

KERTI KALAMAJKA

A kertben élő állatok szeretnek összegyűlni minden nyáron egy nagy lakomára: jöhet virág, saláta, káposzta, bármi, amit csak találnak. De ma szörnyű meglepetés várt rájuk. Megjelent a kertész, aki igencsak mérges a lakmározás miatt! Mindenki fusson, amerre lát!

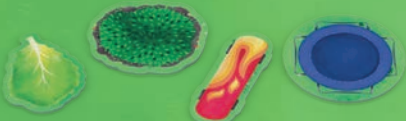
TARTOZÉKOK



4 állatfigura



4 állatkártya

1 kezdőlapka (kétoldalas)
hatással/hatás nélkülA 6+ éves játékváltozatban:
4 tárgy
(saláta, bokor, gördeszka, trambulín)2 állatkocka
(1 piros, 1 sárga)

1 kapulapka

7 kertlapka (kétoldalas)
hatással/hatás nélkül

A JÁTÉK CÉLJA

A te kedvenc állatod legyen az első, aki kijut a kertből.

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a kezdőlapkát az asztal közepére (a **hatás nélküli** oldalával felfelé) **1**.

Tegyétek a 7 kertlapkát egy sorba a kezdőlapka mellé véletlenszerű sorrendben (a **hatás nélküli** oldalukkal felfelé) **2**.

Tegyétek a kapulapkát a sor végére **3**.

Ezek a lapkák alkotják a kertet.

Tegyétek a 4 állatfigurát a kezdőlapkára **4**. Minden játékos húzzon 1 állatkártyát, hogy meghatározza a kedvenc állatát az aktuális játékban **5**. A kártyát mindenki tegye maga elé.

Tegyétek a 2 állatkockát olyan helyre, ahol mindenki könnyen eléri azokat **6**.



Megjegyzés: A játékosok számától függetlenül mind a 4 állatfigura versenyezni fog. Előfordulhat, hogy 1 vagy 2 állat nem tartozik egyik játékoshoz sem.

A JÁTÉK MENETE

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb evett salátát, majd a játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra. Az az állat győz, amelyik először jut ki a kertből. A körödben dobj mindkét állatkockával

(**piros**, **sárga**), **válaszd ki az egyiket**, majd hajtsd végre a hatását. Ez azt jelenti, hogy a játék során más állatfigurákat is fogsz mozgatni, nem csak a kedvenc állatodat.

A kockaoldalak jelentése



Mozgasd a jelzett állatfigurát
1 lapkával előre.



Mozgasd a jelzett állatfigurák
egykét 1 lapkával előre.

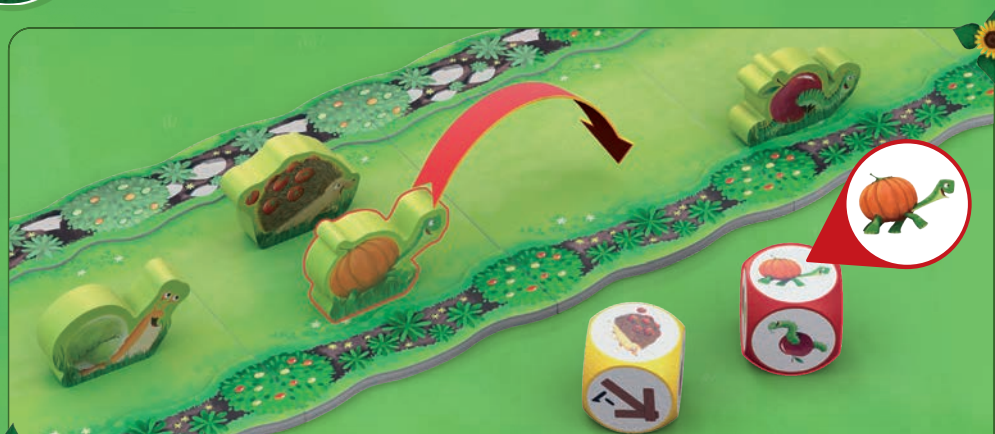


Hajtsd végre a piros kocka hatását.



Mozgasd bármelyik állatfigurát
1 lapkával visszafelé.
Nem választhatasz olyan állatfigurát,
ami a kezdőlapkán áll.

Megjegyzés: Több állatfigura is állhat ugyanazon a lapkán.



A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy állatfigura eléri a kapulapkát, és kijut a kertből, a játék azonnal véget ér. Az a játékos győz, aki ezt az állatot húzta az előkészületek során.

Ha olyan állatfigura éri el elsőként a kapulapkát, ami nem tartozik egyik játékoshoz sem, a kertész győz.

JÁTÉKVÁLTOZAT NAGYOBBAKNAK

(6 éves kortól ajánlott)

Ebben a játékváltozatban a lapkák hátulján található hatások teszik izgalmasabbá a versenyt.

A JÁTÉK CÉLJA

A te kedvenc állatod legyen az első, aki kijut a kertből.

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a kezdőlapkát az asztal közepére (a **hatás nélküli** oldalával felfelé) **1**.

Anélkül, hogy megnéznétek a hátoldalukat, tegyetek a 7-ből 6 kertlapkát véletlenszerű sorrendben a kezdőlapka mellé egy sorba (a **hatás nélküli** oldalukkal felfelé) **2**.

Tegyétek a kapulapkát a sor végére **3**.

Ezek a lapkák alkotják a kertet.

Tegyétek a 4 állatfigurát a kezdőlapkára **4**.

Minden játékos húzzon 1 állatkártyát, hogy meghatározza a kedvenc állatát az aktuális játékban **5**. A kártyát mindenki tegeye maga elé. Játshattok úgy is, hogy az állatkártyákat képpel lefelé tartjátok magatok előtt.

Tegyétek a 2 állatkockát és a 4 tárgyat olyan helyre, ahol mindenki könnyen elérí azokat **6**.



Példa az előkészületekre 3 játékos esetén

Megjegyzés: A játékosok számától függetlenül mind a 4 állatfigura versenyezni fog. Előfordulhat, hogy 1 vagy 2 állat nem tartozik egyik játékoshoz sem.

A JÁTÉK MENETE

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb evett salátát, majd a játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra. Az az állat győz, amelyik először jut ki a kertből.

A körödben dobj mindkét állatkockával **1** **2**, **válaszd ki az egyiket**, majd hajtsd végre a hatását.

Ez azt jelenti, hogy a játék során más állatfigurákat is fogsz mozgatni, nem csak a kedvenc állatodat.

Miután a kertben **leghátrébb álló állat** előremozog **és** elhagyja a kertlapkát, az aktuális játékos megfordítja a kertlapkát, és végrehajtja a rajta látható hatást.

Megjegyzés: Miután végrehajtottátok egy lapka hatását, azt a hatást a továbbiakban már nem használhatjátok. Előfordulhat, hogy egy körön belül több lapkát is megfordítotok. A hatásokat a pályán való elhelyezkedésük sorrendjében hajtsátok végre. Több állatfigura is állhat ugyanazon a lapkán.

A kertlapkák hatásai



Mozgasd a jelzett állatfigurák egyikét előre 1 lapkával.



Dobj a **piros** kockával, és hajtsd végre a hatását.



Dobj a **sárga** kockával, és hajtsd végre a hatását.

Ha X-et dobsz, nem történik semmi.



Tedd a salátát egy tetszőleges kertlapkára. A **következő** állatnak, aki erre a lapkára mozog, meg **kell** ennie a salátát (nem mozoghat tovább), **még akkor is, ha nem fejezte be a körét**. A legközelebbi alkalommal, amikor az állatnak mozognia kell (előre vagy hátra), az állat ezen a lapkán marad. A salátát ezután tedd vissza a dobozba.



Tedd a bokrot az **állatkártyádra**. A játék során, miután dobtál **egyszer** újradobhatod a kockákat, hogy megváltoztasd a dobásod eredményét. A bokrot ezután tedd vissza a dobozba.



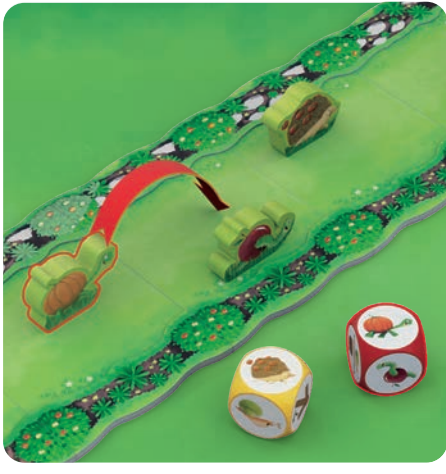
Tedd a trambulint arra a lapkára, amin az éppen első helyen álló állat áll. Mostantól, ha az egyik állat a trambulínra mozog, ugrik vele egyet, és **még 1 lapkával előrelép**.

Megjegyzés: Ha egy állatnak visszafelé kell mozognia, csak 1 lapkával mozog visszafelé. Ha a trambulín alatt lévő kertlapka a játék során később megfordul, a trambulint tedd vissza a dobozba.

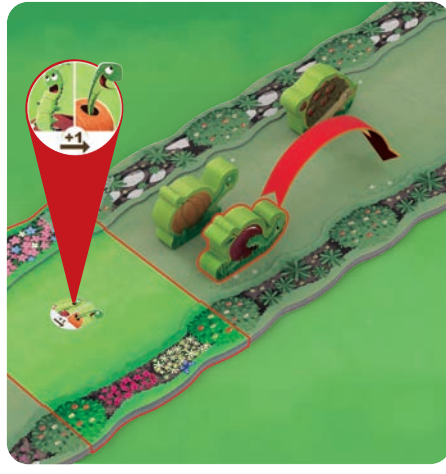


Tedd a gördeszkát az alá az állat alá, amelyik **épp elmozgott erről a lapkáról**. Innentől a játék során ez az állatfigura, amikor előremozog mindig 2 lapkát lép előre.

Megjegyzés: A gördeszkával nem lehet ugrani a trambulínon. Ha a gördeszkás állatnak hátrafelé kell mozognia, csak 1 lapkával mozog hátra a gördeszkával együtt. Ha a gördeszkás állat elhalad a saláta mellett (és nincs a salátán másik állatfigura), **tedd a salátára**, hogy megegye. Legközelebb, amikor ez az állat mozogna, a salátát tedd vissza a dobozba, az állatot pedig a gördeszkára. A továbbiakban a gördeszka szabályai szerint mozog előre.



Norbi dob a kockákkal. A teknőst vagy a sünit mozgathatja előre. Úgy dönt, hogy a hátrébb álló figurát, a teknőst mozgatja, így a lapka, amiről a teknős elmozdult, üresen marad.



Norbi megfordítja az üresen maradt kertlapkát, és végrehajtja a hatását. Előre kell mozgatnia a teknőst vagy a hernyót 1 lapkával. Úgy dönt, hogy a hernyót mozgatja (a kedvenc állatát).

Példa az egyik hatásra

A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy állatfigura eléri a kapulapkát, és kijut a kertből, a játék azonnal véget ér. Az a játékos győz, aki ezt az állatot húzta az előkészületek során.

Ha olyan állatfigura éri el elsőként a kapulapkát, ami nem tartozik egyik játékoshoz sem, a kertész győz.

Szerzők: Jonathan Favre-Godard és Coarentin Lebrat
Illusztráció: Wouter Pasman

© & © GIGAMIC 2023



Figyelem! Nem alkalmas három éven aluli gyermekek részére! Fulladásveszély!



Importálja:

Gémker-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com