

**Ajánlott életkor:** 7 éves kortól**Játékosok száma:** 2-4 játékos**A játék tartalma:** 80 feladatkártya (4x20), 4 bábu, 1 dobókocka, 1db (4 részből álló) játéktábla**A játék célja:** a kezdő mezőből eljutni a játéktábla közepén lévő célterületre**A játék előkészülete:**

Állítsátok össze a játéktáblát, kártyákat a hátoldalukon látható minták szerint rakjátok 4 pakliba és a hátlapjukkal felfelé tegyétek a tábla mellé.

A játék menete:

Mindenki válaszson egy bábút, amit tegyetek a startmezőbe. A játékosok egymás után dobjanak a dobókockával és a dobott értékben lépnek a játéktáblán. Ha valaki hatost dob, akkor még egyszer dobhat. Amelyik mezőre lépett, ott végre kell hajtania a mező jelzése szerinti feladatot.

A táblán lévő mezők lehetnek:

- *fehér mező* - semmit sem kell tenni, a következő játékos dob a kockával
- *speciális mező* - végre kell hajtani a rajta lévő utasítást (+2, +3 és -2, -3, ezekben az esetekben 2-t vagy 3-at előre, illetve hátra kell lépni)
- *1 színes virágot tartalmazó mező* - húzni kell a mezőnek megfelelő színű kártyák közül, és végrehajtani a feladatot

- narancs: mi lennél ha...?
- pink: személyes történet
- kék: kitalált történet
- zöld: végrehajtandó feladat

- *2 színt tartalmazó mező* - a mezőre lépő játékos dönti el melyik színt választva húz feladatkártyát

- *4 színt tartalmazó mező* - a mezőre lépő játékos számára a többiek választják ki, melyik színű pakliból kell választania. A döntést el kell fogadnia.

A feladatkártyák értelmezése:

(a játékosok közösen újraértelmezhetik a kártyák jelentését, és ha szeretnének, személyre szabott kérdéseket tehetnek fel)

● **Narancsszínű kártyák:** mi lennék, ha ...

Képzeld el, „mi lennél, ha egy lennél”, akkor te --- lennél

- | | | |
|-----------------------------|-----------------------|--------------------------------|
| 1 – egy víz alatti állat... | 8 – egy könyv,... | 15 – egy színész,... |
| 2 – egy virág,... | 9 – egy ital,... | 16 – egy képregény hős,... |
| 3 – egy szín,... | 10 – édesség,... | 17 – egy énekes,... |
| 4 – egy hangszer,... | 11 – egy TV műsor,... | 18 – egy rovar,... |
| 5 – sport,... | 12 – egy ország,... | 19 – egy szépítő kozmetikum... |
| 6 – egy ruházati cikk,... | 13 – egy kutya,... | 20 – egy játék,... |
| 7 – egy gyümölcs,... | 14 – egy munka, ... | |

● **Pink kártyák:** valódi, személyes történetek

Egy megtörtént esetet kell elmesélni, vagy ki kell fejezni egy érzést, amelyet a kártya témája sugall

- | | | |
|--|------------------------------|--|
| 1 – zene | 7 – egy levél, posta | 15 – egy film, amit szeretsz vagy utálsz |
| 2 – egy könyv, egy regény | 8 – a legnagyobb szegény | 16 – egy ijesztő történet, rémálom |
| 3 – egy szomorú dolog, panasz | 9 – TV, egy műsor | 17 – egy régi vagy jövőbeni utazás |
| 4 – zsebpénz, pénzkereset, pénzgyűjtés | 10 – szülők | 18 – barátok, lányok és fiúk |
| 5 – egy szomorú szerelmi történet | 11 – egy kisbaba, kistestvér | 19 – különböző bőrszín |
| 6 – egy szerelmi történet | 12 – iskola | 20 – egy jövőbeni munka vagy feladat |
| | 13 – divat, ruhák | |
| | 14 – csók | |

● **Kék kártyák:** kitalált történetek

Mit jelent ez a kép neked? Minél több időt szakítottok, hogy fejlesszétek és megbeszéljétek együtt, annál érdekesebb és élvezetesebbé válik

- | | | |
|----------------|-----------------------------|-----------------------|
| 1 – egy tündér | 8 – egy pocsolva | 15 – egy kéz a kézben |
| 2 – egy felhő | 9 – egy vár | 16 – egy földgömb |
| 3 – egy lakat | 10 – egy sztár | 17 – egy csillag |
| 4 – egy ajtó | 11 – egy szellem | 18 – egy gyertya |
| 5 – egy levél | 12 – egy behajtani tilos | 19 – tűz |
| 6 – egy spirál | 13 – egy kalitka | 20 – fekete macska |
| 7 – egy folt | 14 – egy hal az akváriumban | |

● **Zöld kártyák:** végrehajtandó vagy elviselendő feladat

- | | |
|---|--|
| 1 – csatold a hajad a fejed tetejére | 11 – ugrálj, mint egy béka |
| 2 – csinálj kis copfokat az egész fejedre | 12 – utánozz egy elefántot |
| 3 – pirosítsd ki az arcod nagyon | 13 – sírj, mint egy kisgyerek |
| 4 – egyik társad megcsikiz | 14 – nevettesd meg a társaidat |
| 5 – rajzolj bohócszájat magadnak | 15 – tűrd, hogy társaid kifestik a körmeidet |
| 6 – utánozz egy majmot | 16 – állj kézen |
| 7 – utánozz egy fókát | 17 – rajzolj bekötött szemmel valamit, amit kérnek tőled |
| 8 – egyensúlyozz 3 könyvet a fejedre 1 percig | 18 – ugrálj körbe összekötött lábakkal |
| 9 – énekelj | 19 – sétálj úgy, mint egy tyúk |
| 10 – bégess akár egy birka | 20 – írd egy 4 soros versikét rímekkel |

Abban az esetben, ha többiek úgy értékelik, hogy a feladatot sikeresen végrehajtotta a játékos, előre léphet 3 mezőt, ha nem fogadják el, akkor hátra felé 2-t kell lépnie.

Ki nyer: az lesz a nyertes, aki először ér be a tábla közepén lévő területre.