



Djeco társasjáték – Pompon

Cikkszám: DJ00804

A gyerekek rajonganak a körhintáért is, de mindenekelőtt arról álmodoznak, hogy minél több pompont szerezhessenek, miközben egymás után ülnek be a körhintába.

Ha Rajtad a sor, dobj a kockákkal, és már fordíthatsz is a körhintán.

Vajon sikerül valamelyik csemetédnek pompont szereznie?

Ajánlott életkor: 5-10 évig | **Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

A játék tartalma: 1 játéktábla forgatható körhintával,
17 „gyerek” korong, 10 „pompon” korong, 2 dobókocka

A játék célja: A legtöbb pompont szerezni a játék végére.

Előkészületek: A játéktáblát az asztal közepére tesszük. A körhinta beállításánál arra figyeljünk, hogy a háromszögek szárai és az alaptábla vonalai egymásra kerüljenek!

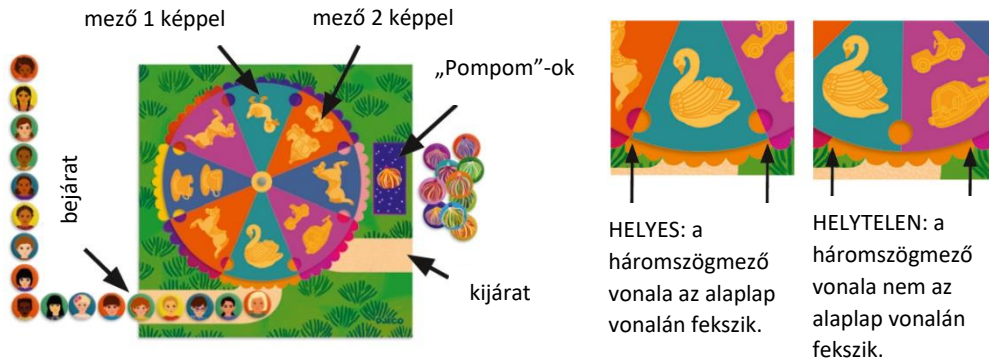
A pompon korongokat a pompon mező mellé helyezzük. A 2 dobókockát előkészítjük.

A játékosok kiválasztják a gyerek korongokat: 2 játékos esetén 5 korong, 3 játékos esetén

4 korong, 4 játékos esetén 3 korong (játékosonként azonos háttérszínű korongok).

A megmaradt gyerek korongokat visszatesszük a dobozba.

A részt vevő gyerekeket összekeverjük, és a képen látható módon a körhintához sorakoztatjuk őket.



A játék menete: Az a játékos kezdi a játékot, akinek a legközelebb van a születésnapja, majd órajárás szerint halad tovább a játék.

Amikor egy játékos sorra kerül, a következő akciókat hajtja végre ebben a sorrendben:

1. Gyermekek beszállása a körhintába

- ha a bejáratnál lévő körhintamezőn 1 szabad hely van (1 kép van rajta), egy gyermek száll csak be a körhintába
- ha a bejáratnál lévő körhintamezőn 2 szabad hely van (2 kép van rajta), akkor 2 gyermek ül be a körhintába



A sorban álló többi gyerek mind előrébb kerül.

2. A körhinta forgatása:

Először dobunk a két kockával, utána forgatunk a körhintán.



Kiválasztjuk a 2 dobás egyikét, és annyi mezőt forgatunk a keréken, amennyit ez a szám mutat. A körhinta mindig órajárás szerint halad.

Kiindulóhelyzet: a játékos egy 2-est és egy 3-ast dobott

$2 = 2$ $3 = 3$

A játékos a 2-est választja és két mezőt fordít a keréken vagy a játékos a 3-ast választja és három mezőt fordít a keréken

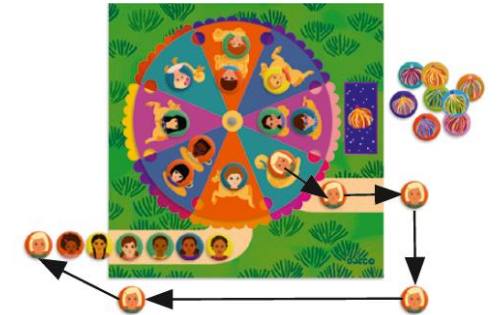
3. Leszállás a körhintáról és pomponszerzés:

A forgatás után megnézzük, hogy valaki kiszáll-e a körhintából, illetve kap-e pompont?

• körhinta elhagyása:

- Ha egy gyermek pont a kijárathoz érkezik, ki kell szállítani a körhintából és a kígyózó sor végére tenni, hogy majd újra utazhasson.

- Ha két gyermek utazik a kijárathoz érkező mezőn, mind a kettőt ki kell venni, és a sor végére rakni őket. Először a kívül ülő gyermeket vesszük ki a körhintából és állítjuk a sor végére, majd a másikat.



• pomponszerzés

- Ha egy gyermek a pompon mező mellett landol, a hozzá tartozó játékos választhat egy tetszőleges pompont.

Pl.: ebben az esetben a narancsos háttérű korong tulajdonosa elvehet egy tetszőleges pomponkorongot

- Ha két gyermek ül a pompon melletti mezőben, akkor is csak egy játékos kaphat pompont. A két játékos ilyenkor *kő-papír-olló* játékkal dönti el, kié lesz a pompon....

Pl.: ebben az esetben a kék háttérű korong tulajdonosa nyerte a *kő-papír-olló* meccset, így ő vehet el egy pompont.



Döntetlen *kő-papír-olló* játék esetében a játékosok addig játszanak, míg valamelyikük meg nem nyeri. Ha mind a két gyermek ugyanahoz a játékoshoz tartozik, nincs szükség a *kő-papír-olló* játékra. A játékos elvehet egy tetszőleges korongot.

A játék vége: a játék akkor ér véget, amikor egy játékos az utolsó pomponkorongot is elnyeri. Aki a legtöbb pompont gyűjtötte, megnyeri a játékot.

Christian Roullier játéka, Design: Ilya Green