



Igazi cirkusz van a dzsungelben! Melyik majmakrobata-csapat készül el elsőként a „piramisával”? Ahhoz, hogy megnyerd a kihívást, kockáztatnod kell, és persze megfelelő akrobatákat választani – mivel némelyik keresztül húzhatja a számításaidat.

Ajánlott életkor: 6-99 éves korig | **Játékosok száma:** 2-4 fő | **Játékidő:** 15 perc

A játék tartalma: 4 dzsungeltábla, 4 vászonzsák, 48 majmakrobata-figura (10 kék, 10 sárga, 10 zöld, 10 piros, 4 fehér és 4 lila)

A játék célja: elsőként megépíteni a 10 saját majomból álló piramist.

A „Pyramide monkey” egy kockáztatós játék, melyben a piramisépítés első lépéseként majmokat kell gyűjteni. A soron lévő játékos húz egy majmot a saját zsákjából, és ha saját színű majmot húzott, választhat, hogy épít vagy tovább húz. Ha megáll, és nem húz több majmot, elkezdheti építeni a piramist. Ha a játékos úgy dönt, hogy további majmot húz, ezzel kockázat: ha lila vagy fehér majmot húz, elveszíti az aktuális körben szerzett zsákmányt és azonnal véget ér a köre.

Előkészületek: Minden játékos maga elé helyez egy játéktáblát és a színben hozzá passzoló vászonzsákot. Ezután mindenki elvesz 1 fehér, 1 lila és 10 saját színnek megfelelő majmot, melyek mind a saját színű zsákba kerülnek. Így a zsákokban 12-12 db majom van. A játékosok jól megrázzák saját zsákjukat.

A játék menete: a játékot a legfiatalabb játékos kezdi, majd órajárás szerint halad tovább a játék.

A soron lévő játékos a következő akciókat hajtja végre:

1. Berakja a zsákba a kezét, és anélkül, hogy belenézne, megkeveri a figurákat
2. Véletlenszerűen húz egy majomfigurát a zsákból (szintén belenézés nélkül)

Ha a játékos saját színű majmot húz: szuper! ezzel lehet építeni a piramist. A játékos maga elé teszi a majmot és választ, hogy befejezi a körét vagy húz egy újabb majmot.

- Ha a játékos úgy határoz, hogy folytatja a játékot, húz még egy majmot a zsákjából. Ha ez a majom is saját színű, újra választhat, hogy megáll vagy folytatja. Ha a majom fehér vagy lila, sajnáljuk – lásd lejjebb, mi történik.

Figyelmeztetés: egy játékos egy körön belül maximum 3 majmot húzhat. 3 saját színű majom megszerzése után is be kell fejezni a kört.

- Ha a játékos úgy határoz, hogy megáll (vagy 3 saját majom kihúzása után meg kell állnia), elkezdheti építeni a piramist a tábláján az adott körben szerzett majmokkal.

Ha a játékos lila majmot húz: Sajnáljuk! A lila majom morcos és mindenkit visszaküld a zsákba. A játékos visszarakja a lila majmot és az ebben a körben szerzett összes majmot is a zsákba. A játékos köre véget ér. **Ha a játékos fehér majmot húz:** Ajjaj... a fehér majom egy tréfamester...visszaparancsol mindenkit a zsákba, ő maga viszont odébbáll, hogy máshol próbáljon szerencsét...A játékos visszarakja az ebben a körben szerzett majmait a zsákba, a fehér majmot pedig egy tetszőleges játékosnak adja, aki a saját zsákjába kell berakja...

Az eddig soron lévő játékos köre véget ér.

A piramis felépítése: a legelső sorban áll 4 majom (a tábla 4 színes mezőjén), a 2. sorban 3 majom, a 3. sorban 2 majom, végül legfelül az utolsó.

A játék vége: A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként helyezi fel a piramis tetejére a 10. majmocskát.



Erwan Morin játéka



Igazi cirkusz van a dzsungelben! Melyik majmakrobata-csapat készül el elsőként a „piramisával”? Ahhoz, hogy megnyerd a kihívást, kockáztatnod kell, és persze megfelelő akrobatákat választani – mivel némelyik keresztül húzhatja a számításaidat.

Ajánlott életkor: 6-99 éves korig | **Játékosok száma:** 2-4 fő | **Játékidő:** 15 perc

A játék tartalma: 4 dzsungeltábla, 4 vászonzsák, 48 majmakrobata-figura (10 kék, 10 sárga, 10 zöld, 10 piros, 4 fehér és 4 lila)

A játék célja: elsőként megépíteni a 10 saját majomból álló piramist.

A „Pyramide monkey” egy kockáztatós játék, melyben a piramisépítés első lépéseként majmokat kell gyűjteni. A soron lévő játékos húz egy majmot a saját zsákjából, és ha saját színű majmot húzott, választhat, hogy épít vagy tovább húz. Ha megáll, és nem húz több majmot, elkezdheti építeni a piramist. Ha a játékos úgy dönt, hogy további majmot húz, ezzel kockázat: ha lila vagy fehér majmot húz, elveszíti az aktuális körben szerzett zsákmányt és azonnal véget ér a köre.

Előkészületek: Minden játékos maga elé helyez egy játéktáblát és a színben hozzá passzoló vászonzsákot. Ezután mindenki elvesz 1 fehér, 1 lila és 10 saját színnek megfelelő majmot, melyek mind a saját színű zsákba kerülnek. Így a zsákokban 12-12 db majom van. A játékosok jól megrázzák saját zsákjukat.

A játék menete: a játékot a legfiatalabb játékos kezdi, majd órajárás szerint halad tovább a játék.

A soron lévő játékos a következő akciókat hajtja végre:

3. Berakja a zsákba a kezét, és anélkül, hogy belenézne, megkeveri a figurákat
4. Véletlenszerűen húz egy majomfigurát a zsákból (szintén belenézés nélkül)

Ha a játékos saját színű majmot húz: szuper! ezzel lehet építeni a piramist. A játékos maga elé teszi a majmot és választ, hogy befejezi a körét vagy húz egy újabb majmot.

- Ha a játékos úgy határoz, hogy folytatja a játékot, húz még egy majmot a zsákjából. Ha ez a majom is saját színű, újra választhat, hogy megáll vagy folytatja. Ha a majom fehér vagy lila, sajnáljuk – lásd lejjebb, mi történik.

Figyelmeztetés: egy játékos egy körön belül maximum 3 majmot húzhat. 3 saját színű majom megszerzése után is be kell fejezni a kört.

- Ha a játékos úgy határoz, hogy megáll (vagy 3 saját majom kihúzása után meg kell állnia), elkezdheti építeni a piramist a tábláján az adott körben szerzett majmokkal.

Ha a játékos lila majmot húz: Sajnáljuk! A lila majom morcos és mindenkit visszaküld a zsákba. A játékos visszarakja a lila majmot és az ebben a körben szerzett összes majmot is a zsákba. A játékos köre véget ér. **Ha a játékos fehér majmot húz:** Ajjaj... a fehér majom egy tréfamester...visszaparancsol mindenkit a zsákba, ő maga viszont odébbáll, hogy máshol próbáljon szerencsét...A játékos visszarakja az ebben a körben szerzett majmait a zsákba, a fehér majmot pedig egy tetszőleges játékosnak adja, aki a saját zsákjába kell berakja...

Az eddig soron lévő játékos köre véget ér.

A piramis felépítése: a legelső sorban áll 4 majom (a tábla 4 színes mezőjén), a 2. sorban 3 majom, a 3. sorban 2 majom, végül legfelül az utolsó.

A játék vége: A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként helyezi fel a piramis tetejére a 10. majmocskát.



Erwan Morin játéka