

TÁBLAJÁTÉKOK



LUDO (Ki nevet a végén?)

ooo

4 éves kortól | 2-4 játékos | 10-20 perc

Kellékek: Ludo játéktábla, 2 bábu játékosonként, 1 dobókocka.

A Játék célja: Elsőként érni el a középső csillagot mindkét bábuval.

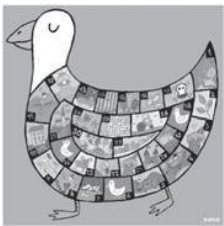
Előkészítés: A játékosok választanak egy színt és mindkét bábujukat elhelyezik a bábujuk színének megfelelő startmezőn. A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik a kör.

Haladás a bábukkal: A játékosok akkor indulhatnak saját startmezőjükről, ha hatost dobnak. Ha hatost dobtak, újra dobhatnak és annyit léphetnek, ahányat dobtak. Ha egy játékosnak két bábuja van játékban, ő választ, hogy melyikkel lép. Aki hatost dob, a lépést követően még egyszer dobhat. Amikor már több játékos bábuja elindult körbe a pályán, üldözőbe veszik egymást. A bábuk nem léphetik át egymást, akkor sem, ha az egyik útját állja egy másiknak. Ilyenkor a játékos társ bábuja előtt utolsó szabad mezőig léphet. Viszont ha egy bábuval éppen egy másik színű bábu helyére lép, elfoglalja a helyét, vagyis kiüti azt. Akit kiütöttek, annak vissza kell térnie a startmezőjére.

A játék vége - 'MENNYBEJUTÁS': Ha egy bábu körbeér a táblán, megáll az pályája utolsó mezőjén, a mennybe vezető lépcső előtt.

Megjegyzés: Csak pontos dobással érkehetnek ide. Ha a játékos ennél nagyobbat dob, nem léphet. A lépcső mezői 1-től 4-ig vannak számozva. Hogy a játékos az 1-esre léphessen, 1-est kell dobnia, hogy a 2-esre, 2-est, és így tovább, a 4-es mezőig. A bábu akkor léphet tovább a középső csillagra, ha a 4-es mező után 6-ost dob. Ekkor elhagyja a pályát.

A játék győztese: Az nyer, aki a leghamarabb veheti le mindkét bábuját a csillag mezőről.



LIBAJÁTÉK

ooo

4 éves kortól | 2-4 játékos | 10-15 perc

Kellékek: Libajáték táblája, 1 bábu (játékosonként különböző színű), 1 dobókocka

A Játék célja: Elsőként érni el a 30-as mezőt.

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következik a többi játékos. A soron levő játékos dob a kockával és annyit lép, ahányat dobott. Ha az egyik játékos bábuja egy másik játékos bábujának helyére érkezik, utóbbinak vissza kell mennie oda, ahonnan a társa indult.

Megjegyzés: Aki a játék elején rögtön hatost dob, előre léphet a 15-ös mezőre.

Speciális mezők:

- liba mezők (6-os, 18-as, 24-es mezők): Még egyszer annyit léphetsz, ahány lépéssel ide érteztél.
- híd (3-as mező): Előre ugorhatsz a következő hídra (21-es mező).
- hotel (10-es mező): Egy körből kimaradsz.
- börtön (14-es mező): Akkor mehetsz tovább, ha hatost dobsz.
- koponya és lábszárcsontok (17-es mező): Menj vissza az első mezőre!
- labirintus (27-es mező): Két körből kimaradsz.

A játék győztese: Az nyer, aki először ér a 30-as mezőre.

Megjegyzés: A 30-as mezőre csak pontos dobással lehet érkezni. Ha a dobás nagyobb, mint ahány lépés hátravan, a maradék lépéssel visszafelé kell lépkedni.



KÍGYÓK ÉS LÉTRÁK

ooo

5 éves kortól | 2-4 játékos | 10-15 perc

Kellékek: Kígyók és létrák játék táblája, 1 bábu (játékosonként különböző színű), 1 dobókocka
A Játék célja: Elsőként elérni a 49-es mezőt.

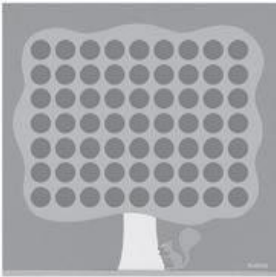
A játék menete: A játék kezdetén a játékosok sorban elhelyezik bábuikat az 1-es mező mellett az asztalon. A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következik a többi játékos. Mindenki annyit lép, ahányat dobott.

Speciális mezők:

- létrás mezők: Ha egy létra aljához érkezel, mássz fel a létrán, így annak tetejéhez jutsz.
- kígyós mezők: Ha olyan mezőre érkezel, ahol egy kígyó farka van, lecsúszol rajta, egészen a fejéig.

A játék győztese: Az nyer, aki először ér a 49-es mezőre.

Megjegyzés: A 49-es mezőre csak pontos dobással lehet érkezni. Ha a dobás nagyobb, mint ahány lépés hátravan, a maradék lépéssel visszafelé kell lépkedni.



TIC TAC TOE (AMÓBA)

ooo

5 éves kortól | 2 vagy több játékos | 10-15 perc

Kellékek: Tic Tac Toe játék táblája,
24 korong játékosonként (minden játékos választ egy színt)

A Játék célja: A lehető legtöbb négy elemű sort kirakni a saját színű korongokból.

A játék menete: Minden játékos kiteszi maga elé a 24 korongját. A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következik a többi játékos. Sorban tesznek le egy-egy korongot a szabad helyekre úgy, hogy vízszintesen vagy függőlegesen egybefüggő sort hozzanak létre saját korongjaikból. **Megjegyzés:** Ha 4 korong van egy sorban, nem számítanak bele egy új sorba.

A játék vége: A játék akkor ér véget, amikor elfogynak a korongok. Az nyer, aki a legtöbb sort (vagy oszlopot) tudta kirakni.

BINGÓ

ooo

3 éves kortól | 2-4 játékos | 10-15 perc

Kellékek: 4 bingó tábla, 12 bingó kártya (12 különböző állat), 1 zsák, 6 korong játékosonként

A Játék célja: Elsőként kitölteni a saját táblát.

A játék menete: Minden játékos választ egy táblát és 6 korongot, majd kiteszi őket maga elé. A 12 állatos kártyát tegyük a zsákba.

A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következik a többi játékos. A játékosok sorban húznak egy kártyát a zsákból, és elmondják a többieknek, milyen állat van rajta.

Minden játékos ellenőrzi, szerepel-e a tábláján az adott állat.

- Ha szerepel a táblán az állat, amit kihúztak tegyél rá egy korongot.

- Ha nem szerepel, nem történik semmi.

A kihúzott kártyát a húzó félreteszi, aztán a következő játékos is húz és így tovább.

A játék vége: A játék akkor ér véget, amikor egy játékos a táblájának minden mezőjére tudott korongot tenni. Ő nyer.

MEMÓRIAJÁTÉK

ooo

3 éves kortól | 2-4 játékos | 10-15 perc

Kellékek: 24 db memóriakártya kártya

A Játék célja: A lehető legtöbb párt gyűjteni.

A játék menete: A kártyákat képpel lefelé fordítva rendezzük el az asztalon. A játékosok egymás után felfordítanak egy első, majd egy második kártyát.

- Ha egy játékos két egyforma kártyát fordít fel, párt talált és megtarthatja azt, majd újra ő jön.
- Ha a két felfordított kártya különböző, a játékos adjon időt mindenkinek, hogy megnézhesse, mi van rajtuk, majd lefordítva visszateszi a kártyákat a helyükre.

Ez után a következő játékos jön.

A játék vége: A játék akkor ér véget, ha minden kártyának meglett a párja és nincs több az asztalon. Az nyer, aki a legtöbb párt találta.

KOCKAJÁTÉKOK



JUNIOR YAHTZEE

ooo

4 éves kortól | 2-4 játékos | 10-15 perc

Kellékek: 4 Yahtzee tábla, 8 korong játékosonként, 5 dobókocka

A Játék célja: Elsőként kitenni a háromelemű sort a saját játéktáblán, vagy Yahtzee-t dobni.

A játék menete: Minden játékos kitesz egy táblát és 8 korongot maga elé. Az 5 dobókockát helyezük az asztal közepére. A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következnek a többi játékos. A soron lévő játékos olyan kombinációt próbál dobni a kockákkal, hogy feltehessen egy korongot a táblájára. Ehhez maximum háromszor dobhat. Minden dobásnál eldöntheti, hogy az össze kockával dob, vagy félreteszi azt, amelyikről úgy gondolja, szükség lesz rá egy adott kombinációhoz. (Ebben az esetben csak a többi kockával dob újra). Akinek sikerül kidobnia egy kombinációt, tesz egy korongot a megfelelő mezőre a tábláján.

● Dobj belőle legalább egyet!

●● Dobj belőle legalább kettőt!

●●● Dobj belőle legalább hármat!

●●●● Dobj belőle legalább négyet!

●●●●● Dobj belőle legalább ötöt!



Dobj belőle legalább hatot!



Dobj öt egymást követő számot!
(1,2,3,4,5 vagy 2,3,4,5,6)



Dobj négy azonos értékű számot!



Yahtzee: Dobj öt azonos értékű számot!

A játék győztese: Az nyer, akinek először sikerül kiraknia egy sort vagy oszlopot a saját tábláján. Ha valaki Yahtzee-t dob (öt azonos értékű számjegy), rögtön megnyeri a játékot.



A HÁZ

ooo

4 éves kortól | 2-4 játékos | 10 perc

Kellékek: 1 kocka, 1 papírlap játékosonként

A Játék célja: Elsőként befejezni a saját házat.

↖ Példa a házra, amit rajzolni kell

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következnek a többi játékos. A játékosok célja minden körben, hogy egy részt rajzolnak a házukból. A soron következő dob a kockával és dobástól függően folytathatja a háza rajzolását.

A ház különböző részeit csak szigorúan a következő dobásokkal megrajzolni:

- 6, a ház négyzetes része (az alap)
- 5, tető
- 4, ajtó
- 3 vagy 2, egy ablak (NB. összesen két ablakot kell rajzolni)
- 1, kémény

Aki olyan számot dob, hogy folytatni tudja a rajzát, még egyszer dobhat. Ha nem tudja folytatni, a következő játékos jön.

A játék győztese: Az nyer, aki elsőként be tudja fejezni a házat.

UGRÁLÓ LÉGY (FLEA JUMP)

...

5 éves kortól, felnőttel játszható | 2-4 játékos | 10 perc

Kellékek: 1 dobókocka, papírlap a pontszámok vezetéséhez**A Játék célja:** Minél kevesebb dobással elérni a 20 pontot.**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következnek a többi játékos. Az asztalon lévő kocka a légy, amit a játékosok egymás után 'ugratnak', úgy, hogy mutatóujjukkal megnyomják a kocka egyik felső élét, úgy, hogy közben nem takarják el a pontszámot a kockán. Az egyes körökben kijött pontok összeadódnak, amíg egy játékos el nem éri a 20 pontot.**A játék győztese:** Az nyer, aki a legkevesebb próbálkozással éri el a 20 pontot.**A SZÍV**

...

4 éves kortól | 2-4 játékos | 10 perc

Kellékek: 1 dobókocka, játékosonként 1 papírlap**A Játék célja:** Elsőként áthúzni a szív mind a hat részét.**A játék menete:** Minden játékos rajzol egy szívet a lapjára, és azt 6 részre osztja, a példa szerint.

A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következnek a többi játékos.

A soron lévő játékos dob, és a dobott számot áthúzza a rajzolt szívéen. Ha korábban már áthúzta a számot, amit dobott, felajánlja a tőle balra ülőnek. Ha ő is áthúzta már, akkor a következőnek. Ez után továbbadja a kockát.

A játék győztese: Az nyer, aki leghamarabb tudja áthúzni az összes számot a szívéen.**ÁSZ**

...

6 éves kortól, felnőttel játszható | 3-4 játékos | 10 perc

Kellékek: 5 db dobókocka**A Játék célja:** Utolsóként tenni az 1-es dobást az asztal közepére.**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következnek a többi játékos. A soron lévő játékos dob az öt kockával, majd

- amivel 1-est dobott, beteszi középre 1-es dobást/dobásokat az asztal közepére teszi
- amivel 2-est, a bal oldalán ülő játékosnak adja
- amivel 5-öst a jobb oldalán ülő játékosnak adja
- a maradék kockával/kockákkal (amikkel 3-ast, 4-est, vagy 6-ost dobott), újra dob.

Addig dob, amíg mindenkockát el tud helyezni. Ez után a következő játékos azzal/azokkal dob, amit kapott. Ha nem kapott egyet sem, akkor a következő játékos jön, és így tovább.

A játék győztese: Az nyer, aki a utolsóként teszi be az 1-es dobást középre.**SOROZATOK**

...

5 éves kortól, felnőttel játszható | 2-4 játékos | 10 perc

Kellékek: 5 db dobókocka, papírlap a pontszámok vezetéséhez**A Játék célja:** Elsőként elérni a 100 pontot**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következnek a többi játékos. A soron lévő játékos dob mind az öt kockával és annyi pontot kap, ahány az alábbiak szerint jár:

- 1 2 3 4 5 → 20 pont
- 1 2 3 4 + bármilyen más szám → 15 pont
- 1 2 3 + bármilyen két más szám → 10 pont
- 1 2 + bármilyen három más szám → 5 pont

Ez után a következő játékos próbál sorozatot dobni és pontokat gyűjteni. Minden dobás után hozzá kell adni a pontokat az előző kör pontszámához.

Figyelem! Aki 3 db 1-est dob egy körben, elveszíti az összes pontját és újra kell kezdenie a gyűjtést.

A játék győztese: Az nyer, aki először éri el a 100 pontot.