



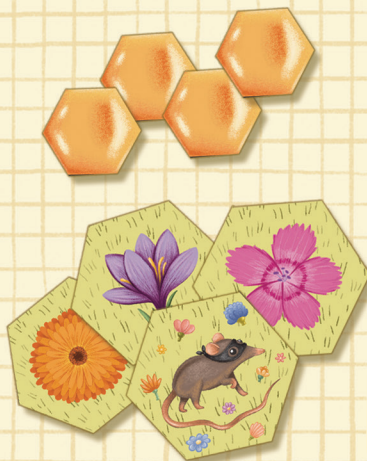
Lümmögő



2-4 fő részére
4 éves kortól

Méhecskeként repkedtek a réten, és gyűjtitek a mézelő virágok nektárját. Töltsetek meg minél több csuprot mézzel, amit a nagymama és kisunokája boldogan visznek majd haza, hogy mindenféle mézes finomságot készítsenek belőle.

De nem akármilyen virágokat kell megtalálnotok, hanem azokat, amiket a feladatkártyátokon láttok, hogy a megfelelő méz kerüljön a csuporba! Vajon sikerül megjegyeznetek, hogy melyik virág hol rejtőzik a mezőn?



A játék tartalma

- 1 kétoldalas tábla
- 13 könnyebb és
- 13 nehezebb feladatkártya
- 6 kavarodáskártya
- 15 mézlapka
- 13 viráglapka
- 1 mézrablólapka
- 12 csupor 4 színben
- 4 méhecske
- 1 bábu műanyag talppal
- 1 dobókocka
- receptfüzet



1. Együttműködő játék

Matricázzátok fel a csuprokat!

ELŐKÉSZÜLETEK

Állítsátok fel a dobozt (1)! Terítsétek le elé a táblát (2), azaz a rétet úgy, hogy az az oldala legyen felfelé, amin a lépőmezők vannak! A bábut tegyétek a startmezőre (3)! A 13 viráglapkát keverjétek meg ábrával lefelé, és tegyétek ki a rétre (4)!

Helyezzétek a csuprokat a tábla mellé! (5)

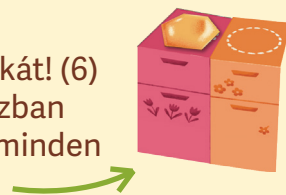
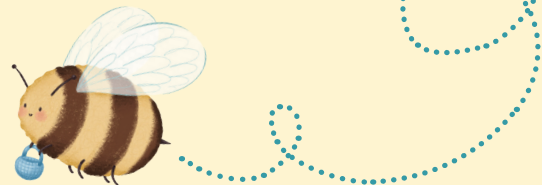
Tegyétek egy kupacba a mézlapocskákat, és mellé a dobókockát! (6)
Játékoszámtól függően takarjatok le 1 vagy 2 kaptárt a dobozban 1-1 mézlapkával: 2 játékosnál kettőt, 3-nál egyet. 4 játékosnál minden kaptárra szükség lesz. (7)

Vegyétek elő a feladatkártyákat! Először azokkal játsszatok, amelyeken három virágocska van (rózsaszín hátú), és ha már nagyon jól megy a játék, akkor azokkal, amelyeken négy van (kék hátú)! Keverjétek meg a feladatkártyákat, osszatok belőle egyet-egyet minden játékosnak, majd felfordítva tegyétek magatok elé! (8) A maradék paklit tegyétek lefordítva a tábla mellé!

Előnyadás: Játshattok úgy is, hogy a nagyoknak a nehezebb kártyákat, a kicsiknek a könnyebbeket kell teljesíteni!

Ha már jól megy a játék, akkor keverjétek bele osztás után a pakli hátával azonos színű kavardóskártyákat is a pakliba!

Minden játékos húzzon csukott szemmel egy méhecskét! Akinél a főméhecske van, ő kezdi majd a játékot és ő dob mindig a dobókockával. A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad.



ELŐKÉSZÜLETEK 4 FŐRE:



A JÁTÉK CÉLJA

Találjátok meg azokat a virágokat a mezőn, amelyek a feladatkártyáton vannak, és gyűjtsetek minél több csupor mézet!

A JÁTÉK MENETE

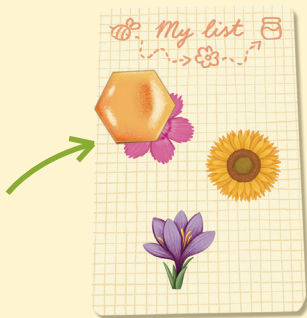
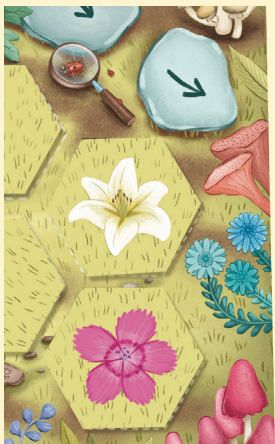
A főméhecske kezdi a kört.



1. Először dobjon a kockával! Ha nyilacskát dobott, akkor a nagymama-bábuval kell egyet lépni. Ha mézet, akkor mindenki kap egy mézlapkát, amivel rögtön le is takarhat egy virágot a feladatkártyáján. Ha áthúzott mézet, akkor mindenki adjon vissza egy-egy mézlapkát a feladatkártyájáról (ha már van neki).



Megjegyzés: két játékos esetén a főméhecske csak minden második körben dob a kockával.



2. Utána a játékos fordítson fel a rét virágai közül tetszés szerint kettőt. Ha van ilyen virág a kártyáján, akkor sikeresen összegyűjtötte a hozzávaló virágport, letakarhatja a kártyán a virágot egy mézlapkával! Ha mind a kettő felfordított virág van a kártyáján, akkor természetesen mindkettőre helyezzen egy-egy mézlapkát!

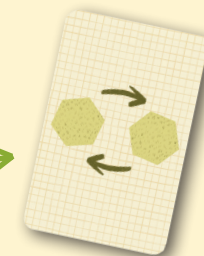
Ha a felfordított virágok nincsenek a kártyán, vagy már van rajtuk mézlapka, akkor most nem kap a játékos újabb mézlapkát. A felfordított két virágot fordítsa vissza!

A játékos akkor is két virágot fordít fel a mezőről, ha a feladatkártyáján már csak egy virágon nincs mézlapka, hiszen a többiek megjegyezhetnek így olyan virágot, ami nekik kell majd később.

3. Ha a feladatkártya minden virágán van mézlapka, vagyis a méz elkészítéséhez mindegyik összetevőt összegyűjtötte a méhecske, akkor a játékos feltehet egy csuprot a kaptárra. A csupor színe nem számít.

Ilyenkor a mézlapkákat tegye vissza a közös készletbe, a kártyát dobja el, és húzzon magának egy új feladatkártyát.

Ha nem feladatkártyát húzott, hanem kavarodáskártyát, akkor cseréljen meg két lefordított virágot a mezőn! De ne lesse meg közben senki, milyen virág van a lapkákon! Ezután húzzon újabb kártyát!



Ezután a következő játékos jön, aki ugyan nem dob a dobókockával, de ezt leszámítva a köre pontosan ugyanúgy zajlik.

Minden új körben, amikor a főméhecske újra sorra kerül, dobjon újra a kockával - illetve két játékos esetében minden második kör elején!

Segítségkérés: Ha nagyon nem tudja a soron következő játékos, hogy mit fordítson, kérhet egy segítő tippet az egyik játékosársától: megkérdezheti, hogy szerinte melyik viráglapkát érdemes felfordítani. Ha egy játékos segített, akkor lefordítja a méhecskéjét, hogy az alvós fele legyen felül, és többet már nem segíthet a kör során. A következő kör elején visszafordíthatja a méhecskéjét, és újra segíthet.



A JÁTÉK VÉGE

1. Ha az összes kaptárra került mézescsupor, a játéknak vége. A méhek nagyon jól dolgoztak.
2. Ha a nagymama és a kisunokája előbb ér a kaptárokhoz, minthogy összegyűljene minden csupor, akkor most kicsit kevesebb mézet tudnak hazavinni. A méhecskék most nem voltak olyan szorgosak.

2. Versengős játék

ELŐKÉSZÜLETEK

A versengős játék előkészületei annyiban különböznek az együttműködő játéktól, hogy:

- a tábla másik oldalát kell használni,
- a bábura és a kockára nem lesz szükség,
- a legfiatalabb játékos kapja a főméhecskét, ő fog kezdeni,
- mindenki vegye maga elé a méhecskéjével megegyező színű csuprokat,
- a viráglapkákba bele kell keverni a mézrablólapkát,
- a kaptárok mind működnek, egyet sem kell letakarni.



A JÁTÉK CÉLJA

A versengő játékban az a játékos nyer, aki a legtöbb csuprot helyezi fel a kaptárokra a saját színéből!

A JÁTÉK MENETE

A játék menete megegyezik az együttműködő játékkal, csak ebben a játékmódban nem segítünk egymásnak (és természetesen nem dobunk, hiszen nincs dobókocka).

Ha a játék során valamelyik játékos virág helyett a mézrablólapkát fordítja, akkor egy mézlapkát vissza kell adnia a feladatkártyájáról (ha korábban már szerzett mézlapkát), és kicserélheti a mézrablót egy másik lefordított viráglapkával. A viráglapkát nem nézheti meg! A játékosok csukják be a szemüket, amíg a társuk megcseréli a mézrablót a viráglapkával.

Ha kicsikkel játszotok, nem kell behunyni a játékosoknak a szemét.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha az egyik játékos felhelyezi a harmadik csuprát VAGY betelik mind a hat kaptár. Utóbbi esetben az nyer, akinek a legtöbb csupra került fel a kaptárokra! Egyenlőség esetén több nyertes is van.

Miután jól játszottatok, elkészíthetitek a receptfüzetben található mézes finomságokat!





Sáfrány



Pitypang



Levendula



Körömvirág



Bogáncs



Rózsza

Réti szegfű

Cseresznyevirág



Mezei katáng

Liliom

Kankalin

Napraforgó



Pipacs



Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2025
1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a
www.pagony.hu

Játéktervező: © Hosszú Eszter

Grafika: © Monszport Vivien

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: Kína