

GUBANC

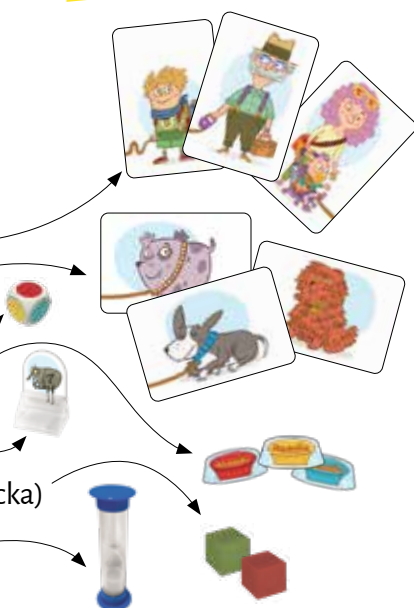
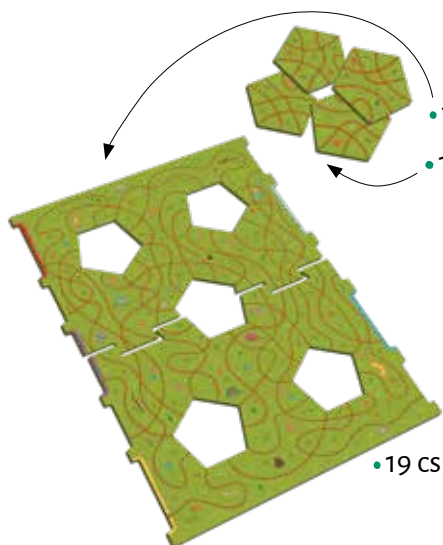
A kutyafuttatóban szombat délutánonként nagy a tömeg. A gazdik beszélgetnek, a kutyusaik pedig önfeledten játszanak egymással. Hazaindulni persze egyik kutyus sem akar, így amikor rájuk kerül a póráz, jól összegabalyítják, míg a gazdáik búcsúzkodnak. „Buxsi! Morzsa! Vacak! Mi ez a hatalmas gubanc?” – vakarják a fejüket a gazdik. Segítsetek nekik a nagy kalamajkában megtalálni a saját kutyusaikat!

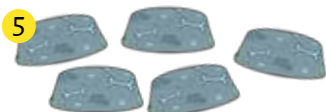
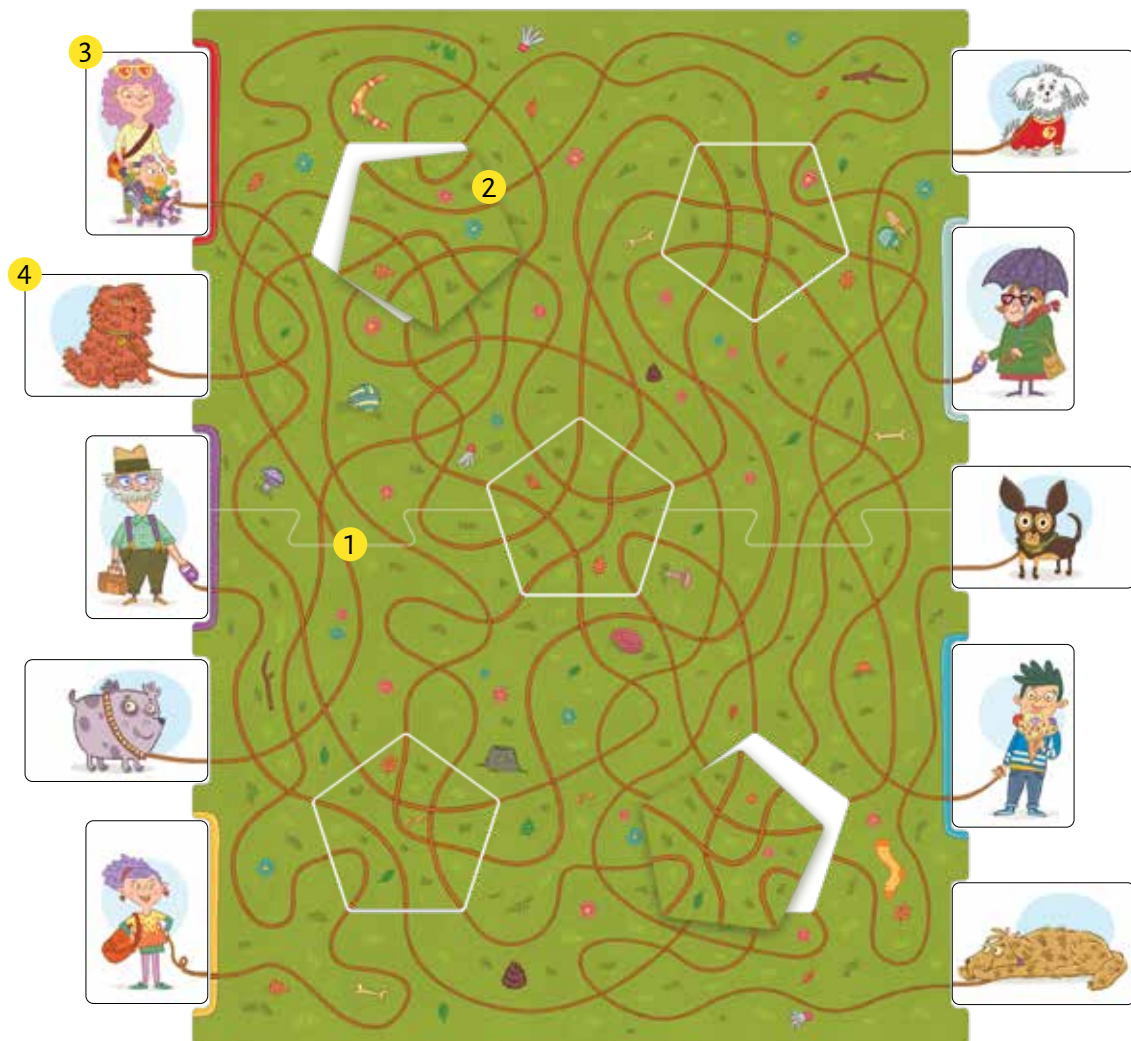
5-FÉLE JÁTÉKMÓD



A játék tartozékai

- 1 összeilleszthető játéktábla
- 14 db kétoldalas ötszöglapka
- 15 gazdikártya
- 15 kutyuskártya
- 1 színkocka
- 5 színes etetőtál-jelölő
- 1 bolhafigura talppal
- 19 csípésjelölő (10 piros, 9 zöld kocka)
- 1 kétperces homokóra
- játékszabály





1. BEVEZETŐ JÁTÉK

· 1-4 fő részére 5 éves kortól · játékidő: 10 perc
· együttműködő játékmód

Előkészületek

- 1 Illesszétek össze a táblát, és helyezétek az asztalra!
- 2 Tegyetek véletlenszerűen 5 db ötszöglapkát a táblán lévő lyukakba. A maradék ötszöglapokra most nem lesz szükség!
- 3 Válogassátok szét a gazdi- és kutyuskártyákat, és tegyetek véletlenszerűen 5 gazdikártyát a tábla szélén színes kerettel jelölt helyekre úgy, hogy a póráz csatlakozzon a táblán lévő pórázhoz!
- 4 Tegyetek 5 kutyuskártyát a tábla szélén még üresen maradt helyekre!
- 5 Keverjétek meg a színes etetőtál-jelölőket, és tegyétek lefordítva a tábla mellé!

A játék célja

Minden gazdi szeretné megtalálni a saját kutyusát a nagy kavarodásban, hogy egy kis finomsággal végre hazacsalogathassa a kutyafuttatóból. Segítsetek nekik közösen!

A játék menete

- 1 Válasszatok egy kezdőjátékost! Húzzon egy etetőtál-jelölőt, fordítsa fel, majd keresse meg a tábla szélén azt a gazdit, akinek a kerete ugyanolyan színű, mint az etetőtál!
- 2 Annak a gazdinak a kutyáját kell megtalálnia úgy, hogy a gazditól indulva végigköveti a póráz a kutyusig.
- 3 Ha megvan, tegye a kutyus mellé az etetőtál jelölőt!
- 4 A kezdőjátékostól balra ülő játékos jön. Ő is tegyen ugyanígy.
- 5 A játéknak akkor van vége, amikor minden kutyus mellé került etetőtál. Az utolsó etetőtál lerakása előtt is kövessétek végig a póráz, ne tegyétek automatikusan az utolsó kutyus mellé, mert előfordulhat, hogy valaki hibázott korábban, és rossz helyre tette az etetőtálját.

Ha minden tál valóban a helyére került (ezt könnyen ellenőrizhetitek utólag is: a kutya melletti etetőtál színének meg kell egyeznie a póráz másik végén lévő gazdi keretének a színével), akkor ügyesek voltatok, nyertetek!

! Tipp: eleinte az ujjatokkal kövessétek a póráz. Amikor az már megy, próbáljátok meg csak szemmel követni!

2. HOL A KUTYUSOM?

· 1-4 fő részére 6 éves kortól · játékidő: 15 perc

· együttműködő játékmód

Az **előkészületek** megegyeznek az előző játékmóddal, csak itt az összes ötszöglapkára, gazdi- és kutyuskártyára is szükségetek lesz. A játék célja is megegyezik az előzőével.

A játék menete

Ez a játék három fordulóból áll.

- 1 A forduló elején minden játékos látatlanban elvesz egy etetőtál-jelölőt, amit lefordítva maga elé helyez.
- 2 Háromra mindenki felfedi jelölője színét, és indulhat a keresgélés. Most mindenki egyszerre próbál a gazditól eljutni a megfelelő kutyusig, de csak a szemével követheti a pórázt!
- 3 Akinek megvan a megoldás, tegye le a kutya mellé az etetőtál jelölőjét, és húzzon egy újat, ha még maradt, majd folytathatjátok a keresést! A forduló addig tart, amíg le nem raktátok az összes etetőtál jelölőt.
- 4 A következő forduló előtt a már egymásra talált gazdikát és kutyusokat tegyétek félre, és töltsétek fel új gazdi- és kutyuskártyákkal a tábla melletti helyeket.
- 5 Az ötszögeket vegyétek ki a táblából, keverjétek vissza a többi ötszög közé, majd találomra tegyetek ismét 5 ötszöget a táblán lévő lyukakba.
- 6 Keverjétek újra az etetőtál jelölőket és megint vegyen el minden játékos egyet-egyet. Ha ezzel megvagytok, kezdődhet is a következő forduló.
- 7 A játék akkor ér véget, amikor az összes gazdi és kutyus egymásra talált.

❗ **Tipp:** ha már jól megy a keresgélés, használjátok a homokórát! Két perctek van rá, hogy minden etetőtál a helyére kerüljön, azaz lejátsszatok egy fordulót!

❗ **Tipp:** ha kisebbek is játszanak, követhetitek itt is az ujjatokkal a pórázakat.

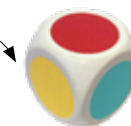


3. GUBANC

· 2-4 fő részére 6 éves kortól · játékidő: 15 perc

· versengő játékmód

Az **előkészületek** megegyeznek az előző játékmóddal, csak az etetőtálak helyett a színekockát vegyétek elő.



A játék célja

Találd meg TE a leggyorsabban, hogy melyik gazdihoz melyik kutyus tartozik!

A játék menete

- 1 Válasszatok egy kezdőjátékost, aki dobjon a színekockával!
- 2 Miután dobott, mindenki egyszerre játszik: először keressétek meg a tábla szélén azt a gazdit, akinek a kerete ugyanolyan színű, mint a dobott szín! Majd a pórázt a szemetekkel követve találjátok meg minél gyorsabban a hozzá tartozó kutyust!
- 3 Aki megtalálta, csapjon a kutyusra! Aki a leggyorsabb (akinek a keze legalul van), az viheti el a gazdi-kutyus párt. Ha vitátjátok, hogy helyes-e, ellenőrizzétek közösen!
- 4 Az elvitt kártyák helyére tegyetek új gazdi- és kutyuskártyát!
- 5 Aki a kör elején dobott a kockával, cseréljen ki három ötszöget a táblán a kupacból, tetszőleges oldalukkal felfelé. Amiket levett, keverje vissza a kupacba!
- 6 A kezdőjátékostól balra ülő jön a dobással, és a játék az előbbiek szerint folytatódik.
- 7 Ha valaki nem színt, hanem nyilat dob, akkor minden játékos az asztal körül eggyel odébb ül, tehát mindenki a bal oldali szomszédja helyére ül át. A már megnyert kártyákat ilyenkor mindenki vigye magával az új helyére! Majd a nyilat dobó játékos továbbadja a kockát a tőle balra ülőnek, és a játék a már leírtak szerint folytatódik.
- 8 A játék addig tart, amíg valaki el nem visz 4 játékos esetén 3 gazdi-kutya párt, 3 játékos esetén 4-et, 2 játékos esetén 5-öt.
- 9 A legtöbb párt gyűjtő játékos nyeri a játékot.

4. BOLHAUGRÁS

· 1-4 fő részére 8 éves kortól · játékidő: 15 perc
· együttműködő játékmód

Előkészületek

- 1 Illesszék össze a táblát, és helyezzék az asztalra!
- 2 Az ötszögeket rendezzék egy kupacba a tábla mellé, és tegyék ki belőle 5-öt egy sorba, könnyen elérhető helyre, de a táblában hagyjátok most üresen a helyüket!
- 3 Válogassátok szét a gazdi- és kutyuskártyákat egy-egy pakliba, és azok legfelső lapját tegyék egy-egy tetszőleges helyre a táblán (a gazdit keretesre, a kutyát keret nélküli)!
- 4 A bolhafigurát tegyék a kirakott kutyuskártyára!



- 5 Készítsék ki a csípésjelölő-kockákat! Egy piros kockát tegyék a kirakott kutyuskártyára (őt már megcsípette a bolha)!
- 6 Vegyék elő a homokórát!



A játék célja

Jutassátok el minél gyorsabban a bolhát az egyik kutyustól a gazdiig, onnan egy következő kutyusig, és így tovább.

A játék menete

- 1 A kezdőjátékos fordítsa meg a homokórát, és induljon el a bolhával a kutyustól a porázt követve a gazdi felé.
- 2 Amikor egy ötszög helyéhez érkezik, válasszon egyet a kirakott ötszögek közül, és illessze tetszőleges oldalával a táblába, majd folytassa az utat a bolhával a következő ötszögig!
- 3 Ekkor a tőle balra ülő játékos jön, ő választ egy ötszöget és illeszti be a táblába és folytatja az utat. Ezt addig ismételjétek egymás után, amíg:

• A bolha odaér a gazdihoz:
tegyetek **egy piros kockát** a gazdira, mert a bolha időben odaért.

VAGY

• Lepereg a homokóra:
tegyetek **egy zöld kockát** a gazdira, őt nem sikerült megcsípni,
és a bolhát mindkét esetben tegyék a kocka mellé.

- 4 A kutyák paklijából rakjatok ki egy újabbat a táblára! A továbbiakban mindig felváltva tegyetek gazdit és kutyust.
- 5 Vegyék ki az ötszögeket a táblából és keverjék vissza a kupacba.
- 6 Egészítsék ki a sorban kirakott ötszögeket 5-re!
- 7 A soron következő játékos most a legutóbbi gazditól indul a bolhával az újonnan kirakott kutyus felé.
- 8 A játéknak akkor van **vége**, amikor a táblán minden helyre kerül kutya- és gazdikártya, és minden kártyára raktatok piros vagy zöld csípésjelölőt. Ekkor számoljátok össze, hogy hány piros kocka van a kártyákon!

10: Ez a bolha kétségkívül profi! | **8-9:** Ez a bolha elég jóltápláltnak tűnik! | **6-7:** Ajjaj, ennek a bolhának hangosan korog a gyomra | **1-5:** Ennek a bolhának át kell térnie a vegetáriánus étrendre, különben éhen hal!

5. HOL A GAZDIM?

· 6 éves kortól · játékidő: 10 perc

· egyszemélyes játékmód

Előkészületek

- 1 Illeszd össze a táblát!
- 2 Tegyéi véletlenszerűen 5 db ötszöglapkat a tábla hiányzó részeibe! A maradékra nem lesz szükség.
- 3 Válogasd ki a gazdi- és kutyuskártyák közül a csillaggal jelölteket! Keverd őket egy pakliba, és tedd a tábla mellé!
- 4 Készítsd ki a homokórát!



A játék célja

Segíts minden gazdinak, hogy a póráza végén a saját kutyusa legyen!

A játék menete

- 1 Fordítsd meg a homokórát, és indulhat a játék! Két perc áll rendelkezésedre, hogy minden kártyát elrendezzél a táblán.
- 2 Vedd el a legfelső kártyát, és ha gazdi, tedd egy színes kerettel jelölt helyre, ha kutyus, akkor egy jelöletlenre! Sorban húzd fel a kártyákat, és rakd le őket úgy, hogy végül minden gazdinak a saját kutyusa legyen a póráza végén! Az utolsó kártyánál is kövesd végig a pórázt, hátha valahol tévedtél korábban! Ha sikerül minden gazdit és kutyus helyesen letenni, mielőtt a homokóra leperreg, nyertél!

Ők a gazdi-kutya párok:



IMPRESSZUM

Játéktervező © Kiss Szilvia

Rajz © Rátkai Kornél

Kiadás © Pagony Kiadó Kft., 2026

1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a

www.pagony.hu

Származási hely: Kína

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

