

Pimasz borz

H. 4412

Színkockajáték 2-4 játékos részére 4 éves kortól.

Játékidő: kb. 10 perc

Mielőtt egy hosszabb utazásra indulnánk, bőröndjeinkbe be kell pakolnunk. Egy kis szerencsével hamarosan minden holmi a bőröndökbe kerül! Mert vigyázat: a pimasz borz körbe-körbe jár és összekever mindent!

A játék tartalma:

1 pimasz borz

28 ruhadarab (7 nadrág, 7 póló, 7 sapka, 7 pár zokni)

4 bőrönd (fémdoboz)

1 színkocka

A játék célja:

Kinek sikerül elsőként minden holmit bepakolnia?

Előkészületek:

Zárjuk be a bőröndöket és helyezzük őket kör alakban az asztal köré úgy, hogy azok a játékosok felé nyiljanak. Állítsuk a borzot valamelyik bőrönd mellé és készítsük elő a színkockát.

Ha négy játékos játszik, akkor mindenki vegyen el 7 azonos ruhadarabot (7 nadrágot, 7 pólót, 7 sapkát vagy 7 zoknit).

Ha hárman játszanak, akkor mindenki válasszon 7 azonos ruhadarabot és még kettőt a megmaradt ruhákból. A maradék egyet tegyük vissza a dobozba.

Ha ketten játszanak, akkor mindkét játékos két teljes garnitúrát vegyen el (pl. az összes nadrágot és az összes zoknit).

A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezd. Dobjon a kockával. Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék.

A színkocka jelentése:

- Egy szín: nyissuk ki a megfelelő színű bőröndöt és tegyük bele a ruhadarabot. Ha a borz a bőrönd mellett ül, akkor két ruhadarabot tegyünk bele. Csukjuk be a bőröndöt és adjuk át a kockát a következő játékosnak.
- Pimasz borz: Jaj, ne! Amelyik bőrönd mellett ül a borz, azt most ki kell pakolnunk. Nyissuk ki a bőröndöt.
 - Ha van benne ruhadarab, akkor szedjük ki mindet. Ezeket tegyük magunk elé a készletünkbe. A játék folyamán ezeket majd újra be kell pakolnunk.
 - Ha üres a bőrönd, akkor szerencsénk van. Csukjuk vissza a bőröndöt.

Ezután a borzot tegyük át a következő bőrönd mellé (az óramutató járásával megegyező irányban), majd a következő játékos dobhat.

A bőröndök ki-, ill. bepakolásának köszönhetően többféle ruhadarab kerül a készletünkbe. Ha összegyűlt egy teljes készletünk (egy sapka, egy nadrág, egy póló és egy pár zokni), akkor azt tegyük bele a játék dobozába (ne a bőröndbe!).

A játék vége:

Az nyer, akinek elsőként fogynak el maga elől a ruhadarabjai.