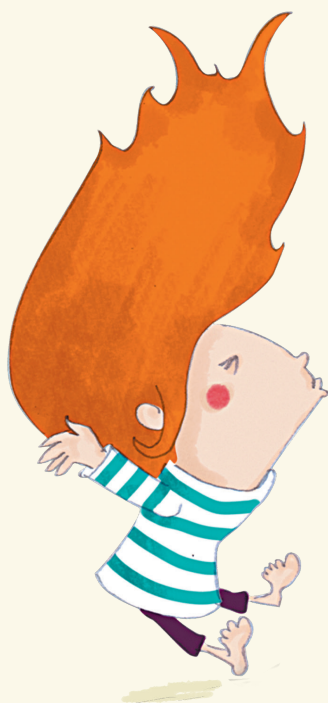


ZOKNI- FOGÓCSKA

3+
ÉVES

15
PERC

2-3
JÁTÉKOS



A JÁTÉK TARTALMA:

6X6 DB ZOKNILAPKA
15 DB MŰANYAG TALP
12 DB ZOKNIKÁRTYA
2 DB SZOFI BÁBU
1 DB ANYA BÁBU



Szofi nem akar zoknit húzni. Anya viszont aggódik, hogy Szofi megfázik, és megpróbálja a kislányára ráadni a zoknit, de Szofi nagy tüsszögve elrohan. Vajon utoléri anya Szofit a zoknival, vagy marad mezítlábas Szofi?

A JÁTÉK CÉLJA

Ebben a játékban a játékosoknak – Szofinak és anyának – különböző a célja.



SZOFI CÉLJA

Szofi nyer, ha beér a célba anélkül, hogy anya utolérné.

ANYA CÉLJA

Anya nyer, ha a cél előtt utoléri Szofit.



ELŐKÉSZÜLETEK

Válogassátok szét a zoknilapkákat a körvonaluk színe szerint **hat kupacba**, majd az azonos körvonalúakat egymás után lepakolva építsetek egy kanyargós pályát.

Határozzátok meg, melyik a pálya eleje és melyik a vége, tehát honnan hová kell eljutni.

Az első zoknilapkára tegyétek fel Szofit, vagy ha hárman játszotok, Szofikat.

Anyát az első mező elé, a pályán kívülre tegyétek, ő egy lépés hátrányból indul.

A talpakba állítsátok bele a 12 darab zoknikártyát, és tegyétek a pálya mellé.



PÁLYA ELEJE



Szofi az első
zoknin áll



2X



PÁLYA VÉGE



A JÁTÉK MENETE

A játékot mindig Szofi kezdi.

HOGYAN LÉP SZOFI?

Szofi akkor tud lépni, ha sikerül elfújnia a talpakba állított kártyákat. Minél kevesebb fújással fújja el mindet, annál többet léphet.



TIPP: Mivel kisgyerekekkel játszunk, a fújás távolságában lehetünk megengedők. Ha mégis szeretnénk szabályozni, akkor azt javasoljuk, hogy harminc centinél közelebb nem mehet a fújó játékos.



MELYIK KÁRTYÁKAT KELL ELFÚJNIA SZOFINAK?

A kártyákat az anyával játszó játékos választja ki. Megnézi, hogy milyen zoknik szerepelnek a saját bábuja előtt közvetlenül a pályán, és azt a 4, 5 vagy 6 kártyát választja ki, amelyiken ezek a zoknik szerepelnek, majd összekeverve Szofi elé teszi úgy, hogy a hátlapja nézzen Szofi felé.



MENNYI KÁRTYÁT KELL ELFÚJNIA SZOFINAK?

Az első 12
zoknimezőn **4**-et.

A második 12
zoknimezőn **5**-öt.

Az utolsó 12
zoknimezőn **6**-ot.

MENNYIT LÉPHET SZOFI?

- **ha 1** fújással eldöntötte az összes kártyát, akkor ötöt;
- **ha 2** fújásra volt szüksége, akkor négyet;
- **ha 3** fújásra volt szüksége, akkor hármát;
- **ha 4** fújásra volt szüksége, akkor kettőt;
- **ha 5** fújásra volt szüksége, akkor egyet;
- **ha 5 fújásra sem** sikerült mindet elfújni, akkor nem léphet.

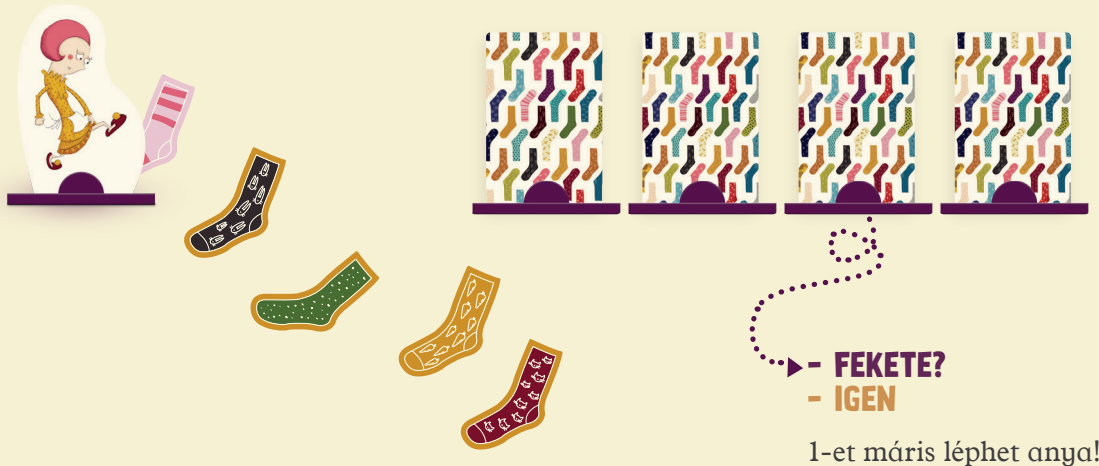
Ezután anya következik. Ha két Szofink van, akkor a két Szofi jön egymás után: előbb az egyikük fúj, majd felállítgatjuk a kártyákat, és a másikuk fúj. A második Szofi-játékos után következik anya. Mindig az elől lévő Szofi kezdi a kört.

TIPP: Ha már nagyon jól megy a fujkodás,
akkor fújjátok el úgy a kártyákat, hogy
közben azt kell mondani: HAP-SZI!



HOGYAN LÉP ANYA?

Miután Szofi feldöntötte a lapokat és lépett, anya következik. Az a feladata, hogy a kártyákat abban a sorrendben állítsa újra talpra, ahogy az előtte lévő lapkákon sorakoznak a zoknik. Ahányat sikerül helyesen eltalálnia, annyit léphet. Amint hibázik, abba kell hagynia a fordítgatást. (Ha fújáskor 1-2 kártya képpel felfelé fordult: annyival könnyebb dolga van a gyereknek!)



A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha:

1. **Anya utoléri Szofit (vagy ha két Szofi van, akkor mindkét Szofit)**, tehát olyan mezőre lép, ahol Szofi áll. Ekkor elkapta, felhúzza rá a zoknit, és hazaviszi. **Anya nyert!**
2. **Ha Szofi (vagy legalább az egyik Szofi)** beér az utolsó zoknilapkára (vagy túl is halad rajta), és ezzel sikerült megúsznia a zoknifelvételt. **Szofi nyert!**

.....

SZEREPCSERÉS JÁTÉKMÓD (2 FŐRE)

Cseréljünk szerepet! A gyerekek is szeretnek szülői szerepbe bújni, nekik azonban még nehéz lenne a megfelelő sorrendben felfordítani a kártyákat. Ilyenkor érdemes az ő feladatukat könnyíteni, a felnőttekét pedig nehezíteni. A pályát ugyanúgy 3 részre tagoljuk, de a kártyákkal kicsit más a teendő:

ÍGY LÉP SZOFI (AKIVEL MOST A FELNŐTT VAN):

- A pálya első részében 5, a másodikban 6, a végén 7 kártyát kell elfújnia, és az alapszabálynak megfelelően kap lépéseket – a felnőttnek ne hagyjuk közéről fújni! Minél messzebből, annál viccesebb!

ÍGY LÉP ANYA (AKIVEL MOST A GYEREK VAN):

Miután a felnőtt elfújta a kártyákat, a gyerek rámutat az egyik kártyára, és megtippeli, milyen zokni van rajta, majd felfordítja. És így tovább az összes hasra fordult kártyával. (Ha fújáskor 1-2 kártya képpel felfelé fordult: annyival könnyebb dolga van a gyerekeknek!) Az alábbiak szerint léphet ezek után:

- ha hibátlanul vagy egy hibával fordítja fel a lapokat, akkor ötöt léphet;
- ha két hibával fordítja fel a lapokat, akkor négyet léphet;
- ha három hibával fordítja fel a lapokat, akkor hármat léphet;
- ha négy hibával fordítja fel a lapokat, akkor kettőt léphet;
- ha öt vagy több hibával fordítja fel a lapokat, akkor egyet léphet.

A játéknak ugyanúgy van vége, mint az alapjáték esetében.





English rules
online:



© Harcos Bálint Szofi meséje nyomán
Kiadja a © Pagony Kiadó Kft.
1114 Budapest, Bartók B. út 15/A
www.pagony.hu

Játéktervező: © Lencse Máté
Grafika: Cristina Quiles rajzai alapján
Rozgonyi Zsófia és Győri Borbála

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére!
Származási hely: EU