

# Madár-fogó

Dani herceg szerelmes lett. Olyan boldog, hogy madarat lehetne vele fogatni. El is határozta, hogy a kertje minden énekesmadarát szíve hölgyének ajándékozza. Ki lesz a legügyesebb, aki mindhárom madarát megmenti a kalitkától és célba juttatja a hercegnőhöz, aki inkább a szabadban kedveli a madárdalt?

Társasjáték 5 éves kortól 2–4 játékos részére  
A játék időtartama: kb. 30 perc

A játék előkészülete: Válasszatok három egyforma színű madárkát és helyezétek a játéktáblára! Színenként három beszínezett kőlappal jelöltük a helyüket. Innen induljatok!

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezdjen! Az óramutató járásával megegyező irányban haladjatok. Amikor te következzel, dobj a kockával egyszer és lépj előre annyit, amennyit a kocka mutat. Addig ne indulj el a következő madárkával, amíg az előzőt célba nem jutattad! Ha piros (kalitkás) mezőre léptél, Dani herceg elkapott, így egyszer kimaradsz a dobásból. Ha olyan mezőre lépsz, ahol már áll egy másik madár, repüld át – lépj tovább a következő szabad mezőre! A célba csak pontos dobással léphetsz be. Ha nem tudsz lépni egyik madárral sem és újat sem tudsz beállítani, a következő játékos dobhat.

A játék célja: Az a játékos nyer, aki a leghamarabb a célba juttatja mindhárom madárkáját a hercegnőhöz. A többiek addig játszanak, amíg minden madárka célba nem ér. Sok sikert és kellemes időtöltést kívánunk Nektek!

A játék tartalma: 1 db játéktábla, 4x3 db madárkás korong, 1 db dobókocka, 1 db vászonzsák

