

LAJKA

ÚRUTAZÁS 3-5-8 ÉVESEKNEK

**DOBJ +
SZÍNEZZ!**

3

JÁTÉKVÁLTOZAT

A JÁTÉK
TARTALMA:

3 db színezőtomb
4 db színdobókocka
6 db színes ceruza



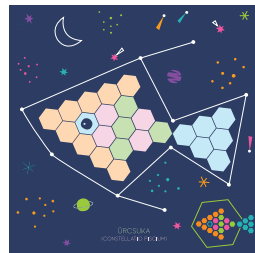
ŰRÁLLATOK

3+
ÉVES

10
PERC

2-4
JÁTÉKOS

Űrállatok
színezőtömb

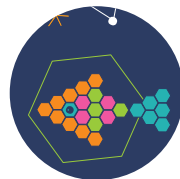


ELŐKÉSZÜLETEK

Mindenki tépjen le egy lapot az Űrállatok színezőtömbről! Nyolcféle állat közül választhattok. Helyezzétek középre a dobókockákat és a színeseket!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy te színezd ki leghamarabb az űrállatotod olyan színűre, amilyen a lap alján lévő segítő ábrán látható.

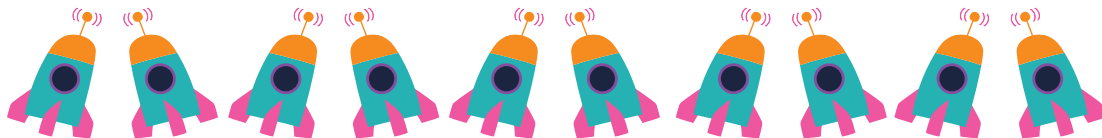


A JÁTÉK MENETE

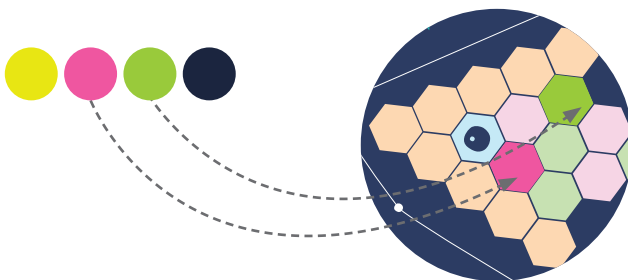
A soron lévő játékos dob mind a **4 dobókockával**.

Ha van olyan színű kiszínezetlen hatszög az ábráján, mint amit dobott, akkor azt kiszínezheti. Többféle színt is választhat, a lényeg: legyen olyan szín az ábráján.

FIGYELEM! Egy kocka egy kis hatszöget ér!



Ha olyan színt dobott valamelyik (akár több) kockával, amit nem tud felhasználni, akkor azokat a kockákat újradozhatja egyszer. Ha van köztük megfelelő szín, azt még felhasználhatja, ha nincs, nem lehet többször újradozni.



$$\text{Yellow} + \text{Yellow} = \text{Green}$$

$$\text{Yellow} + \text{Yellow} + \text{Yellow} + \text{Yellow} = \text{Green} + \text{Green}$$

$$\text{Yellow} + \text{Yellow} + \text{Cyan} + \text{Cyan} \neq \text{Green} + \text{Orange}$$

A játék során minden körben két ugyanolyan szín átváltható egy másikra. Négy ugyanolyan szín átváltható két másik ugyanolyan színre.

Ezután adjuk tovább a kockákat a következő játékosnak.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak abban a körben van vége, amikor egy vagy több játékos teljesen kiszínezi az ábráját. A játékot az nyeri, akinek kész az ábrája. Ha több ilyen játékos van, akkor a játéknak több győztese van.

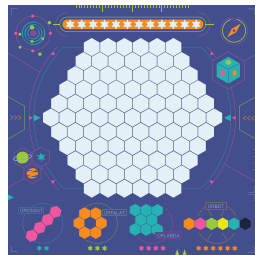
KUTYURI KINCSEI

5+
ÉVES

15
PERC

2-4
JÁTEKOS

Kutyuri kincsei
színezőtömb



ELŐKÉSZÜLETEK

Mindenki tépjen egy lapot a Kutyuri kincsei színezőtömbről!
Helyezzétek középre a dobókockákat és a színeseket!

A JÁTÉK CÉLJA

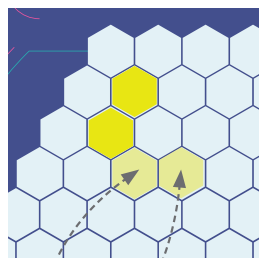
Aki hamarabb megszerzi a 12 csillagot, az nyer! Csillagot úgy szerezhetsz, ha a lap alján látható formákat (űrcsont, űrfalat, űrbot, űrlabda) kiszínezed a bolygón. Minden forma más értékkel bír. Amikor kész az ábra, akkor lehet az értékét jelző csillagokat a lap tetején kiszínezni.

Az első három formát egyszínűre kell színezni – bármelyik színt választhatod, nem csak azt, ami a lapon szerepel, de ugyanazon színre kell a hatszögeket színezni. A negyedik formát hatszínűre kell színezned. (Mindegy, milyen sorrendben állnak a színek.)

FIGYELEM! Az ábrák nem érhetnek össze!

A JÁTÉK MENETE

A soron lévő játékos dob mind a 4 dobókockával. Félreteheti azokat a kockákat, amiket használni szeretne, és a többivel újra dobhat. Egy játékos a körében maximum háromszor dobhat (azaz kétszer dobhat újra), akár az összes kockával és a már korábban félretett kockákkal is. A dobások befejezése után a kockák által mutatott színek közül egyet választhat ki, és a választott színnel színezhethet ki pontosan annyi hatszöget, amennyit az adott színből dobott.



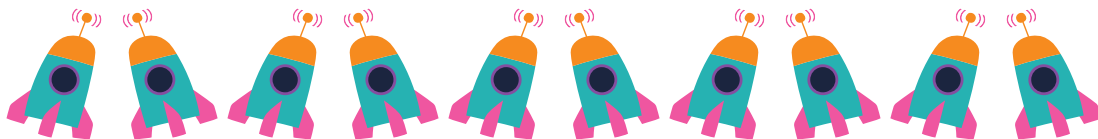
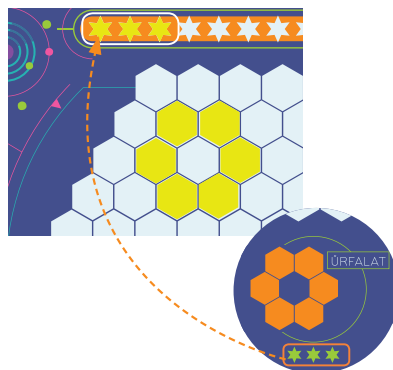
Ha többet dobott a választott színből, mint amire szüksége van, akkor is fel kell színeznie mindet a lapra. Kezdhetsz a színnel új formát vagy hozzászínezhetsz egy másik formához.

Tehát ha mind a 4 kocka ezt a színt mutatja, akkor 4, ha 3, 2, 1 kocka mutatja az adott színt, akkor 3, 2, 1 hatszöget lehet kiszínezni.

Ha a játékos befejezett egy ábrát, akkor az érte kapott csillagokat kiszínezi a színezőlapja tetején.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak abban a körben van vége, amikor valaki megszerzi a 12. csillagot. Ha több csillagot szerez valaki, akkor a tábláján jelezze pluszban kiszínezett mezőkkel. Az lesz a győztes, aki a legtöbb csillagot gyűjtötte. Egyenlőség esetén az, akinek ez kevesebb ábrával sikerült. Ha ez sem dönt, akkor a játéknak több győztese van.



ŰRKUKACOK

8+
ÉVES

25
PERC

2-4
JÁTÉKOS

Űrkukacok
színezőtömb



ELŐKÉSZÜLETEK

Mindenki tépjen egy lapot az Űrkukacok színezőtömbről!
Helyezzétek középre a dobókockákat és a színeseket!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja a legtöbb pont megszerzése. Pontot szerezhetsz, ha különböző színű űrkukacokat vezetsz el a bolygó egyik kijelölt pontjától a másikig (→), és a kukacokkal minél nagyobb olyan területet kerítesz be a bolygón, amin nincsen másik kukac. Menet közben felszedheted a csillaggal jelölt kincseket (★) is.



A JÁTÉK MENETE

A soron lévő játékos dob mind a 4 dobókockával. Kiválasztja, hogy melyik színt szeretné felhasználni a dobott színek közül. Félreteheti azokat a kockákat, amik kellenek, a többivel újradozhat. Egy játékos a körében maximum háromszor dobhat (kétszer dobhat újra), akár az összes kockával is. Ha befejezte a dobást, egy színt választ a dobott színek közül, és ezt felszínezheti a színezőlapra. Ha mind a 4 kocka ezt a színt mutatja, akkor 4, ha 3, 2, 1 kocka mutatja az adott színt, akkor 3, 2, 1 hatszöget kell kiszínezni.

FONTOS! A kiválasztott szín összes kockáját fel kell használni.

SZÍNEK

Ha olyan színt választasz, amelyen űrkukac még nincs a bolygódon, akkor az egyik kiemelt mezőn új kukacot kell kezdened.

Ha olyan színt választasz, amelyen már van, akkor az egyik meglévő kukacodat folytathatod.

Amikor új színt használsz, színezd be a SZÍNEIM következő hatszögét. Ez jelöli, hogy a színeiddel hány pontot szerzel. Maximum 4 színért kaphatsz pontot.

CSILLAGOK

Az űrkukacokkal csillagokat is összeszedsz. Ha átmész egy csillagon, akkor színezz ki egy csillagot a lapodon a CSILLAGAIM sávban.

A csillagokat kétféleképpen is felhasználhatod:

a) A csillagokért akciókat vásárolhatsz. Mindegyik egy csillagba kerül. Ha egy csillagot „elköltesz”, akkor húzd át! A megvásárolható akciók:

- újradozhatsz akárhány kockával egyszer **(1)**
- egy körben két különböző színt is felszínezhetsz a lapra **(2)**
- egy kockát átfordíthatsz tetszőleges színre. **(3)**



Az akciót abban a körben nem vásárolhtod meg, amikor megszerezted a csillagot, csak a következőben! Egy körben csak egy akciót vásárolhatsz. Az akciók nem fogynak el, egyfelét akár többször is megvehetsz.

b) Ha a csillagaidat nem költöd el, akkor a játék végén minden csillag 2 pontot ér!

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak abban a körben van vége, amikor az egyik játékosnak a második úrkukaca is célba ér. Ezt a kört még befejezzük.

PONTOZÁS

A PONTJAIM sávba írd fel a pontjaidat!

1. Az első két körbe kerülnek a befejezett úrkukacaid értékei. Minden teljes (tehát kijelölt ponttól kijelölt pontig üres területet körbeölelő) úrkukac annyit ér, ahány üres mezőt elkerített a bolygón.

2. A harmadik körbe írd be, hogy a leg-rövidebb úrkukac a pályádon, ami nem ért el a céljáig, hány hatszögből áll.

3. A csillagba írd fel a megmaradt csillagjaid értékét.

4. A hatszögbe írd be a színeiddel megszerzett pontjaidat, maximum 16 pontot.

Add össze a pontokat! A játékot a legtöbb pontot gyűjtő játékos nyeri. Döntetlen esetén az, akinek hosszabb a legrövidebb útja. Ha ezután is döntetlen az állás, akkor a játéknak több győztese van.



Gyártja és forgalmazza a ©Pozsonyi Pagony Kft., 2020
1137 Budapest, Pozsonyi út 26. | www.pagony.hu

Grafika © Kismarty-Lechner Zita | Játéktervező: © Lencse Máté
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!
Szármasási hely: EU

Plusz színezőlapok és angol szabály (English rules):
www.pagony.hu/jatekszabaly/lajka-urutasas-3-5-8-evesekeknek

