

1. Pontos landolás:

Madaras kártyáddal (az előlappal) sikerült a fakoronát eltalálnod? Hagyd a kártyát a fakoronán, és a bal oldali szomszédod következik.

2. Fészek:

Ha olyan kártyát sikerül a fakoronára juttatnod, melyen egy fészek képét látod, örülhetsz a világra jövő új madaraknak! Hagyd a fészket a fán, majd fogd meg a paklid legfelső lapját, és előlappal felfelé tedd rá azt is rögtön a lombkoronára.

3. Ügyetlen madár:

Ha sikerült a fakoronára jutnod, de a madaradnak a lába látható, akkor a madár ügyetlenül landolt a fán. A fakoronán lévő kártyák közül vedd fel valamelyik másik lapot, és előlappal felfelé tedd a paklid aljára. Ha még nincs egyetlen kártya sem a fakoronán, akkor a saját kártyádat vedd vissza.

4. Vigyázz. Jön Kandúr Karcsi!:

Ha Karcsi Kandúrt feljuttatod a fakoronára, megijesztesz vele néhány békés madarat! Büntetésből vedd vissza Kandúr Karcsi kártyádat, továbbá minden olyan kártyát a fakoronáról, amelyeknek a színe megegyezik a kandúrkártyáéval. A kártyákat előlappal felfelé tedd a paklid aljára! Amennyiben nincs a kandúrkártyával megegyező színű lap a fakoronán, csak a kandúrkártyádat kell visszavenned.

Amint elpöckölted kártyádat, és végrehajtottad a szükséges akciót, a bal oldali szomszédod következik.

Megjegyzés:

Ha a fakoronáról a kártyáddal lelöpsz olyan kártyákat, amelyek már ott voltak, a ezeket a lapokat magadhoz kell vened. Rakd be őket a paklid aljára, előlappal felfelé fordítva!

A játék vége:

Akinek először sikerül az összes kártyalapját feljuttatnia a lombkoronába, megnyeri a játékot.

5+



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas
3 éven aluli gyermek részére.
Fulladásveszély!

Madár a pácban



Kár, kár!

A madárkák idegesen borzolják tollukat, miközben Kandúr Karcsi lesben áll. Segíts a madaraknak megmenekülni a Karcsitól – pöcköld őket vissza, a fa védelmet nyújtó lombkoronájába!

Pehelykönnyű pöckölős játék 5 éves kortól 2–4 játékos részére

Tartalom

1 fakorona
24 kártya



A játék célja

A játékot az nyeri, akinek legelőször sikerül az összes kártyalapját a fakoronára pöckölnie.

Előkészületek

Helyezd a fakoronát az asztal közepére, mindenki számára jól hozzáférhető helyre. Jól keverd meg a kártyákat úgy, hogy mindegyik felülről látható repülő madarat mutasson (nevezzük ezt a kártyák előlapjának), és oszd el a játékosok között egyenlően. A kiosztott kártyákat minden játékos tegye maga elé egy előlappal felfelé fordított pakliba (lásd a játékszabály első ábráját).



A játék

A legfiatalabb játékos kezd. Utána a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. Aki sorra kerül, vegye le a maga előtt lévő pakli legfelső lapját, és tegye az asztal szélére úgy, hogy valamennyi kilógjon belőle az asztalról. Célozza meg a fakoronát, és a kártyát pöccintse alulról lendületesen a fakoronára.

Tipp:

A kártyát ne tegyék túlságosan az asztal szélére, mert könnyen leeshet a földre.

Repülési szabályok:

Az elpöckölt kártyának muszáj a fakoronához érnie! De a dobás akkor is érvényes, ha az elpöckölt lap ugyan a lombkoronán kívül ér földet, de hozzáér legalább egy olyan kártyához, amely érvényes módon hozzáér a lombkoronához (lásd a számmal ellátott magyarózó ábrát!).



Pech:

Peched van, ha nem sikerül eltalálnod kártyáddal a fakoronát. Ilyenkor vissza kell vened a kártyádat, és előlappal felfelé fordítva az előtted lévő pakli aljára kell tenned.

Ha eltalálsz a fakoronát, a következők történhetnek:



Madár a pácban



Kár, kár!

A madárrák idegesen borzolja tollukat, miközben Kandúr Karcsi lesben áll. Segíts a madaraknak megmenekülni a Karcstól – pöcköld őket vissza, a fa védelmet nyújtó lombkoronájába!

Pehelykönnyű pöckölős játék 5 éves kortól 2–4 játékos részére

Tartalom

1 fakorona
24 kártya



A játék célja

A játékot az nyeri, akinek legelőször sikerül az összes kártyalapját a fakoronára pöckölnie.

Előkészületek

Helyezd a fakoronát az asztal közepére, mindenki számára jól hozzáférhető helyre. Jól keverd meg a kártyákat úgy, hogy mindegyik felülről látható repülő madarat mutasson (nevezzük ezt a kártyák előlapjának), és oszd el a játékosok között egyenlően. A kiosztott kártyákat minden játékos tegye maga elé egy előlappal felfelé fordított pakliba (lásd a játékszabály első ábráját).



A játék

A legfiatalabb játékos kezd. Utána a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. Aki sorra kerül, vegye le a maga előtt lévő pakli legfelső lapját, és tegye az asztal szélére úgy, hogy valamennyi kilógjon belőle az asztalról. Célozza meg a fakoronát, és a kártyát pöccintse alulról lendületesen a fakoronára.

Tipp:

A kártyát ne tegyék túlságosan az asztal szélére, mert könnyen leeshet a földre.

Repülési szabályok:

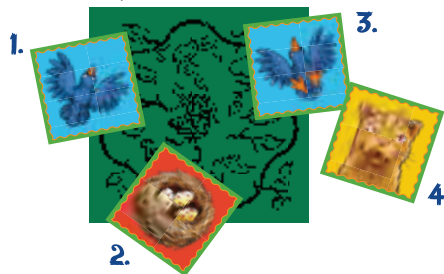
Az elpöckölt kártyának muszáj a fakoronához érnie! De a dobás akkor is érvényes, ha az elpöckölt lap ugyan a lombkoronán kívül ér földet, de hozzáér legalább egy olyan kártyához, amely érvényes módon hozzáér a lombkoronához (lásd a számmal ellátott magyarázó ábrát!).



Pech:

Peched van, ha nem sikerül eltalálnod kártyáddal a fakoronát. Ilyenkor vissza kell vened a kártyádat, és előlappal felfelé fordítva az előtted lévő pakli aljára kell tenned.

Ha eltalálsz a fakoronát, a következők történhetnek:



1. Pontos landolás:

Madaras kártyáddal (az előlappal) sikerült a fakoronát eltalálnod? Hagyd a kártyát a fakoronán, és a bal oldali szomszédod következik.

2. Fészek:

Ha olyan kártyát sikerül a fakoronára juttatnod, melyen egy fészek képét látod, örülhetsz a világra jövő új madaraknak! Hagyd a fészket a fán, majd fogd meg a paklid legfelső lapját, és előlappal felfelé tedd rá azt is rögtön a lombkoronára.

3. Ügyetlen madár:

Ha sikerült a fakoronára jutnod, de a madaradnak a lába látható, akkor a madár ügyetlenül landolt a fán. A fakoronán lévő kártyák közül vedd fel valamelyik másik lapot, és előlappal felfelé tedd a paklid aljára. Ha még nincs egyetlen kártya sem a fakoronán, akkor a saját kártyádat vedd vissza.

4. Vigyázz, jön Kandúr Karcsi!:

Ha Karcsi Kandúrt feljuttatod a fakoronára, megijesztesz vele néhány békés madarat! Büntetésből vedd vissza Kandúr Karcsi kártyádat, továbbá minden olyan kártyát a fakoronáról, amelyeknek a színe megegyezik a kandúrkártyáéval. A kártyákat előlappal felfelé tedd a paklid aljára! Amennyiben nincs a kandúrkártyával megegyező színű lap a fakoronán, csak a kandúrkártyádat kell visszavenned.

Amint elpöckölted kártyádat, és végrehajtottad a szükséges akciót, a bal oldali szomszédod következik.

Megjegyzés:

Ha a fakoronáról a kártyáddal lelöpsz olyan kártyákat, amelyek már ott voltak, a ezeket a lapokat magadhoz kell vened. Rakd be őket a paklid aljára, előlappal felfelé fordítva!

A játék vége:

Akinek először sikerül az összes kártyalapját feljuttatnia a lombkoronába, megnyeri a játékot.

5+



& friends
HUNCI!



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas
3 éven aluli gyermek részére.
Fulladásveszély!