

# HOVA BÚJTÁL, BORIBON?



## 2 JÁTÉKVÁLTOZAT

3 éves kortól

2–4 játékos részére, 10 perc

### A játék tartalma

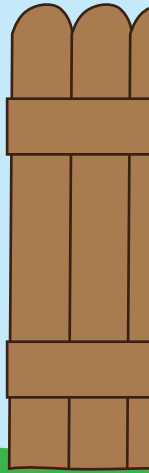
20 helyszínkártya (10 virágos, 10 gombás)

4 fakorong

4 matrica

1 dobókocka

3 csillag



# BÚJÓCSKA

## versengő játék

2 fős


### A játék célja

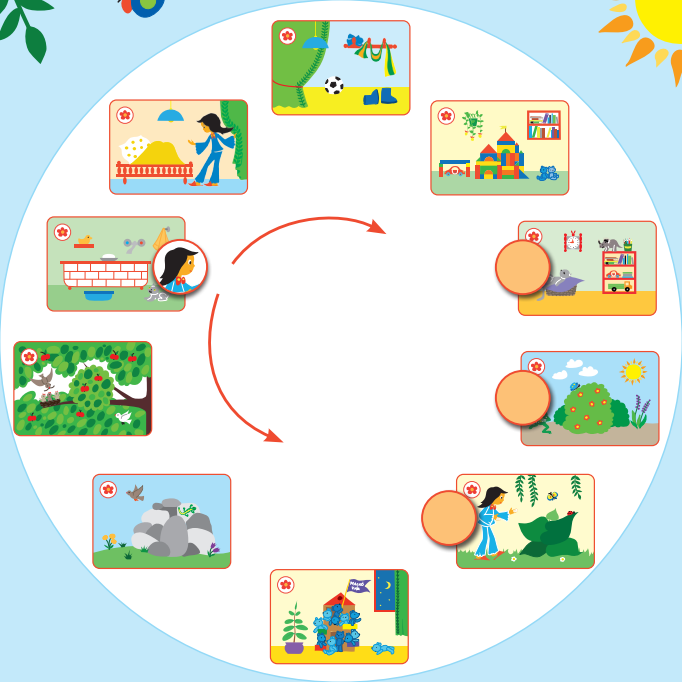
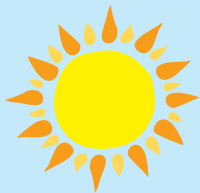
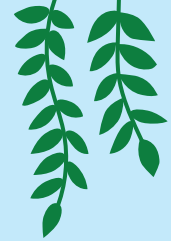
Annipanni szeretné megtalálni Boribont, Boribon viszont a játék végéig megpróbál rejtőzködni előle.

### A játék előkészítése

Az első játék előtt ragasszuk fel a matricákat a korongokra.



- A 10 virágos (  ) helyszínkártyát képpel felfelé rakjuk körbe az asztal közepén. Aki Annipannival van, tegye le bárhova képpel felfelé Annipannit.
- Aki Boribonékkal van, tegye a másik három bábut lefordítva három kártyára úgy, hogy Annipanni és a lefordított bábuk között 3 üres kártya legyen.
- Előtte nézze meg őket titkosan, hogy csak ő tudja, melyik bábu Boribon!



## A játék menete

A játékot az Annipannival lévő játékos kezdi.

- Dob a dobókockával, és lelépi a kocka értékét bármelyik irányba. Lépés közben nem válthat irányt!
- Ha a lépés után olyan kártyán áll meg, amin a másik játékos egy lefordított bábuja is áll, akkor felfordíthatja a bábút, és megnézheti.
- Ha a bábun Boribon van, Annipanni nyert!
- Ha Szuszi vagy Hapci, akkor a korongot lefordítva visszateszi.

Ezután az a játékos jön, aki Boribonékkal van. Előbb dob, majd eldönti, hogy melyik bábuval, melyik irányba lép. Ő sem válthat irányt mozgás közben!

*Vigyázat! Nem léphet olyan kártyára, amin Annipanni áll, mert akkor Annipanni rögtön felfordíthatja, és megtalálja!*

Ha mindkét játékos dobott – tehát Boribonék lépése után –, fordítsunk le egy helyszínkártyát (minden körben egyet, sorban haladva), majd kezdjünk új kört! Akkor is fordítsuk le a kártyát, ha áll rajta bábu, és a későbbiekben természetesen léphetünk a lefordított kártyára is.

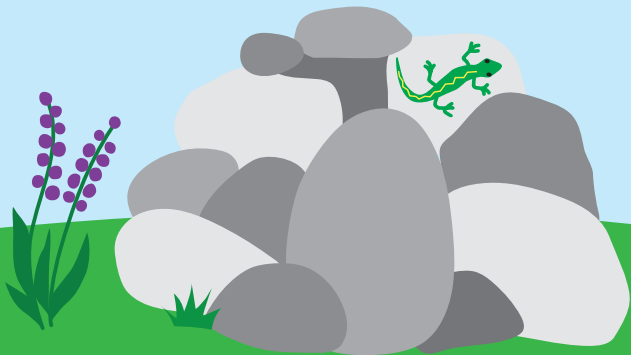


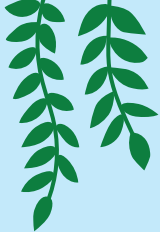
## A játék vége

- Ha Annipanni az összes helyszínkártya lefordítása előtt megtalálja Boribont, akkor a játék véget ér, és **Annipanni nyert**.
- Ha Annipanni nem találja meg Boribont, mire lefordítjuk az utolsó helyszínkártyát, akkor **Boribon nyert!** (A játék azonnal véget ér, amikor lefordítjuk az utolsó helyszínkártyát, Annipanni ezután már nem dobhat.)

## Kiegészítés

*Ha szeretnénk kicsit hosszabban bújócskázni, vegyük elő a dobozból a három kis csillagot. Három fordulót játszunk, és a nyertesnek mindig adjunk egy csillagot! Aki több csillagot nyert, azé az összesített győzelem!*





# FOGÓCSKA


## együttműködő játék

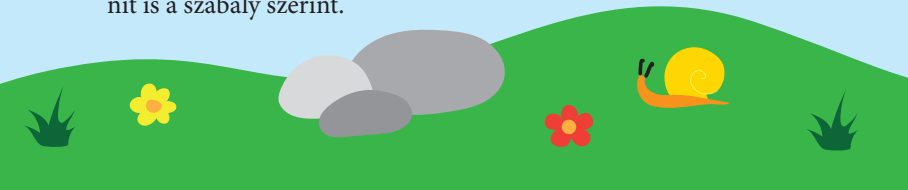


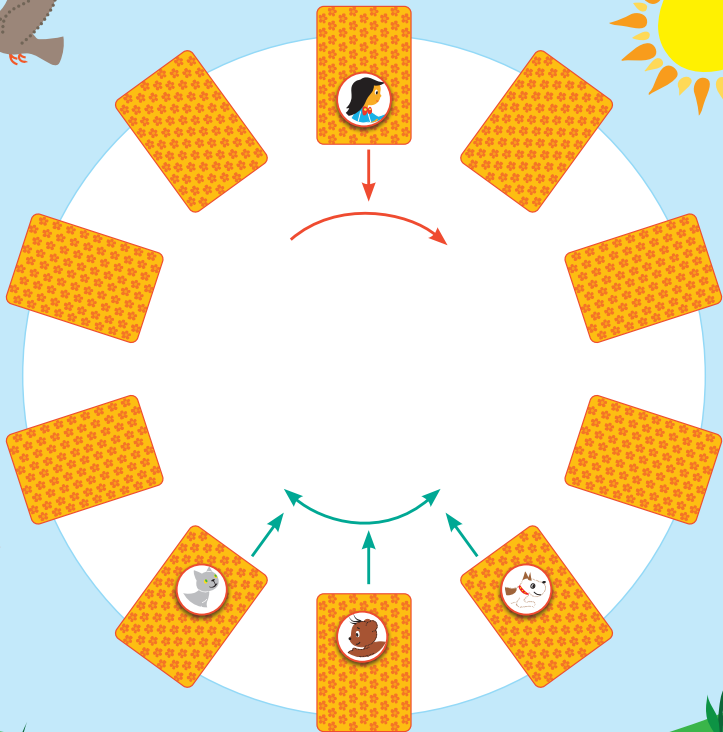
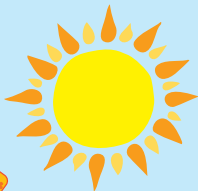
### A játék célja

Annipanni a fogó, a játékosok pedig Boribonékkal menekülnek előle, és ha Annipanni a játék végéig nem kapja el Boribont, akkor nyertek.

### A játék előkészítése

- Az első játék előtt válogassuk ki a GOMBÁVAL (  ) jelölt tíz helyszínkártyát! Nézegetjük meg, és próbáljuk megjegyezni őket. Az összes kártyát megtaláljátok kicsiben a füzet végén. Játék közben ezt nyugodtan tegyétek magatok elé, hogy segítsen emlékezni a kártyákra!
- Keverjük meg a helyszínkártyákat, és képpel lefordítva tegyük őket körbe. Annipannit és Boribonékat a képen látható módon, képpel felfelé helyezzük a kártyákra.
- A játékosok mind Boribonékkal vannak, és együtt léptetik Annipannit is a szabály szerint.







## A játék menete

- Először Annipanni lép. A játékosok dobnak neki, és ő az óramutató járásával megegyezően lép.
- Amikor Annipanni egy olyan kártyáról lép el, ami még le van fordítva, akkor azt fel kell fordítani – akkor is, ha azon áll más játékos is.
- Ha Annipanni olyan mezőre lép, amin Szuszi vagy Hapci áll, akkor őket elkapta, ezért őket le kell fordítani, nem lehet lépni velük. Fontos, hogy Annipanni is megáll ezen a mezőn, akkor is, ha lenne még lépése – így tudják őt lassítani Szusziék, amíg Boribon messzire fut.
- Ha Annipanni olyan mezőre lép, amin Boribon van, akkor elkapta Boribont, a játék véget ér, Annipanni nyert!
- Ha Annipanni olyan mezőre lép, ahol ott van Boribon, de ott van felfordítva Szuszi vagy Hapci is, akkor Boribon még megmenekül, mert Szuszit vagy Hapcit kapja el Annipanni. Akit elkapott, azt lefordítjuk.
- Ezután a soron lévő játékos Boribonéknak is dob. Bármelyik képpel felfelé fordított bábuval (Boribonnal, Szuszival, Hapcival) léphet, bármilyen irányba. A játékosok megbeszélhetik, hogy mit lépjenek, de végül az dönt és lép, aki dobott!



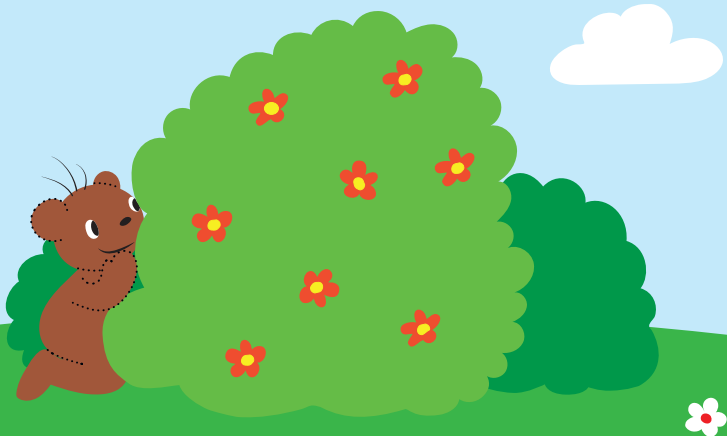


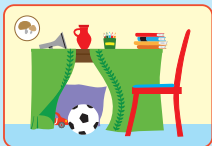
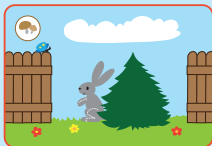
- Ha Boribonékkal olyan kártyára érkezünk, ami még le van fordítva, megtippelhetjük, hogy melyik helyszín az. Ha eltaláltuk, a kártya felfordítva marad. Ha nem találtuk el, akkor vissza kell fordítani.
- Ha olyan mezőre lépünk, ahol egy lefordított játékosársunk áll, akkor őt visszafordíthatjuk, és a következő körtől ismét léphetünk vele.
- Boribon nem léphet olyan mezőre, ahol Annipanni áll, mert akkor Annipanni elkapja, és azonnal véget ér a játék. Szuszival vagy Hapcival léphetünk olyan mezőre, ahol Annipanni áll, de akkor őket Annipanni elkapja, azonnal lefordítjuk őket, és nem akadályozzák meg, hogy Annipanni a következő körben továbballadjon.



## A játék vége

- A játék addig tart, míg Annipanni el nem kapja Boribont VAGY fel nem fordítottuk az utolsó helyszínkártyát.
- **Nyertünk**, ha felfordítjuk az utolsó helyszínkártyát is, mielőtt Annipanni elkapja Boribont! Amikor már csak egyetlen kártya van lefordítva, Boribonéknak elég áthaladniuk rajta, nem kell pontosan rálépniük, hogy felfordítsák a kártyát.
- **Vesztettünk**, ha Annipanni elkapja Boribont, azaz olyan mezőre lép, ahol Boribon áll.





Kiadja, gyártja és forgalmazza a © Pozsonyi Pagony Kft. 2021,  
Budapest, 1137, Pozsonyi út 26. – [www.pagony.hu](http://www.pagony.hu)

A játékot tervezte © Lencse Máté

© Marék Veronika Boribon sorozata alapján

Grafika: Kelényi Gabriella

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére!

Származási hely: EU

English rules online



PAGONY

