

Ajánlott életkor: 2 és fél éves kortól 5 éves korig

Játékosok száma: 2-4 fő

Játékidő: 10 perc

A játék tartalma: 4 állatfigura (kutya, macska, boci és nyúl)
6 puzzle-részből álló játéktábla (1 puzzle-n 5 mező található)
15 számlálókorong

Előkészületek: illesszük össze a játéktábla részeit, melyek így egy ösvényt ábrázolnak. A játékosok válasszanak egy állatkát, és tegyék a tábla elejére (a sárga mező elé). A játék célja, hogy először juttassuk el az általunk mozgatott állatkát az ösvény végére.

A játék menete:

A játék az óra járásának megfelelő irányban folyik. A legfiatalabb játékos dobjon a dobókockával.

Az alábbi lehetőségek fordulhatnak elő:

- *ha a dobókocka egy színes oldalán áll meg:* a játékos helyezze a következő dobókocka által mutatott színre az állatfiguráját. (ha az adott szín már foglalt, akkor lépjen az első üres dobókocka által kijelölt színre)
- *ha a dobókocka virágot mutat:* a játékos a következő olyan üres mezőre léphet, amely azonos színű azzal, melyen most áll
- *ha a dobókocka méhecskét mutat:* sajnos a játékosnak az eső olyan mezőre kell visszalépnie, mely azonos azzal a színnel, melyen most áll

Az lesz a győztes, aki először lép arra a mezőre, mely négy színből áll az ösvény végén. A győztes egy nyereménykorongot kaphat, és újra elkezdhetitek a játékot.

Példa 1: a játékos állatfigurája a sárga mezőn áll. A játékos dob a dobókockával, mely a méhecske jelzésen áll meg. Így a bábuját visszafelé kell mozgatnia a hozzá legközelebb eső üres sárga mezőre.

Példa 2: Ha a dobókocka méhecskét vagy virágot mutat, de a játékos nem tud a szabályoknak megfelelően lépni (mert még az ösvényen kívül van vagy, mert nem tud visszafelé mozogni, azaz nincs mögötte olyan színű mező, mint amilyen most áll), akkor kimarad egy játékkörből.

Ki nyer? Aki először összegyűjt 3 nyereménykorongot, megnyeri a játékot.