

# ÁRNYÉKMÓKUS

1-4 játékos | 3+ éves | 20 perc

Sári és barátai az erdőben kirándultak.  
Nagyon tetszettek nekik a fák között ugrándozó mókuskok.  
Hazafelé szörnyen elfáradtak.

Milyen jó lenne most mókusnak lenni és hipp-hopp hazaugrálni!

Hogy gyorsabban teljen az idő, a fák és kerítések árnyékain szökdécselnek haza, mint a mókuskok.  
Segíts nekik megtalálni a megfelelő árnyékokat, amiken hazajuthatnak!



## Tartozékok:

- 58 árnyéklapka (11 különböző alakú)
- 4 bábu műanyag talppal
- 5 segítő jelölő
- 1 húzózsák
- 38 kártya (kék pakli: 20 db, sárga pakli: 18 db)
- 1 db homokóra (30 mp)
- 1 játékszabály



A szabályban több játékváriációt fogtok találni!  
Először próbáljátok ki a legelső, és ha már az jól megy, jöhet a többi!



## ISMERKEDÉS A JÁTÉKELEMEKKEL

### egyszemélyes fejlesztő játékok a legkisebbeknek

#### 1. NÉZELŐDŐS

##### 1 játékos+szülői felügyelet | 3+ éves | 10 perc

###### Előkészületek:

- Vegyétek elő a kék hátlapú kártyapaklit!
- Húzzatok 5 kártyát és tegyétek lefordítva egy pakliba a játéktérre őket! A többit visszatehetitek a dobozba, nem lesz rájuk szükség.
- Az árnyéklapkákat terítsétek szét a játéktéren, hogy jól látható legyen mindegyik.
- Ebben a játékmódban a bábukra, segítő jelölőkre, homokórára és a húzózsákra nem lesz szükségetek.

###### Kezdődhet a játék!

Fordítsatok fel a pakliból egy kártyát!

A gyerek feladata, hogy megtalálja az árnyéklapkák közül azokat, amikből összerakható a kártyán szereplő ábra.

Ha választott egyet, ami szerinte illik a kártyához, illeszse a lapra, hogy leellenőrizzék, jól választott-e.

Ha jó formát választott, akkor hagyjátok a kártyán a lapkát, és már keresheti is a következőt.

Ha nem illik a forma a képre, akkor tegyétek vissza a kupacba és folytatódhat a keresgélés.

Válogatás közben a szülő nevének nevezheti a formákat (pl: kör, négyzet)

Így a gyerek játék közben megtanulhatja ezeket.

Ha sikerül kiválogatni az összes formát, vége a körnek.

Húzzátok fel a következő kártyát, és ugyanígy folytassátok a játékot,

amíg az összes kártyát teljesítette a gyerek.



Ha szeretnétek nagyobb kihívást, akkor használhatjátok a kék hátú kártyák helyett a sárgákat is, csak figyeljétek, hogy ne keveredjen a 2 pakli!

## 2. TAPOGATÓS

### 1 játékos+szülői felügyelet | 3+ éves | 10 perc

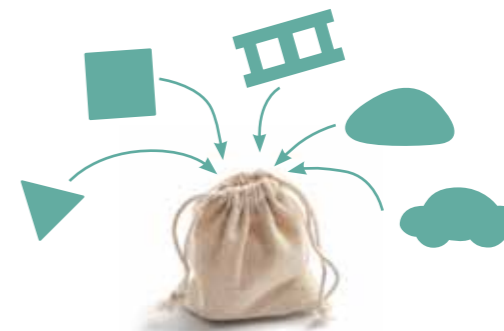
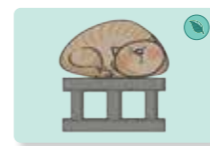
###### Előkészületek:

- Vegyétek elő a kék hátlapú kártyapaklit!
- Húzzatok 5 kártyát és tegyétek lefordítva egy pakliba a játéktérre őket, a többit visszatehetitek a dobozba, nem lesz rájuk szükség.
- Az árnyéklapkákat tegyétek a doboztetőbe, amit a szülő vegyen magához a húzózsákkal együtt.
- Ebben a játékmódban a bábukra, segítő jelölőkre és a homokórára nem lesz szükségetek.

###### Kezdődhet a játék!

A játékmenet megegyezik a nézelődőssel, a következő különbségekkel:

- Minden feladatkártya fordítása után a szülő válassza ki a kártyához szükséges formákat és tegye a húzózsákba őket további 3 tetszőleges, az előzőktől különböző másik formával együtt!
- A gyerekeknek a zsákban tapogatva kell megtalálni a helyes formákat.
- Ha rosszat választ, akkor vissza kell dobni a zsákba, megkeverni, és újra próbálkozhat.
- Egy kártya teljesítése után fordítsátok meg a következőt, és a szülő ismét készítse elő a vászonzsákot a helyes és a +3 helytelen formával!
- Ha szeretnétek nagyobb kihívást, tetszőlegesen növelhetitek a zsákba kerülő helytelen formák számát.



## ALAPJÁTÉK

### KI ÉR HAZA HAMARABB?

2-4 játékos | 4+ éves | 20 perc | versengő játék

#### Előkészületek

1. Keverjétek meg a kék kártyákat és osszatok minden játékosnak 4-et! Ezeket tegyétek lefordítva, egy sorban magatok elé, majd mindenki fordítsa fel az első két kártyáját.
2. Válasszatok magatoknak egy karaktert, vegyétek el a bábuját és a hozzá tartozó segítő jelzőt (Sári+Pötyi baba VAGY Puszi róka, Maszat+Hóhcóc, Hédi+Bodri kutya, Misi+kisautó)!
3. Az alábbi formákból tegyetek ki 1-1-et a játéktér közepére: félkör, kör, kis fatörzs, nagy fatörzs, kis felhő. Ez lesz a piac a játékban.
4. A maradék lapkákat öntsétek a vászonzsákba!
5. Tegyétek ki a homokórát!



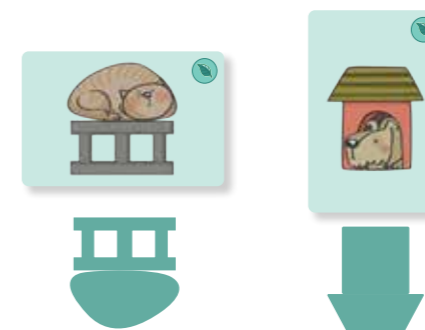
Előkészületek két személyes játékhoz.

#### A játék célja

A játékosoknak a kártyáikon található állatok, növények, tárgyak árnyékain kell végig ugrálniuk a bábuikkal. A zsákban tapogatva a kihúzott formákból kell kirakni az alakzatok árnyékát, és amint kész van a soron következő árnyék, rátehetjük a bábunkat. Aki előbb kirakja az utolsó kártyáján lévő árnyékot és rálép a bábujával, az nyer.

#### A játék menete

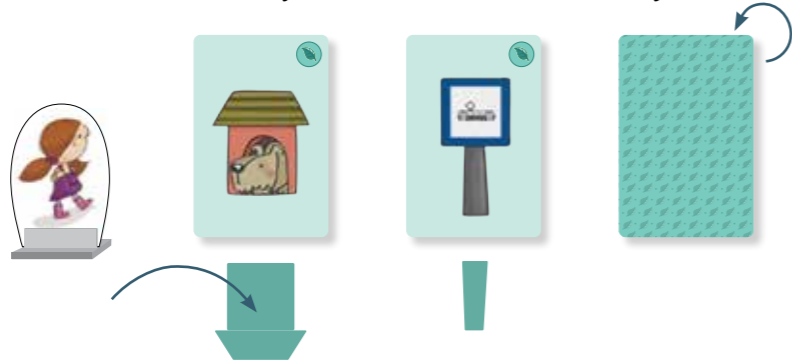
- Az a gyerek kezdi a játékot, akinek a legkisebb az árnyéka.
- A játékosok egymás után következnek. Amikor sorra kerülsz, vedd magadhoz a zsákot!
- Ha felkészültél, a melletted ülő játékos indítsa el a homokórát, és belenyúlhatsz a zsákba.
- A feladat, hogy a zsákban kotorászva tapogatással megtaláld az egyik felfordított kártyádon lévő alakzat egyik elemét.
- Egy körben csak egy elemet lehet kihúzni a zsákból, jól gondold át, melyiket választod!
- Amint lejárt az idő, abba kell hagynod a válogatást és ki kell húzni a zsákból a kezdet. Vedd ki azt az elemet, amit a homokóra lejártakor fogtál éppen!
- Ha a kihúzott forma illik valamelyik kártyához, tedd a kártya alá tükrözve, mintha az árnyéka lenne! A kártyákon lévő formák pontosan ugyanolyanok, mint az árnyéklapkákon lévők, így könnyen ellenőrizheted, hogy jól húztál-e, ha ráteszed a képre! A kisebbek játszhatnak is így, hogy a formákat ráteszik a képre (tükrözés helyett).



- Ha a kihúzott forma nem illik egyik képedhez sem, akkor tedd magad elé! Az összegyűjtött formákat el tudod majd cserélni vagy a piacon, vagy valaki mással, vagy esetleg később alkalmad lesz letenni egy új kártyára. A cserebere részleteit egy későbbi bekezdésben találod.
- Ezután ha az előtted lévő kártyának kész az árnyéka, lépj rá!
- Végül add tovább a húzózsákot a következő játékosnak, vége a körödnek.

## Lépkedés

A kártyákon balról jobbra sorban kell végigugrálni, de az árnyékokat nem kell sorban kirakni, bármelyik felfordított kártyánkhöz letehetjük a kihúzott formát, ahova illik. Ha elkészült az első kártya árnyéka, akkor rátehetjük a bábunkat, és felfordíthatjuk a következő lefordított kártyánkat.



Ha a felfordított kártyán látunk olyan formát, ami van a hibásan kihúzott árnyéklapkáink között, akkor azonnal felhasználhatjuk és letehetjük a kártyához. Ha több is van, akkor mindet letehetjük.

## Látótávolság

- Mindig 2 kártyányira látunk előre, ezért a bábunk előtt, csak 2 kártya lehet felfordítva.
- Ha először a bábutól távolabbi kártya árnyékát rakjuk ki, akkor még nem ugorhatunk rá, csak ha elkészül a sorban előtte lévő is. Ilyenkor viszont rögtön kettőt is ugorhatunk a kész árnyékokon, és azonnal felfordíthatjuk a két következő kártyát.

## Csere-bere

- A felesleges formákat el lehet cserélni. A körödben bármikor (akár húzás előtt, vagy utána) 2 tetszőleges formát befizethetsz a piacra, és cserébe felvehetsz onnan 1 tetszőleges formát.
- Ha valamelyik játékosársadnak a nem használt formái között van olyan, amire szükséged van, akkor tőle is vásárolhatsz. Ilyenkor te döntöd el, melyik 2 formáddal fizetsz neki és melyik formáját veszed el cserébe.
- Ha tőled vásárolnak, kötelező elfogadni és odaadni a formát a másik játékosnak.

**Fontos:** Ha másik játékos készletéből vásárolsz, akkor csak a nem használt, hibásan kihúzott árnyéklapkáik közül választhatsz, a kártyákhoz illesztett, helyes árnyéklapkákat nem veheted el senkitől, és te sem veheted fel a saját kártyáidhoz illesztett lapkákat!

## Segítők

A játékban minden szereplőnek van egy kis segítője. Egyszer a játék során dönthetsz úgy, hogy elhasználd a segítséged, és kivehetsz egy tetszőleges formát a zsákból, vagy elvehetsz egyet a piacról. A segítőd ilyenkor visszakerül a dobozba, nem tudod többször használni. Ha a segítődöt használod, akkor ebben a körben már nem húzhatsz másik lapkát, csak az egy kiválasztott formát veheted el.

A dobozban 5 segítő jelölőt találtok. Az alapjátékban mindenki csak egyet választhat (Sári vagy Pötyi babát, vagy Puszi rókát választhatja, de nem lehet mindkettőt).



## Akciók összefoglalása

- A körödben megkapod a zsákot és kihúzhatsz egy formát.
- Húzás helyett dönthetsz úgy, hogy a segítődöt használod egy bármilyen lapka megszerzésére.
- Csereberélni, vagy egy korábban tévesen húzott lapkát hozzáilleszteni egy újonnan felfordult kártyához nem számít külön körnek. Ezeket bármikor megteheted a körödben belül a húzás előtt, vagy után (vagy ha segítőt használsz, akkor a használat előtt, vagy után).
- A kör végén léphetsz a bábuddal, ha kész a következő árnyék és fordíthatsz új kártyát, ha van még lefordított.

## A játék vége

Ha valaki kirakja az utolsó kártyáján szereplő ábra árnyékát is és rálép a bábuval, akkor nyer, és vége a játéknak, ő ért haza leggyorsabban.



## Nagyobb kihívás – sárga pakli kiegészítő

Ha szeretitek a kihívásokat, akkor használhatjátok a kék pakli helyett a sárgát!

Ebben a pakliban háromféle kártyát talátok gomba, bogár és csillag jelzéssel. Ezekon a kártyákon már 3 és 4 elemből álló, nehezebb ábrák is vannak.



- A játék előkészítésekor a kártyaosztásnál először keverjétek meg a 8 db gomba jelölésű, sárga hátterű kártyát és ebből osszatok mindenkinek 2-2-t, a többi gomba jelölésű kártyát tegyétek vissza a dobozba!
- Ezután fogjátok a maradék sárga kártyát (bogár és csillag jelzéssel, lila háttérrel a képes oldalonl), keverjétek össze, és ebből is osszatok ki mindenkinek 2-2-t.
- Az előkészületek többi részlete és a játékmenet megegyezik az alapjátékban leírtakkal ezzel a különbséggel: Ha különleges, csillaggal jelölt (kismotor, teherautó) kártya került hozzád, akkor amint felfordítod a lapot, azonnal húzhatsz még egyszer a zsákból.

### TIPP:

#### Előnyadás kisebbeknek

A következő módosításokkal mindenki beállíthatja a játék nehézségi szintjét, hogy egyaránt kihívás legyen gyerekeknek és felnőtteknek is.

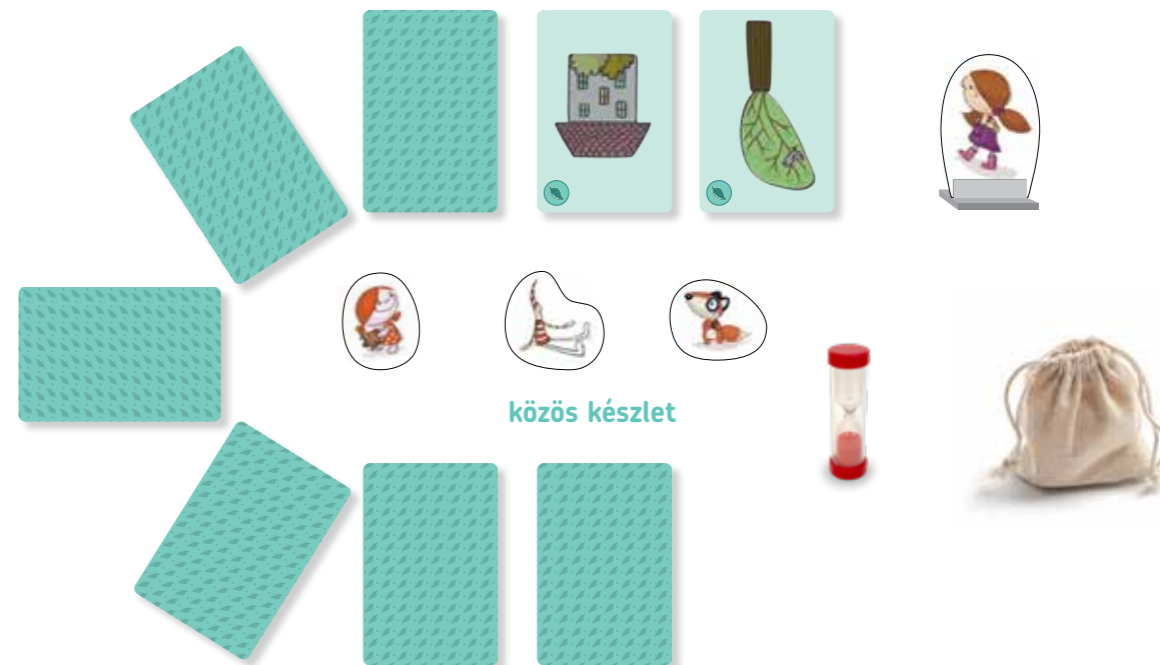
1. A segítőket csak a gyerekek használhatják, a felnőttek nem.
2. A kártyákat variálhatjuk úgy, hogy a gyerekek könnyebb, csak 2 elemből álló kártyákat (a levél jelzésű lapokon vannak a legkönnyebben kitapintható formák) kapjanak, a felnőtteknek pedig több nehéz, 3-4 elemből álló kártyát (bogár jelzésű lapok) osztunk.

Ha a gyerek megakad, és több kör óta nem találja a keresett formát, segíthetünk neki úgy, hogy mi húzzuk ki azt, ő pedig meg tudja vásárolni tőlünk. Ez a taktika fordítva is működik. Ha nem találjuk a megfelelő formát, de a másik játékosnál van ilyen, kihúzzhatunk olyat, ami neki kell, hátha elvásárolja tőlünk és fizetségképp megkapjuk tőle azt, amire szükségünk van.

## KOOPERATÍV JÁTÉKVARIÁCIÓ

**MIELŐTT LEMEGY A NAP**  
2-4 játékos | 4+ éves | 20 perc

A játék menete megegyezik a *Ki ér haza hamarabb?* alapjátékkal, a következő különbségekkel: A közös kártyák árnyékain együtt ugrálunk haza. A cél, hogy ne fáradjunk el teljesen, mire hazaérünk, és legyen energiánk otthon még játszani. Előkészületeknél 8 kártyát teszünk az asztalra a kék pakliból az ábra szerint. Ezekből az első kettőt fordítsuk fel, a többi egyelőre lefordítva marad.



- Válasszunk egy közös karaktert és tegyük a bábuját az első kártya elé. Kezdetben tegyük a közös készletbe a 3 tetszőleges segítőt, később, ha nehezíteni szeretnénk, használhatunk kevesebbet, vagy el lehet hagyni teljesen őket. Ha túl nehéz volt, akkor használhatunk többet, akár ötöt is.



- A soron következő játékos a szokásos módon húz a zsákból, mint az alapjátékban de itt közösen gyűjtjük és rakjuk össze az ábrák árnyékait.
- Bármikor dönthetünk úgy, hogy elhasználjuk az egyik segítőt, és kikeresünk egy tetszőleges formát a zsákból. Ha minden csapattárs beleegyezik a segítségbe, akkor borítsátok ki a zsákot és keressétek meg azt a lapkát, amit előre megbeszéltek. Ezután vissza kell szedni a zsákba a kiborított formákat.
- Ebben a verzióban nincs piac, de ugyanúgy félre kell tenni a tévesen kihúzott árnyéklapkákat. Ha valamit fel tudunk használni egy később felforduló kártyánál, persze, megtehetjük.
- A játék addig tart, amíg az utolsó kártyalap árnyékát is kirakjuk. Ezután töltjük meg a doboztetőbe nyomtatott mezőket sorban a tévesen kihúzott, megmaradt árnyéklapkákkal és nézzük meg, mennyire fáradtunk el a hazafelé úton. A töltést a szélső lila mezőtől kezdjük és haladjunk a kékek felé. ha már nem fér több, akkor a maradékot tegyük az utolsó mezőre egy toronyba.
- Attól függően, hogy milyen színű mezőig töltöttük fel a fáradtságávot, nézzük meg mennyi energiánk maradt estére:

CSAK LILA MEZŐKBE KERÜLT LAPKA:  
Hű, de ügyesek vagytok!  
Hamar hazaértetek,  
még van időtök egy jót játszani  
vacsora előtt!

SÁRGA MEZŐBE IS KERÜLTEK LAPKÁK:  
Alaposan megéheztetek a  
hosszú úton, jól fog esni egy  
finom kakaó!

A KÉK MEZŐKIG NYÚLNAK A LAPKÁK:  
Jó sokat kellett ugrálni,  
mire hazaértetek. Ideje beván-  
szorogni az ágyba!



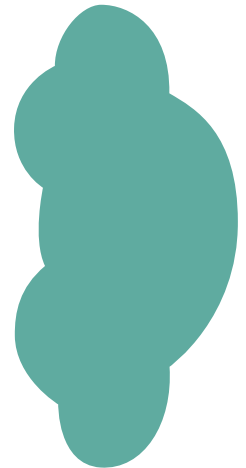
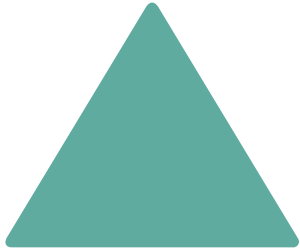
## Nehezített játék - sárga pakli kiegészítő

Ha nagyobb kihívást szeretnénk, itt is használhatjuk a kék pakli helyett a sárga, nehezebb kártyákat. Keverjük meg őket, és véletlenszerűen tegyük ki belőlük 8 kártyát az előkészületeknél. A csillagos kártyákkal járó bónusz húzást az a játékos hajtsa végre, aki a körében befejezte az előző kártya árnyékát és felfordította a csillagot.



## ÁRNYÉKLAPKÁK VALÓS MÉRETBEN:

A játék során itt bármikor ellenőrizhetitek a nálatok lévő elemeket és láthatjátok a hasonló formákat, hogy mire kell figyelni tapintásnál, hogy ne keverjétek össze őket.



Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2023  
1114 Bartók Béla út 15/a • [www.pagony.hu](http://www.pagony.hu)  
© Berg Judit *Sári és a mókusok* című meséje alapján  
Játéktervező: © Marosvári Tamás  
Grafika: © Agócs Írisz  
Dobozterv és tördelés: Kelényi Gabriella  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!  
Szármaszási hely: Kína

English rules  
online

