

IRÁNY A BALATON!

Kicsimackó a barátaival a Balatonban pancsol. Borzzal tempózik, Vidrával matracon hajókézik, Békával a mólóról ugrándozik. A víz csak úgy csobog, pliccs-ploccs-ploccs! Még az ég is szivárványt rajzol!

**5 JÁTÉK-
VARIÁCIÓ
KICSIKNEK ÉS
NAGYOKNAK**

Figyeld meg jól, kinek milyen színű a vitorlása, matraca, úszógumija, és nyerj!

TARTOZÉKOK

- 30 db „Pancsoló állat” kártya
- 12 db kétoldalas halacskás feladatkártya
- 2 db dobókocka (egy színkocka és egy formakocka)
- 1 db műanyag szúnyogfigura
- játékszabály



1. BEVEZETŐ SZÍNFELISMERŐ JÁTÉK

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek meg a „Pancsoló állat” kártyákat, és tegyetek felfordítva 6 kártyát az asztal közepére az ábra szerint.
2. A maradékot tegyétek lefordítva egy pakliba.
3. A halas feladatkártyákat tegyétek egy kupacba a pakli mellé.
4. A szúnyogot a felfordított „Pancsoló állat” kártyák közelébe tegyétek.
5. A dobókockákból csak a színekre lesz szükség, a formakockát tegyétek vissza a dobozba.



A JÁTÉK CÉLJA

A játék során fel kell ismerni azt az állatos kártyát, amin a megfelelő színek szerepelnek. Aki a legtöbb kártyát gyűjti, az lesz a győztes.

A JÁTÉK MENETE

1. Az kezd, akinek legutóbb volt vizes a haja!
2. A kezdőjátékos először maga elé veszi a legfelső halas feladatkártyát, majd dob a színekockával.
3. A kidobott színt ráteszi a feladatkártyán az azonos színű halra. Ezután a mutatóujjával végigköveti azt a hínárt, ami ezt a halat összeköti a párjával.
4. Ennek a második halacskának a színét kell keresni a felfordított „Pancsoló állat” kártyákon!
5. A játékos maga elé veszi az összes olyan kártyát, amin megtalálható a kapott szín.
6. Ha nincs az asztalon ilyen kártya, akkor a szúnyogot kell elkapni. Fontos, hogy a „Pancsoló állat” kártyákon az állatok és ruhájuk színe NEM számít, csak a náluk lévő úszógumi, matrac vagy hajó színét kell nézni (mindegyik pontosan 2 színű).

Ha a játékos végzett a kártyaválogatással, közös ellenőrzés következik:

- Ha megtalált minden olyan kártyát, amin rajta volt a keresett szín, megtarthatja a kártyákat.
- Ha volt olyan kártya, amit nem sikerült megtalálnia vagy rossz kártyát vett fel, akkor az összes, abban a körben felvett kártyát ki kell dobnia a játék dobozába.
- Ha a szúnyogra csapott le a játékos, és tényleg nem volt a keresett szín a felfordított lapokon, akkor a kedvenc állatát kiveheti a 6 lap közül.
- Ha viszont mégis volt megfelelő lap, tehát helytelenül csapott le a szúnyogra, akkor nem kap lapot abban a körben.

Ezután a halacskás kártyát megfordítva vissza kell tennie a kupac aljára, és a „Pancsoló állat” kártyákhoz új(ak)at kell fordítania, hogy ismét 6 db legyen az asztal közepén.

Jöhet a következő játékos!

A játék akkor ér véget, ha már nem tudjuk feltölteni 6 darabra a pancsoló állatos kártyákat. Ekkor összeszámoljuk a nálunk lévő kártyákat: az nyer, aki a legtöbbet gyűjtötte!



Példa: Tádé a körében sárgát dobott a kockával (1). A kihúzott feladatkártyáján a sárga hal a zölddel van összekötve (2), ezért zöld színt kell keresnie. A felfordított „Pancsoló állat” kártyák közül kettőn van zöld szín (3). A pandás és a sünis kártya a jó megoldás ebben a körben.

2. SZÍNLABIRINTUS

Ha már könnyedén megy a bevezető játék, több feladatkártyával lehet növelni a kihívást. Az előkészületek és a játékmenet megegyezik a korábbi verzióval, csak most 1 helyett 3 halas feladatkártyát használunk egyszerre.

1. A soron lévő játékos mindig 3 feladatkártyát tegyen maga elé egy sorba.
2. Miután elgurítja a színekockát, ugyanúgy megkeresi az első feladatkártyán a megfelelő színű halat, és rá is teszi a színekockát.
3. Ezután, amikor a hínárt követve megérkezik a halacska párjához, megkeresi a 2. feladatkártyán az ugyanolyan színű halat.
4. Beforgatja a második kerek kártyát úgy, hogy a két egyforma színű hal összeérjen.
5. A második feladatkártyán most már innen indul, és ennek a halacskának a párját keresi a hínár segítségével.
6. Ha megvan, ugyanígy folytatja a keresést a harmadik feladatkártyán. A harmadik kártyán kapott halacska színét kell keresnie a „Pancsoló állat” kártyákon! Lásd a következő oldali ábrán!

A játékmenet és a játék vége a továbbiakban megegyezik az előző verzióval.

Tipp: A feladatkártyák számát tetszés szerint módosíthatjuk. Lehet 2-vel kezdeni a színlabirintust, de 4-5 kártyát is lehet használni, ha szeretnénk bonyolítani a játékot.



Példa: A színkocka sötétkéket mutat, ezért az első feladatkártyán a sötétkék halra kell tenni (1). A hínárt követve a sötétkék hal a világoskékkel van összekötve, ezért a második feladatkártyán a világoskéktől kell indulni, ami itt a zölddel van összekötve. Az utolsó feladatkártyán a zöldtől indulva pirosat kapunk (2), tehát ezt a színt kell keresni. Ebben a körben 4 helyes megfejtés van: a farkasos, a borzoz, a dalmatás és a hermelines kártya (3).

3. KI A GYORSABB?

A bátrabbak mindkét játékot megpróbálhatják gyorsasági versenyként játszani úgy, hogy csak fejben követik a hínárokat! Ilyenkor minden játékos egyszerre keresgél. Kezdjétek a játékot egy kártyával, majd lehet növelni a kártyák számát!

Először is tegyétek mindenki számára jól látható helyre a halas kártyákat. Aki soron van, gurítsa el a színkockát, és tegye rá az első feladatkártyán a megfelelő színű halra. Most már csak szemmel lehet a hínárokat követni, tilos magatok elé húzni vagy a kezetekkel eltakarni a többiek elől a feladatkártyát. Ha megvan, hogy milyen színt kell keresni, akkor gyorsan rá kell csapni egy megfelelő kártyára, vagy ha nincs ilyen, akkor a szúnyogra.

Ebben a játékváltozatban egy játékos csak egy kártyát választhat. Mindenki, aki helyes kártyára csapott, elveheti a kártyát. Ha valakinek nem jutott kártya, vagy nem elsőként csapott egy kártyára, vagy rossz kártyát választott, akkor ebben a körben nem szerez kártyát. Ha egyik kártyán sem volt a megfelelő szín, akkor az választhat egy kártyát a lenn lévők közül, aki először csapott a szúnyogra!

JÁTÉKVARIÁCIÓK NAGYOKNAK 7 ÉVES KORTÓL 2-4 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

4. SZÍNEK ÉS FORMÁK

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek meg a „Pancsoló állat” kártyákat, és tegyetek felfordítva 9-et az asztal közepére, a maradékot pedig tegyétek lefordítva egy pakliba. A halas feladatkártyákat tegyétek egy kupacba a pakli mellé. A szúnyogot a felfordított „Pancsoló állat” kártyák közelébe tegyétek. Mindkét dobókockára szükségetek lesz a játékhoz!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során minél gyorsabban fel kell ismerni a megfelelő színeket és vízi játékokat az állatos kártyákon. Aki a legtöbb kártyát gyűjti, az nyer!

JÁTÉKMENET

Az kezd, akinek legutóbb volt vizes a haja.

1. A kezdőjátékos tegyen le sorban három halas feladatkártyát a szúnyog mellé. A szúnyoghoz legközelebbi feladatkártya lesz az első, innen kell majd sorban haladni a legtovábbi feladatkártya felé a színlabirintus szabálya szerint. Tehát itt sem azt a színt kell keresni az állatos kártyákon, amit dobtunk, hanem amelyik színű halhoz elvezetnek a hínárok a kártyákon!
A formakocka pedig azt mutatja meg, hogy úszógumin, vitorlásra vagy matracra kell keresni ezt a színt. Ha mindenki felkészült, akkor a soron lévő játékos dobjon!
 2. Kövessétek a hínárokat, és kezdődhet a csapkodás – minden játékos rácsaphat egy kártyára, amelyen megfelelő színű úszógumi, matrac vagy vitorlás van. Több jó kártya is lehet felfordítva, de egy játékos csak egyre csaphat!
 3. Aki jól választott, felveheti a kártyát. Akiknek nem jutott kártya vagy rosszra csapott, nem szerez kártyát ebben a körben.
 4. Ha egyáltalán nincs jó kártya a felfordított lapok között, akkor a szúnyogot kell elkapni. Aki a leggyorsabban csap le a szúnyogra, választhat magának egy „Pancsoló állat” kártyát a felfordítottak közül.
 5. Amikor vége a körnek, tegyétek a halas feladatkártyákat megfordítva a kupac aljára, és rakjatok ki újabb hármat a szúnyog mellé! A „Pancsoló állat” kártyákat is egészítsétek ki ismét 9-re. A kockákat megkapja a soron következő játékos, és indulhat az újabb kör!
- A játéknak akkor van vége, ha valaki megszerzi a 7. kártyáját, vagy elfogynak a „Pancsoló állat” kártyák. Az nyer, aki a legtöbb kártyát szerezte!

Tipp könnyítésre és nehezítésre: Ha nehéz végigkövetni három feladatkártyán keresztül a színváltozásokat, lehet kettővel, vagy akár csak eggyel is kezdeni. Ugyanígy, ha túl gyorsan menne 3 halas kártyával a játék, lehet 4-et vagy 5-öt is egymás mellé kirakni.



Példa: Benő zöldet dobott a színekockával (1). Az első feladatkártyán a zöld hal a világoskékkel van összekötve. A második feladatkártyán a világoskékűtől kell indulni és a sötétkéhez érkezünk. A harmadik feladatkártyán a sötétkéktől indulva rózsaszínt kapunk (2).

A formakockán matrac látható. Így ebben a körben egy olyan matracot kell találni, amin van rózsaszín! A felfordított kártyák között két jó megoldás is van, így ebben a körben a két leggyorsabb játékos szerezhet pontot a malacos és a krokodilos kártyákkal (3).

5. HULLÁMZÓ BALATON

A játék lényege megegyezik a korábban leírtakkal, a következő különbségekkel:

- Ebben a játékmódban mindig pontosan egy megoldás van, így csak egy ember tud pontot szerezni.
- Az előkészületeknél a „Pancsoló állat” kártyák felhúzása előtt tegyék ki az asztal közepére a szúnyogot. A szúnyog mellé hullám alakban fordítsatok fel 16 „Pancsoló állat” kártyát.
- A formakockát, a színekockát és a feladatkártyákat a korábban ismertettek szerint kell értelmezni.
- Fontos különbség, hogy ebben a játékmódban a keresgélést mindig a szúnyogtól kell elkezdni, és hozzá a sorban legközelebbi első helyes kártya lesz az egyetlen pontot érő kártya. Aki rácsapott, elveheti. Ha valaki rossz kártyára csapott, tehát vagy a szín vagy a forma nem helyes, vagy volt a szúnyoghoz közelebb másik jó kártya, akkor nem vehet el kártyát a körben. Ha egyáltalán nincs a feladatnak megfelelő kártya felfordítva, akkor a szokásos módon a szúnyogra kell csapni.

Ha valaki szerzett egy kártyát, tegyék újabb „Pancsoló állat” kártyát a felvett helyére, és indulhat a következő kör!

A játék addig tart, amíg valaki meg nem szerzi az 5. kártyáját, és ezzel megnyeri a játékot. Ha nem tudtok már fordítani a „Pancsoló állat” kártyákból, akkor folytassátok a játékot a maradék kártyákkal úgy, hogy pontszerzés után csúszassátok közelebb egymáshoz a kártyákat, hogy ne maradjanak lyukak a kártyasorban.

Példa: Ebben a körben sárgát és vitorlást dobtunk (1). A hínárokat követve megállapítjuk, hogy világoskék színt tartalmazó vitorlást kell keresnünk (2). A szúnyogtól indulva az első ilyen kártya a nyuszi.



ISMERD MEG KICSIMACKÓ MESÉIT!



Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2025

1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a | www.pagony.hu

© Vadadi Adrienn *Kicsimackó a Balatonon* meséje alapján

Játéktervező © Bojti Anna

Grafika © Egri Mónika

Tördelés: Horváth Ildi

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: Kína