

## Rövid játékleírás

A játék során a Start mezőről indulva kell megérkeznetek a Cél mezőre. A táblán található minden kő, fűcsomó, falevél, függőágy, létrafok, és lábnyom egy-egy mező. A kártyákon korcsoportokra bontott kérdéseket kell megválaszolni, helyes válaszaitokért kirakó darabot, és vízkorongot kaptok majd. Utatok során találkozni fogtok jelölt mezőkkel, nézzétek meg a játékszabályban mi a teendő! A tábla bal felső részén található pusztulásnak indult természetet kell társaitokkal életre kelteni, a helyes válaszokért kapott mágnes kirakók segítségével. Dolgozzatok össze, hogy együtt tudjátok a természetet megmenteni. A kirakók mellé kaptok vízkorongot is, amit gyűjtögetve, a játék végén összeszámolva, megtudhatjátok, mennyi kirakó darabbal járultatok hozzá a természet megújulásához. A játék győztese, akinek a legtöbb vízkorongja lesz! Vigyázat! Nem olyan könnyű vízkorongot gyűjteni! Csak adott mezőkön kaphattok kérdéseket!

Kvízkártyát csak: köveken, létrafokon, és a hídon lehet húzni! Akkor is kell kérdést húzni, ha van még rajta csiga, vagy pillangó is. A kérdés után nézzétek meg mi a teendő a jelölt mezőkön!

Amennyiben elkészült a kirakó, felkerült a táblára a fa és vízesés kártya is, mehet tovább a játék a szokásos módon. Kvízkérdésekre adott helyes válaszokért még mindig vízkorongok járnak, és aki elsőként éri el a célt, kap egy plusz vízkorongot is! Megéri tehát a továbbiakban is ügyesen válaszolni, és elsőként célt érni!

## A játék tartalma

1 játékmező	1 dobókocka
1 vízesés 3D kártya	6 bábu
50 db 1 rókás kvízkártya	48 vízkorong
73 db 2 rókás kvízkártya	1 fa 3D kártya
24 mágnes kirakó	72 db 3 rókás kvízkártya

## Előkészületek

Készítsétek ki a játéktábla mellé a vízesés és fa 3D kártyákat, a kirakókat, a vízkorongokat, a dobókockát, a katicás és rókás kvízkártyákat megkeverve. Válasszatok egy-egy bábut, és helyezétek el a Start mezőn. Indulhat a kaland! Kezdjen az, akinek a legtöbb szint tartalmazza a ruhája, majd haladjatok az óramutató járásával megegyező irányba.

## A játék menete

Az első játékos dobjon a dobókockával, majd mozogjon a táblán a dobásának megfelelően. Amennyiben egyest dobtatok, újra ti következtek! Egy mezőn több játékos is tartózkodhat.

Kvízkártyát csak köveken, létrafokon, és a hídon lehet húzni!

Ha megfelelő mezőre érkeztek húznotok kell egyet a rókás kártyacsomagból. A kérdések nehézségi szintjét a rókák száma határozza meg. Tehát 1 róka könnyebb, 2 róka nehezebb, 3 róka legnehezebb kérdéseket rejti.

## Általánosságban:

1 róka	5-7 éveseknek,
2 róka	7-9 éveseknek,
3 róka	10 éves kortól ajánlott

Válaszoljatok a kérdésre! A kérdést mindig a szemben levő játékos olvassa fel nektek! A kérdést ne magatoknak olvassátok fel, mindig a szemben ülő játékos kérdezzen! Amennyiben helyes választ adtok, kaptok egy vízkorongot, és egy mágnes kirakót! Azt a kérdést, amelyre hibás választ adtok tartsátok magatok mellett, még szükségetek lehet rá. A kirakót illesszétek be a táblán a helyére, a vízkorongot tartsátok magatok mellett! Amennyiben jelölt mezőre érkeztek, nézzétek meg a játékszabály végén mi a teendő! Jöhet a következő játékos. Különböző életkorú játékosok nyugodtan játszhatnak együtt, hiszen csak a kvízkártyákon szereplő

kérdésekkel különíthető el a játék nehézségi szintje. Bátran játsszatok együtt kisebb vagy nagyobb barátaitokkal, testvéreitekkel. Sőt! Annál izgalmasabb, érdekesebb, és tanulságosabb lesz a játék mindenki számára. Kápráztassátok el őket ismereteitekkel, tanítsátok meg nekik azt, amit ti már tudtok! Amikor elfogytak a kvízkérdések, egyszerűen keverjétek meg a korábbiakat, és helyezzétek újra játékba! A kirakó elkészült? Semmi gond, haladjatok tovább a szokásos módon, gyűjtsetek még vízkorongot, és érjétek elsőként a célba!

### **Jelölt mezők jelentése**

Csigás mező: A következő körben, dobásodból vonjál ki kettőt. Tehát kettővel kevesebbet léphetsz, mint amennyit dobtál, hiszen csigalassú vagy. Természetesen itt is kapsz kérdést.

Vakond mező: Kérdésekre volt hibás válaszod, vagy nem tudtad a választ? Ne keseregj! Most lehetőséged van ismét megpróbálkozni vele! Tegyük fel neked újra egy régi kérdésedet! Emlékszel a válaszra? Ügyes vagy! Kapsz érte egy mágnes kirakót, és egy vízkorongot!

Pillangós mező: Egyszer kimaradsz! Maradj a helyeden a következő körig, de a kérdést is felteszik neked.

Függőágy: Kipihened az út fáradalmait! Egy körből kimaradsz! Közben figyelj! A többieknek elhangzó kérdésekből, sok mindent tanulhatsz!

### **Fa és vízesés 3D kártya**

Ezt a két kártyát is kérdésekre adott helyes válaszokkal tudjátok megszerezni, amikor már kiraktátok a képeket! Természetesen ekkor is járnak a vízkorongok. Aki megszerezte a kártyákat, helyezze el a táblán

neki tetsző helyre, és gyűjtse be érte a vízkorongokat! A végeredménybe ez is beszámít!

### **A játék vége**

A játék akkor ér véget, amikor elkészült a kirakó, és a vízesés, valamint a fa kártya is a táblára került! Ez lehet hamarabb megtörténik, mint ahogy a Cél mezőt elérnétek. Természetesen folytassátok a játékot, gyűjtsetek továbbra is vízkorongokat, és érkezétek meg elsőként a célba! Célba érkezni csak pontos dobással lehet! Akinek ez sikerül, újabb vízkorongot tudhat magáénak! Figyeljétek egymásra, és az épülő természetre! Amennyiben kevés jó választ tudtok adni a játék során, előfordulhat, hogy hamarabb érkeznétek be a célba, mintsem a képet kiraknátok! Ilyen esetben megengedett a visszafelé mozgás a táblán. Csak óvatosan! Nem elég kirakni a képet, be kell érni a célba is! Figyeljétek egymás mozgását, és igyekezzetek sok jó választ adni az elhangzó kérdésekre!

### **A játék győztese**

Akinél a legtöbb vízkorong lesz, az nyeri meg a játékot!

### **Segítség:**

- Amennyiben feleletválasztós a kérdés, a helyes válasz vastaggal van megjelölve!
- Amennyiben felsorolnod kell valamit a zárójelben megadott válaszok esetén, a felsorolás csak segítség, természetes mást is el lehet fogadni!
- A kirakónál a doboz elején található képet kell kiraknotok!

### **Jó szórakozást!**