

Pizsamaparti Babarókánál

4+
ÉVES

20
PERC

2-4
JÁTÉKOS

Babarókánál hatalmas ottalvós multság van: az egész Kölyökörzöt meghívta, és mindenki elhozta a barátait is. Mamaróka nagy matracokat tett le Babaróka szobájában, megágyazott a kölyköknek, mindenki átöltözött pizsamába. Csakhogy aludni senki sem akart! Inkább elbújtak a takarók alá. Segíts Mamarókának megtalálni, ki hova bujt, és fektessétek le őket!

A játék tartalma

28 pizsamás állatkártya

12 pokróckártya a pokrócok színeiben

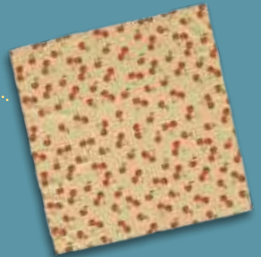
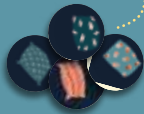
28 állatlapka az állatok egy-egy részletével

22 kispárna

3 vászontakaró (cseresznyés, autós, gombás)

1 vászonzsák

játékszabály



Hogyan játsszatok?



A QR-kód linken megtaláljátok a szabálymagyarázó videót!

Pizsamaparti – alapjáték

Előkészületek

Játék előtt alaposan nézzétek meg az állatokat és a részleteiket, sőt, az első játék előtt párosítsátok az állatkártyákat az állatrészek lapkáival.

1. Keverjétek össze az **állatkártyákat**, és alkossatok húzópaklit! Mellette hagyjatok helyet a dobópaklinak is!
2. Egy kupacba helyezétek az asztalra a kispárnákat is.
3. Pakoljátok be a vászonzsákba a kis lapkákat, **majd** húzzatok ki **9-et** (mindegy, hogy ki húz, de mindenki húzhasson, aki akar), és képpel felfelé tegyétek őket az asztalra. Körülbelül 1 percre nézhetitek a lapkákat. Próbáljátok meg megjegyezni mindet!
4. Ezután takarjátok le őket a **vászontakarókkal** úgy, hogy egy takaró alatt mindig három lapka legyen.



A játék célja

A játék célja, hogy az összes kisállatot megtaláljátok a takarók alatt. Akit megtaláltatok, az már megy is aludni!

A játék menete

A játék 3 fordulóból áll (de kicsikkel játszva bármelyik forduló után abbahagyhatjátok, és pontokat számolhattok). Egy forduló addig tart, amíg a pakli összes lapját fel nem csaptátok.

A játékosok egymás után következnek. Aki először jön, eldönti, hogy **kártyát csap fel, vagy kukucskál!** Ha kukucskál, akkor nem csaphat fel kártyát.

Ha nem kukucskál, akkor előbb **felcsap egy kártyát** a húzópakli mellé.

- Ha azt gondolja, hogy van ilyen állat a pokrócok alatt, akkor maga elé teszi, és a következő játékos jön.
- Ha azt gondolja, a felcsapott kártyán lévő állatka nincs a pokrócok alatt, felcsaphat egy második kártyát! Ha ez viszont valamelyik pokróc alatt bujkál szerinte, akkor magához veszi. Ha nem, ott hagyja a dobópakliban, és a következő játékos jön.

Ha már van felcsapva kártya, és a következő játékos úgy gondolja, hogy az előtte lévő tévedett, a dobópakli tetején maradt állat igenis van a pokrócok alatt, akkor elveheti azt! Ezután nem fordít már más kártyát! (Tehát mindenki legfeljebb egy állatot vihet el a körében.)

Ha kukucskál, akkor felemelheti az egyik pokrócot, és újra megnézheti, mely állatka bujkálnak alatta (a többi játékos ezt nem láthatja). Ezután már nem húz kártyát, hanem a következő játékos jön.

A forduló vége

Ahogy elfogy a húzópakli, emeljétek fel a pokrócokat, és mindenki nézze meg, hogy az előtte lévő (a játék során felvett) állatokból melyik bujkált valóban a pokrócok alatt. Amit eltaláltatok, annak vegyétek fel a lapkáját. Ezeket képpel lefelé gyűjtsétek magatok mellett.

Ha nem találtok egy (vagy több) a kártyáitokon lévő állathoz lapkát a pokróc alatt (vagyis ő nem bujkált ott valójában), akkor vegyetek el annyi kispárnát, amennyit hibáztatok! Úgy

látszik, az a kis kupac a pokróc alatt csak egy párna volt! (A játék végén a kispárnák mínusz pontot fognak érni.) Ha maradt olyan lapka a pokrócok alatt, amit nem találtatok meg, azt dobjátok be a játék dobozába!

Ezután tegyétek vissza a felvett kártyákat a pakliba, és keverjétek meg az egészet, majd tegyétek vissza húzópakliként a helyére. Húzzatok újabb 9 lapkát a vászonzsákból, és kezdődhet a következő forduló (az előző forduló lapkait tehát NEM keverjük vissza: amit megtaláltunk, nálunk marad, amit nem, a dobozba kerül). Ha mindent jól csináltok, a játék legvégén 1 lapka marad csak a zsákban.

A játék vége

Ha a 3. fordulót is lejátszottátok, tegyétek magatok elé egy sorba az állatok gyűjtött állatlapkákat, és alá kettesével a párnalapkákat. Minden két párna betakar egy állatkát, ő megint elbújt! Az nyer, akinek a legtöbb állatkája megmaradt.

Példa: Juli a teljes játék során 6 állatot talált meg a takaró alatt, így 6 állatlapkát gyűjtött. De 5 olyan állatkártyát is felvett, amelyen állat nem bujkált a takaró alatt, így 5 kispárnát is kapott. Mikor a játék végén sorbarakta a lapkait, látta, hogy 2 állat megint elbújt (amikre 2 kispárna került), így összesen 4 pontot szerzett.



Most, ha van kedvetek, keressétek ki a kártyák közül ezeket az állatokat, és fektessétek le a dobozba. A takarókártyákkal akár be is takarhatjátok őket.

Jó játékot!

Játék nagyobbaknak

Ha már nagyon jól megy a játék, és extra kihívásra vágytok, vagy kicsik játszanak nagyobbakkal, akkor a nagyobbak dolgát meg tudjuk nehezíteni az alábbi módon:

- Előkészületkor osszatok minden „nagy” játékosnak 3 különböző színű pokróckártyát. Ezt sorban tegyétek magatok elé, ez alá gyűjtötök majd állatkártyákat.
- A játék során, ha állatkártyát vesztek fel, nemcsak arra kell emlékeznetek, hogy bujkál-e a pokróc alatt olyan állat, hanem hogy melyik pokróc alatt van. A felvett kártyát a megfelelő színű pokróckártya alatt kell gyűjteni.



A forduló végén a pontszámolás az alábbiak szerint alakul:

- Ha egy előttetek lévő állat valóban bujkált, és tényleg az alatt a pokróc alatt, amelyik pokróckártya alá a kártyátokat tettétek, akkor megkapjátok érte a lapkát.
- Ha valóban bujkált az egyik állatotok, de nem az alatt a pokróc alatt, ahol gondoltátok, nem kapjátok meg érte a lapkát, hanem bedobjátok a dobozba.
- Ha egyáltalán nem is bujkált az az állat, aminek a kártyáját felvettétek, vegyetek egy kispárnát magatok elé.

A játék végi pontszámolás az alapjátékban leírtak szerint történik.

Kooperatív játék a legkisebbeknek

Közösen keressétek meg a takaró alatt bujkáló állatokat, és akiket megtaláltatok, fektesétek le a kiságyukba!

Előkészületek

Hasonlóképpen zajlanak, mint az alapjátékban, csak itt 12 állatlapkát rejtünk el a pokrócok alá (pokróconként négyet), és vegyük elő a takarókártyákat. Emellett a dobozt is fogjuk használni. A játék elején ürítsétek ki, és tegyétek egymás mellé a doboztetőt és dobozaljat úgy, hogy az ágyneműk látszódjanak. Ide kell majd lefektetni az állatkákat a matracokra.

A játék menete

A játék ezután ugyanúgy zajlik, mint az alapjátékban, pár fontos különbséggel:

- egy fordulóból áll a játék,
- nincs lehetőségetek kukucskálni,
- megvitatható, hogy a soron lévő játékos által felcsapott állat megfelelő-e (de mindig az aktuális játékosé a döntés),
- ha állatot vesztek fel, tegyétek őket a dobozba szorosan egymás mellé (12 fér be)
- a játék akkor ér véget, amikor betelik a doboz, vagy elfogy a pakli.

Ezután húzzátok le a pokrócokat az állatkákról. Ha valakit megtaláltak a takaró alatt, akkor a dobozban fekvő kártyáját takarjátok be egy takarókártyával (bármelyik kártyát használhatjátok). Őt sikerült lefektetnetek! Akit nem takartatok be, azt még nem sikerült elalztatni! Számoljátok meg, hány állat van betakarva a dobozban.

- 0-4: Ajjaj, nagyon el fognak fáradni a vendégek reggelre!
- 5-8: Reméljük, tudnak aludni az álmos állatok a többiek zajongásától...
- 9-11: Úgyesen beteretelték a kisállatok jó részét az ágyikóba!
- 12: Zseniális! Minden kisállat alszik az ágyikójában, profik vagytok!

Példa: Miután betelt a doboz, a gyerekek felemelték a pokrócokat, és megnézték a lapkákat. Amelyik állat közülük a dobozban feküdt, betakarták. 5 állatot nem találtak meg, ők még virgonckodnak, de így is sikerült 7 állatot lefektetni!



Kooperatív játékmód a legprofibbaknak

Előkészületek

Az előkészületek megegyeznek az előző kooperatív játékéval.

A játék menete

Miután a szokásos módon memorizáltuk a takarók alatt lévő állatkákat, a játék ismét 3 fordulóból fog állni:

- az 1. forduló alatt csak a cseresznyés takaró alatt lévő állatokat kell megtalálni,
- a 2. fordulóban az autós takaró alattiakat,
- végül a 3. fordulóban a gombás alatt rejtőzőket.

Csak az 1. forduló előtt memorizálhatjátok a lapkákat, a 2. és 3. forduló előtt már nem!

Figyelem, nem oszthatjátok fel a takarókat, hogy ki melyik alatti lapkákat jegyzi meg, mindenkinnek mindenre figyelnie kell!

A játék úgy zajlik, mint az alapjátékban, három különbséggel:

- nincs lehetőségetek kukucskálni,
- megvitathatók, hogy a soron lévő játékos által felcsapott állat megfelelő-e (de mindig az aktuális játékosé a döntés),
- a forduló azonnal véget ér, amikor összesen 4 állatkártyát magatok elé vetettek (az összes játékos kártyáit számolva, nem fejenként!) vagy elfogy a pakli.

Tehát az 1. fordulóban csak azokat az állatokat gyűjtsétek, amelyek a cseresznyés takaró alatt vannak. Ha begyűjtöttétek a négy állatkártyát, vége a fordulónak. Ekkor emeljétek fel a cseresznyés takarót, és vessétek össze a lapkákat a felvett kártyáitokkal.

- Ha egyezés van, ezeket az állatokat megtaláltátok, és elkülditek aludni. Fektessétek a kártyáikat a dobozba, tetszőleges ágyikókba, a lapkáikat pedig tegyétek félre.
- Ha olyan állatkártyát is választottatok, aki nem bujkál a pokróc alatt, akkor azt keverjétek vissza a pakliba. A lapkáját tegyétek vissza a vászonzacskóba.

Keverjétek meg az állatok pakliját újra (természetesen akik már a dobozban alszanak, azokat ne ébresszétek fel), majd kezdhettek a 2. fordulót. Ne feledjétek, ekkor már nem nézhetek be sem az autós, sem a gombás pokróc alá!

A 3. forduló végével a játék is véget ér. Számoljátok meg, hány állatot sikerült lefektetni a dobozba a 12-ből.

- 0-4: Ajjaj, nagyon el fognak fáradni a vendégek!
- 5-8: Reméljük, tudnak aludni az álmos állatok a többiek zajongásától...
- 9-11: Ügyesen beteretelték a kisállatok jó részét az ágyikóba!
- 12: Zseniális! Minden kisállat alszik az ágyikójában, profik vagytok!