

Négy kis barát szeretne átjutni a folyó túlsó partjára. Ez csak akkor sikerülhet, ha ügyesen lépegetnek a jégtábláról jégtáblára. De vigyázat, a jég sajnos olvadóban van!



3 – 10 év



2 - 4 játékos



10 perc

Tartalom: 1 alaplap (4 puzzle darabból összeállítva),
12 jégtábla,
4 hóember (3 részből áll össze),
1 dobókocka (1,2,3,4,5, nap)

Játék célja:

A játékosoknak együttműködve kell a 4 hóembert átjuttatni a folyó túloldalára, mielőtt a jég elolvad.

Előkészületek:

Állítsátok össze az alaplapot és tegyétek az asztal közepére. Helyezzétek el a 12 jégtáblát a folyón nekik kijelölt 12 helyen. A 4 összeállított hóembert tegyétek a folyó partra a számukra kijelölt indulási pontra.

Játék menete:

A legfiatalabb játékos kezd és az óramutató járásával megegyező irányban haladunk tovább.

A kezdő játékos dob a kockával: 2, 3, 4, 5 vagy a napocska:

- 2, 3, 4 vagy 5 esetében annyit lép előre a játékos az egyik hóemberrel amennyit dobott.

A hóember nem teljes testével lép előre, hanem csak a részével lépünk, darabról darabra. Minden részével való lépés 1 lépésnek számít. (Tehát a dobókockán 1 pont 1 résznek számít, amit 1-gyel elmozdíthatunk.)

A hóember részek mozoghatnak előre, oldalra, de átlósan soha.

- Ha az induló oldalról lépsz egy jégtáblára, akkor először a fejével kell ellépned, majd a középső részével, végül az alsó részével.

- Ha egyik jégtábláról a másikra lépsz, ha már a jégtáblán voltál, akkor bármely részével mozdulhatsz előre

- Ha egy jégtábláról a folyó túlsó partjára lépnél ki, akkor pont ellentétes sorrendben kell kilépned, mint ahogy elindultál, tehát a felépítés sorrendjében kell lépned a hóember részekkel. Először az alja, majd a közepe, végül a feje következik.)

- **NAP**-ot mutat a kocka: a nap olvasztja a jégtáblát. Ha feltűnik a napocska, akkor a játékosoknak el kell távolítaniuk a folyóról egy jégtáblát.

Fontos! Olyan jégtáblát nem vehetsz el az alaplapról, amin hóember darabka áll. Ha minden jégtábla foglalt, akkor ebben az esetben nem történik semmi.

A jégtáblák alján szimbólumok találhatóak (gomb, répa, kalap): ha a levett jégtáblákból sikerül összegyűjteni ezt a 3 szimbólumot, akkor egy teljes hóembert előre léptethetsz. Ha ennek az akciónak vége, akkor a következő játékos jön.

A játék vége:

A játéknak akkor van vége, ha sikerül az összes hóembert a folyó túloldalára átjuttatni. Ekkor meg is nyertük közösen a játékot. Gratulálunk!

Ha túl sok jégtáblát veszítettünk a napocska miatt és a hóemberek nem tudnak összeállni a túlparton, akkor sajnos elvesztettük a játékot. Próbálkozzunk újra, hátha ezúttal több szerencsével járunk!