

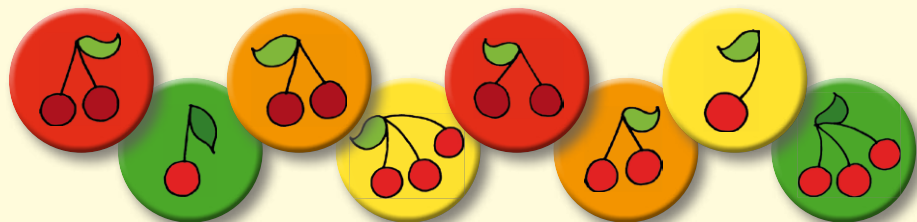
Nagyi befőzéshez készülődik, de még le kellene szedni a cseresznyét. A gyerekcsapat nekilát a munkának. A cél, hogy megszerezzék az összes cseresznyekorongot.

Előkészületek:

Az első játék előtt óvatosan kivesszük a kukacfigurákat és a cseresznyekorongokat a keretből. A figurákat a műanyag talpba illesztjük, és a játéktáblán a megfelelő színű kukacra helyezük, mégpedig úgy, hogy a fejük a színes játémezők felé nézzen. A cseresznyekorongokat is a játéktábla kijelölt mezőire fektetjük. Figyeljük a cseresznyék számát! Az egy cseresznyés mezőre az egy cseresznyés korong kerül, a duplára a dupla stb.



A négy bábut a keretes indulómezőkre tesszük, a lépéskártyákat pedig megkeverjük és képpel lefelé az asztalra helyezük.

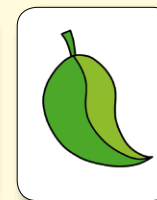
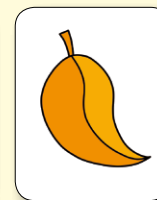
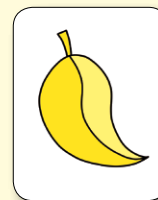
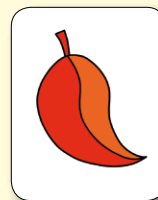


A játék menete:

Mivel ez egy kooperációs játék, melyben a játékosok nem egymás ellen küzdenek, hanem társaikkal együttműködve játszanak, ezért előre döntsék el, hogy mindenki önállóan lép, vagy az összes lépést közösen beszéljük meg.

A játék során a játékosoknak össze kell szedniük az összes cseresznyekorongot. Ezeket akkor vehetik fel, ha a bábuval rálépnek. Amelyik korongon egy cseresznye van, azt egy bábuval is fel lehet venni, amelyiken kettő, azért már két bábuval kell menni, illetve a három cseresznyés korong csak három bábuval szerezhető meg.

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Húz 3 db kártyát, és képpel felfelé, jól láthatóan az asztalra helyezi.



Levélkártya: A játékos a levél színének megfelelő színű mezőre léphet egy tetszőleges bábuval. Egy levélkártya egy lépést jelent. A bábukkal csak a szomszédos mezőkre léphetünk, átlósan nem szabad haladni.

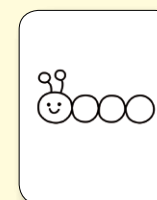
A lépéseket meg lehet osztani két, sőt akár három bábu között is, de egy bábuval is leléphetjük mindet. Egy mezőn természetesen több bábu is állhat. Erre szükség is van akkor, amikor a dupla, vagy a hármas cseresznyét kell felvenniük.

A bábuk áthaladhatnak olyan mezőkön, ahol van kukac, de megállniuk tilos ezeken.

A többszínű levél bármely színt helyettesítheti. A játékosok maguk választják meg, milyen színként használják.

Amennyiben egy játékos 3 egyforma színű kártyát húz egy körön belül, akkor bármelyik bábut áthelyezheti egy tetszőleges cseresznyére.

Kukackártya: Ha a három felfordított kártya között kukackártya is található, akkor a játékos pörget egyet a levél-pörgővel. A kipörgetett színnek megfelelő kukac egy mezőt egyenesen előrehalad a táblán a cseresznyék felé. Ha a játékos kukackártyát is húzott, akkor mindig először a megfelelő kukaccal kell haladnia, a bábuk csak utána léphetnek.



Ha egy kukac nem tud lépni (végigment a pályán, vagy áll előtte egy másik kukac), akkor újra kell pörgetni a levéllel.

Ha egy kukac rálép valamelyik báburra, akkor azt visszalépteti a vele azonos színű startmezőre.

Előfordulhat, hogy a játékosok nem akarják vagy nem tudják mindhárom húzott kártyát lelépni. Ilyenkor nem muszáj felhasználniuk az összes kártyát.

A már felfordított lépéskártyákat félretesszük az asztalon. Ha elfogyott az egész pakli, akkor megkeverjük a felhasznált kártyákat, és új húzópaklit képezünk belőlük.

A cseresznyék megszerzése:

A cseresznyéket a játékosok akkor tudják megszerezni, ha rálépnek arra a mezőre, ahol cseresznyekorong található. A cseresznyeszemek egymagukban, párban, vagy hármásával lógnak a fán. Az egy darabosat egy bábu is le tudja szedni, ezért ha valamelyik bábu rálép, akkor levehetjük és a nagyi konyhájába tehetjük a korongot. Amikor azonban cseresznyepárra vagy hármás cseresznyére lépünk, akkor kettő vagy három bábuval kell a koronghoz érnünk. Amint a megfelelő számú bábu rááll a cseresznyekorongra, azonnal vegyük ki a bábuk alól és tegyük a nagyi konyhájába.

A játék kétféleképpen érhet véget:

Az egyik kukac elér egy cseresznyéhez. Ekkor már nem sikerülhet összegyűjteni az összes gyümölcsöt, mert egy részét a falánk kukac megdézsmálja. Elkeseredésre azért semmi ok, gyorsan kezdődhet egy új játék.

A bábukkal minden cseresznyét összegyűjtünk és odaadjuk a nagyinak, hogy finom befőttet eszegethessünk a télen!

Javaslatok a játék menetének nehezítésére, könnyítésére:

A játék könnyíthető, ha a kártyapakliból kivesszünk egy kukacot.

A játék nehezíthető, ha mind a négy színből kivesszünk egy-egy (vagy nagyon rutinos játékosok esetén akár két-két) kártyát.

**Jó játékot kíván
a Keller és Mayer!**



Játéköltet: Gröber Gabriella és Kőműves András

www.kelleresmayer.hu

Cseresznyéskert

Játékszabály

