

NEM KELL KOCKA, BÁBU, CSAK BOTOKRA, KAVICSOKRA, BOGYÓKRA, ÉS NÉHA NAPFÉNYRE LESZ SZÜKSÉGED!

JÁTÉKSZABÁLYOK

A RÉSZLETES JÁTÉKSZABÁLYOKAT ITT TALÁLOD, A JÁTÉKOK MELLETT CSAK RÖVID EMLÉKEZTETŐK VANNAK.

PIKNIK

Ügyességi játék | 1-6 fő | 4+

Eszközök: 2 nagyobb kő | 1 kicsi lapos kavics | bogyók, botocskák a pontszámoláshoz

Az egyik nagy kővel támasszátok fel a könyv bal oldalát úgy, hogy maximum 45 fokban álljon. A másik nagy követ helyezzétek a könyv közepére, ahova a sziklát rajzoltuk. A kis kavicsot készítsétek ki a könyv jobb (vízszintes) oldalára. Ezt a kavicsot fogjátok pöckölgetni 10 körön át. A pöckölés szabálya: a könyv jobb oldaláról (bármelyik sávból) át kell pöckölni a kavicsot a könyv megemelt bal oldalára úgy, hogy a közepén lévő követ megkerülve visszacsússzon a könyv jobb oldalára. Annyi pontot szerzel, amennyi a virágos sávra van írva, ahol megállt a kavicsod! Ha a kavics leesett a könyvről, nem kapsz pontot.

TAVASZI ÁRADÁS

Taktikai játék | 2 fő | 5+

Eszközök: 4 sötét és 4 világos, kicsi kavics | 5 egyenes, vékony bot: 1 db 15 cm-es, 2 db 10 cm-es, 2 db 5 cm-es

A játék célja, hogy a 4 kavicsoddal átérj a patak túlsó partjára. A botokat tegyétek a könyv mellé, a kavicsokat pedig a saját partotokra. Az egyik játékos válasszon egy botot a másik játékosnak, akinek ezt kell lehelyeznie úgy, hogy a bot vége az egyik kavicsához ér. Ezután a kavicsával a bot túlsó végére lép. Vigyázatok! A többi bothoz, kavicshoz, a békákhoz és levelükhöz nem érhetek! Ha elfogy mind az 5 bot, akkor vegyétek le őket a tábláról, újra a könyv mellé kerülnek, és újra mindből választhattok. Amikor egy kavicsod a lépés végén átér a túlsó oldalra, megérkezett. A játék azonnal véget ér, amint belép valaki a negyedik kavicsával. Rövidíthetitek a játékot, ha a 4-ből csak 2 vagy 3 kavicsal kell beérnetek. A kisebbnek adhatunk úgy előnyt, hogy ő magának választ botot.

MANÓVÁROS

Ügyességi játék | 2-4 fő | 4+

Eszközök: egy nagy halom kicsi és közepes kavics

Szórjátok a kavicsokat a könyv mellé, majd sorban mindenki vegyen 1-1-et, amíg mindenki előtt 15 darab nem lesz. Ezután mindenki válasszon magának egy házikót, aminek meg fogja építeni a tetejét. Döntsétek el, hogy mi a cél: a legmagasabb tető vagy a leggyorsabban elkészülő tető! Mindkét esetben az az építés szabálya, hogy a második szinttől kezdve minden kavicsnak legalább két alatta lévő kavicsal kell érintkeznie, a tető területén kell lennie, de kilóghat oldalra. Egyszerre építünk: vagy az nyer, akinek a leghamarabb elfogynak a kavicsai, vagy az, akinek a legmagasabb az építménye, miután mindenki befejezte.

Ha épp nincs kedvetek versenyezni, akkor építsétek fel közösen manóvárost! Mindegyik háznak másból legyen a teteje: fa, kő, levél, termés stb. Gyűjtsetek közösen egy-egy halmot mindenből, osszátok ki a feladatokat, és szépen fedjétek be az összes házat, hogy a manók boldogok legyenek!

ÉJJELI LABIRINTUS

Ügyességi játék | 2 fő | 4+

Eszközök: fejenként 1 könnyű, jól guruló bogyó vagy termés | egy kupac kavics

Pakoljátok fel a kavicsokat a kijelölt helyekre: rakjátok teljesen körbe a könyv szélét és a mezőn lévő köveket is fedjétek le, a bogyókat tegyétek a sarkokba a bejáratokhoz, szemben lévő oldalra. A cél, hogy fújásokkal kijuttasd a bogyódat a túlsó sarkon. A játékosok felváltva fújnak. A fújás csak a saját bogyódra irányulhat, de nem kizárt, hogy ilyenkor az ellenfélre is megmozdul. Ez nem szabálytalan, de kifejezetten az ellenfelét elfújni már az. Ha egy fújás után a bogyó kiesik a könyvből, akkor oda kell visszahelyezni, ahol átpattant egy kavicsra. Az nyer, aki hamarabb kijuttatja a bogyóját.

KINCSESBÁNYA

Taktikai játék | 2 fő | 6+

Eszközök: 6 db 10cm-es bot | 10 kicsi kavics vagy bogyó játékosonként, kétféle színben | 5 közepes kavics
A cél a legtöbb saját kavics megszerzése.

Tegyétek fel a botokat a táblára a kijelölt helyre, majd tegyétek felváltva 1-1 kavicsotokat a csillébe, tehát fejenként 7-7 kavicsotok marad majd.

A soron lévő játékos mindig 2 dolgot csinál: felrak egy kavicsot vagy mozgat egy botot. De csinálhatja ugyanazt 2-szer!

Miután végrehajtotta a 2 akcióját, a csillékben minden követ egyfelé jobbra mozdit. Ami a zöld csillékben volt, és lepotytyanna a lapról, az bekerül a piros csillékbe.

KAVICS BEEJTÉSE: Amikor egy járatba kavicsot ejtesz, az rögtön legurul az adott járatban a legközelebbi botig. (A botok mindig két járatot zárnak le.)

BOT ELTOLÁSA: A botot egy akcióért egy járattal tolhatod oldalra. Az egyik bottal nem tolhatsz el másik botot. Botot nem lehet letolni a pályáról. Ha elmozdítasz egy botot, akkor nem tolhatod vissza a következő akcióddal. A bot elmozdulásakor az alá nem támasztott kavicsok lejjebb zuhannak - akár a csillékig.

KAVICS ÖSSZEJÚJTÉSE: Ha egy csillékbe beesnek a kavicsok, akkor az összes kavicsot kivesszük, a csillék pedig lezárjuk egy nagyobb kővel. A kavicsokat az kapja meg, aki a csille volt (a benne lévő kavics színe alapján). Nem hajthatsz végre olyan akciót, melynek a végén az ellenfél csillékjébe esnek kavicsok, és olyat sem, ahol csak az ellenfél kavicsai esnek bele a te csillékbe! Ha lezárunk egy csillék, akkor abba már nem kerül kavics, de a kavicsokat ettől még ugyanúgy továbbtologatjuk a kör végén, csak átugorják a lezárt a csillék.

Miután lezártunk egy csillék, kivesszünk egy botot a játékból, de csak úgy, hogy újabb kavicsok ne essenek a csillékbe! Ha ez nem megoldható, akkor nem vesszünk el botot.

A játék véget ér, amikor valakinek kiürül az utolsó csilléje. Az lesz a győztes, aki a legtöbb SAJÁT kavicsot gyűjtötte.

ERDEI FUTÁS

Versenyjáték | 2-4 fő | 4+

Eszközök: 4 db 5-6 cm-es bot | bábunak kavics

A játék célja, hogy a te kavicsod érjen be leghamarabb a célba - nem kell pontosan belépni, elég áthaladni a célmezőn. Válasszon mindenki egy rajt mezőt, és helyezze le a kavicsát, majd sorban dobtok és léptek. A játék az óramutató járásával megegyezően halad.

Ebben a játékban botokkal dobtok kocka helyett! A 4 botot kb. 30 centis magasságból kell a táblára ejteni, majd lépni:

VAGY annyit, ahány bot a könyvön maradt,

VAGY annyit, amennyi bot az egyik vagy a másik oldalra pottyant.

Tehát ha 3 bot maradt a könyvön, és 1 az egyik oldalra pattant, 2 a másikra, akkor eldöntheted, hogy 1, 2 vagy 3 lépést teszel meg. Ha üres mezőre érkezel, akkor nem történik semmi. Az akciómezők jelentését a tábla mellett találjátok!

A játék hosszát ti határozzátok meg. Ha csak a következő célmezőig tart a verseny, akkor mindenki csak a pályának az egyik negyedén szalad végig, de meg lehet tenni a pálya felét, háromnegyedét vagy akár az egészet is.

A kétszemélyes verzióban mindenki két kavicsal van, és mindig eldöntheted dobás előtt, hogy melyikkel lépsz. Az nyer, akinek mindkét kavicsa beér.

ÁRNYÉKVETŐ

Megfigyelési játék | 2-4 fő | 4+

Eszközök: fejenként pár min. 30 cm-es bot, amik nem vastagabbak 1 centinél | 4 közepes kavics | egy marék kicsi kavics vagy bogyó (pontszámoló)

A játék célja, hogy a botokat a lehető legértékesebb gombára vessen árnyékot a táblán, elkerülve a mérges gombákat.

Keressetek egy napfényes helyet, ahova le tudjátok fektetni a könyvet kinyitva úgy, hogy botokat tudtok köré szűrni a földre. A nyitott könyv pontos helyét jelöljétek ki a négy sarkánál kövekkel.

2 és 4 fő esetén 4 fordulás a játék, 3 főnél 3. Minden fordulóban más legyen a kezdőjátékos!

A forduló elején körülbelül fél percig figyeljétek meg a táblát, és hogy merről süt a nap. Ezután csukjátok be a könyvet, és szűrjétek le 1-1 botot a kezdőjátékoskal kezdve. Ha szükséges, jelöljétek is, hogy melyik bot kié. Nyissátok ki a könyvet a kövekkel jelölt helyre, pontosan ugyanoda, ahol megfigyeltétek, és pontozzatok! Elég a pontszerzéshez, ha épp csak hozzáér az árnyék a gombákhoz! Mindenkinek adjatok annyi kis kavicsot vagy bogyót, ahány pontot szerzett! A játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjti.

A kisebbek leszúrhatják úgy a botjukat, hogy nyitva van a könyv.



PIKNIK



- 2 nagyobb kő
- 1 kicsi lapos kavics
- bogyók, botocskák

A könyv jobb oldaláról pöcköljétek a kavicsot fel a bal oldalra, ahonnan a nagyobb követ megkerülve visszacsúszik a jobb oldali sávok valamelyikére. Annyi pontot szereztek, amennyit a sáv ér, ahol megáll a kavicsotok.

1

2

3

4

5

TAVASZI ÁRADÁS



- 4 sötét és 4 világos kicsi kavics
- 5 egyenes és vékony bot:
1 db 15 cm-es, 2 db 10 cm-es,
2 db 5 cm-es

A botokat egymásnak adjuk a lépéshez, lépni pedig úgy tudunk, hogy a lehelyezett bot egyik végéből a másikba lépünk át a kavicsunkkal. Az nyer, aki hamarabb átér a kavicsaival.

MANÓVÁROS

- egy nagy halom kicsi és közepes kavics

Mindenki választ 15 kavicsot. Vagy a legmagasabb tető vagy a leggyorsabban elkészülő tető lesz a győztes, válasszatok! Verseny helyett pedig akár közösen is építhettek, de akkor minden tető másból készüljön.

ÉJJELI LABIRINTUS

- 1-1 bogyó vagy termés, ami könnyű és jól gurul
- egy kupac kavics

Kavicsokból és kövekből építsetek meg a pályát. Az nyer, aki hamarabb keresztül fújja a bogyóját a pályán.



@ Orchard Literary Agency

KINCSESBÁNYA

- 6 db 10 cm-es bot
- 10-10 kicsi kavics vagy bogyó kétféle színben
- 5 közepes kavics

A soron lévő játékos mindig két akciót hajt végre, melyek meg is egyezhetnek: kavics/bogyó felhelyezése, illetve egy bot mozgatása. Ne felejtsetek a kör végén mozgatni a csillékben a köveket! Ha megszerzel kavicsokat, akkor zárd le a csillét, és távolítsd el egy botot.



ERDEI FUTÁS

- 4 db 5-6 cm-es bot
- bábunak kavics

A játék szabályát lásd elől! A kihívások teljesítéséért plusz lépés jár. | Csukott szemmel válaszolj a tőled balra ülő kérdésre a bábuk helyéről. Pl.: Hány bábu van a hidon? 2 lépés | A tőled balra ülő 10 másodpercig szimatol téged, és nem szabad nevetned. 3/1 lépés | Dobj fel egy termést a magasba, és kapd el! 3/1 lépés | A tőled balra ülő csukott szemmel háromig számol, te bújj el úgy, hogy a helyéről ne lásson. 3/1 lépés | A tőled balra ülő feltesz neked egy ravasz kérdést! 3/1 lépés



ÁRNYÉKVTŐ



3 pont	2 pont	1 pont	0 pont	-1 pont
0 pont	3 pont	2 pont	1 pont	-1 pont
1 pont	0 pont	3 pont	2 pont	-1 pont
2 pont	1 pont	0 pont	3 pont	-1 pont



- fejenként pár hosszú, vékony bot
- 4 közepes kavics
- egy marék kis kavics vagy bogyó (pontszámoló)
- napfény

A botokat leszúrva árnyéket kell vetni a gombákra, a mérgeket elkerülve. A táblázatból válasszátok ki minden kör elején, hogy melyik sor alapján fogtok pontozni!