



Ajánlott életkor: 4-8 éves korig

Játékosok száma: 2-4 játékos részére

Játékidő: 15 perc

A játék tartalma: 1 játéktábla, 1 kosárka, 1 Piroska, 1 farkas, 11 korong, 5 virág formájú korong és 4 vadász kártya

A játék célja: Összegyűjteni az 5 virág alakú korongot együttes erővel, mielőtt a farkas elérné a nagymama házát!

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy bájos, Piroska nevezetű kislány, aki az erdőbe ment virágot szedegetni... De jaj! A gonosz farkas ott ólálkodik körülötte! Segítsetek neki virágot szedni és épségben hazajutni, mielőtt a farkas elkapná!

Előkészületek:

- A játéktáblát az asztal közepére tesszük
- A 11 kerek korongot összekeverjük és képpel lefelé a farönkökre tesszük.
- Piroskát a piros körvonallal jelzett farönkre tesszük
- A farkast a nagymama házához vezető út kezdőpontjára állítjuk.
- Az 5 virág formájú korongot a tábla bal felső sarkához helyezzük.
- A kosarat a farönkök közé, a piros-fehér mintás pikniktakaróra tesszük.
- A 4 vadász kártyát megkeverjük és képpel lefelé a játéktábla mellé tesszük.



A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, majd órajárás szerint folytatódik a játék.

A soron lévő játékos dob a kockával és a dobásnak megfelelően lép előre Piroskával a nyíl irányában.

Ha Piroska egy lefordított korongra érkezik

1. Megtippeli, hogy vajon mi van a korongon: virág, farkas vagy vadász. Ha a korong nem volt ebben a játékban megfordítva, ez főleg tipp lesz. Ha már meg volt fordítva korábban, akkor segítsen az emlékezetünk...

2. Ezután a játékos megfordítja a korongot, és felfordítva hagyja.

Ha jól tippelt: végrehajtja az akciót:

VIRÁG: Elvesz egy virágot a tábla bal felső sarkából és a kosárba teszi.

FARKAS: nem történik semmi.

VADÁSZ: Felfordít egy tetszőleges vadász kártyát, végrehajtja az akciót (a lehetőségeket lásd később), majd visszateszi a lapot és összekeveri a többi vadászkártyával.

Ha nem jól tippelt: a farkas előre lép egyet a nagymama háza felé.

Ezután a következő játékos jön.

Ha Piroska egy felfordított korongra érkezik

A játékos végrehajtja a mezőnek megfelelő akciót:

VIRÁG: elvesz egy virágot a tábla bal sarkáról és beteszi a kosárba.

FARKAS: a farkassal egy mezőt előre lép a ház irányába

VADÁSZ: Felfordít egy tetszőleges vadász kártyát, végrehajtja az akciót (a lehetőségeket lásd később), majd visszateszi a lapot és összekeveri a többi vadászkártyával.

Amikor gombát találunk:



Akár egy játékos dob gombát a kockával,

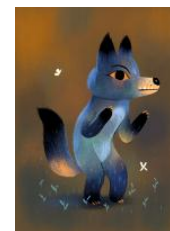


akár a farkas érkezik egy gombákkal teli kék mezőre: mind a 2 esetben vissza kell fordítani az összes felfordított korongot (azt is, amelyen esetleg épp Piroska tartózkodik...)

Vadászkártyák jelentése:



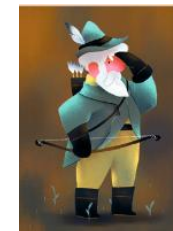
← Válassz 2 tetszőleges korongot, melyeket megleshetsz, majd tedd vissza őket a helyükre!



← A farkas előre lép egy mezőt.



← Szedtél egy virágcsokrot, melyet a kosárkába tehetsz.



A farkas visszalép egy mezőt. →

A játék vége:

A játékosok akkor nyerik meg a játékot, ha mind az 5 virág alakú korongot betették a kosárba. Abban az esetben viszont, ha a farkas a korongok összegyűjtése előtt eléri a házat, sajnos a csapat elvesztette a játékot... így bizony újra szerencsét kell próbálnotok!