

bújócska a városban

Béla bácsi minden este sétálni viszi a tacszkótesókat: Foltit és Lujzit. Játék közben Lujzi labdája messzire gurul a parkban. Lujzi utána szalad, de olyan apró, hogy elkeveredik a bokrok és a parkban található tárgyak közt. Amikor rádöbben, hogy nem látja Béla bácsit és a tesóját sem, rögvest keresni kezdi őket. Közben Folti is felkerekedik, hátha Lujzi nyomára bukkan. Melyik kutyus találja meg előbb a másikat?

5 év felett 2 játékos részére
A játék időtartama: kb. 15 perc

A játék előkészülete: Először állítsátok fel az elválasztó táblát egymás között, majd a játéktáblát ugyanazzal a nehézségi fokkal felfelé helyezétek magatok elé úgy, hogy a Város kapuja érintkezzen az elválasztó táblán látható városképpel. Azt a kutyust, amelyiket választottátok (Lujzit vagy Foltit), helyezétek el a saját táblátokon valamelyik kockakőre úgy, hogy a másik játékos ne lássa, hová tettétek. Olyan mezőre nem szabad tenni, ahol már valamilyen tárgy van!

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezdjen! Mindkét színű dobókockával egyszerre kell dobnia. A rózsaszín kocka azt mutatja, hogy hány kérdést tehet fel, a fekete kocka azt, hogy hányat léphet előre vagy bármelyik oldalra. Átlósan és olyan mezőre lépni, ahol tárgy van, nem szabad! Miután dobtál, kérdezd meg a másik játékos: Milyen tárgyat látsz az ösvényen magad előtt, ha...

- a város felé nézel?
- a park felé nézel?
- az út felé nézel?
- a folyó felé nézel?

Ezekből a kérdésekből csak annyit tehetsz fel, ahányat dobtál!

Pl. Folti kettőt dobott a rózsaszín kockával és hármat a feketével.

Mivel a rózsaszín jelenti a kérdések számát, ezért megkérdezi:

- Mit látsz, Lujzi, ha a város felé nézel?
- Falevelet.
- Mit látsz, Lujzi, ha a folyó felé nézel?
- Bokrot.

Ezekből a válaszokból Folti ki tudja találni, hogy Lujzi a harmadik sor harmadik kockáján áll. A három lépést (amit a fekete kocka mutat) arra kell Foltinak felhasználnia, hogy minél közelebb jusson Lujzihoz, vagy – ha sikerül – ugyanarra a mezőre tudjon lépni, amelyiken Lujzi áll. Ha nem tud ugyanarra a kockára lépni, a másik játékos következik. Ő dob és ő kérdezhet... és így tovább. Ha a játék során a kérdezett játékos nem lát tárgyat maga előtt az ösvényen, azt kell mondania, hogy a várost, a parkot, a folyót, vagy az utat látja.

A játék vége: Amikor azt gondolod, hogy ugyanazon a mezőn áll a te kutyád, mint a másik kutyus, akkor meg kell mondanod a pontos oszlopot és sort, hogy szerinted hol van. Pl. "A harmadik sorban és a harmadik oszlopban vagyok. Te is ott állsz?" Ha sikerült és tényleg ott áll a másik kutyus is, Te nyertél! Ha mégsem sikerült, ne keseredj el, folytatódjon a játék, amíg meg nem találjátok egymást!

A játék tartalma: 2 egyforma játéktábla (2 oldalas – 2 különböző nehézségi fokkal), 1 elválasztó tábla, 2 kutyabábu (Folti és Lujzi), 1 rózsaszín és 1 fekete dobókocka, 1 vászontasak