

## Djeco társasjáték – ABC Rapido



Cikkszám: **DJ08583**

**Ajánlott életkor:** 5-10 éves korig

**Játékosok száma:** 2-6 játékos részére

**A játék tartalma:** 1 játéktábla, 6 fabábu, 2 dobókocka, 1 szerencse kerék

**A játék célja:** elsőként célba érni – elérni a csillagot.

**Előkészületek:** Illesszék össze a 4 darabból álló játéktáblát! Közösen nézzétek át a táblán lévő ABC-t, a START-mezőt és a CÉL -állomást!

Célszerű az 1. játék előtt átbeszélni közösen a kategóriákat.

### A következő KATEGÓRIÁK találhatóak a játékban:



film, rajzfilm vagy sorozat



növény (fa, virág...)



hely (város, ország, régió...),



cselekvés/ige



élelmiszer (zöldség, gyümölcs, étel...)



ruházat



állat



keresztnév



tárgy

**A játék menete:** Minden játékos választ magának egy bábut, amit a startmezőre helyez. A legfiatalabb játékos kezd: dob mind a két kockával.

- A „számos” dobókocka a lépésszámot mutatja
- A „kezes” dobókocka azt mutatja, mennyi szót kell mondani

Kisebb gyerekek játszhatják a „kezes” dobókocka nélkül, és akkor csak egy szót kell mondaniuk.

- A játékos lelépi a táblán a dobott számot (1-6-ig)
- Ezután megforgatja a kereket, melyen a 9 kategória egyike lesz látható
- A játékos feladata, hogy a kezes dobókockától függően 1, 2 vagy 3 szót mondjon az adott kategóriában, amelyek az adott mezőn látható betűvel kezdődnek (A, B, C vagy...)

*Megjegyzés: a játéktáblán nem a magyar ABC található, ezért néhány betűnél probléma lehet a szókezdéssel. Ilyenkor használhatunk idegen eredetű szavakat, illetve elég, ha a szóban benne szerepel az adott betű, nem kell azzal kezdeni.*

*Játék elején érdemes megjegyezni a magánhangzók időtartamával kapcsolatban pl.: „A” esetén „Á”-val... „U” esetén „Ú”-val (stb) kezdődő szót is lehet mondani, illetve „O”, „Ó” mellett „Ö”, „Ő” és „U”, „Ú” mellett „Ü”, „Ű” is használható.*

**Például:** A figura az „E” mezőn áll. A játékos 5-öst dob, ezért lép 5-öt, így a „J” mezőre kerül.



A kerék a „cselekvés” kategórián áll meg, és a „kezes” dobókocka 2-öt mutat. Így a játékosnak 2 cselekvést/igét kell mondania: pl. játszani és járni...

**JUMPI!**  
**JUGGLE!**



A játékosoknak pontosan követnie kell az utasításokat: hány szót kell mondani, milyen kategóriában, és figyelni kell arra is, hogy valóban létező szót használjon mindenki.

- A soron lévő játékos egészen addig játszhat, amíg el nem rontja, ezután a következő játékos jön, aki dob 2 kockával...és így tovább...

A játéktáblán néhány különleges mező is található, melyeknél a következőkre kell figyelni:



**„Pacsirta” mező:** Ahogy egy játékos „pacsirta” mezőre lép, az összes játékosárs játékba kerül. Az a játékos, aki elsőként mond egy szót az adott kategóriában – ő kerül sorra a játékban: ő fog dobni és forgatni...és így tovább.



**„Szöcske” mező:** Ahogy egy játékos „szöcske” mezőre lép, az összes játékosárs játékba kerül. Az a játékos, aki elsőként mond egy szót az adott kategóriában – léphet előre 2 mezőt. A többi játékos pedig 2 mezőt visszalép. A játékot az a játékos folytatja, aki a szót mondta.



**„Házi feladat” mező:** Itt az ideje házi feladatot írni! Ha erre a mezőre ér egy játékos, kimarad egy körből.



**„Dobás” mező:** Ha egy játékos a „Dobás” mezőre lép, dob még egyszer, és úgy játssza le a körét, hogy a kereken nem forgat.

**A játék vége:** A „CÉL” (csillag) mezőre pontos dobásszámmal kell érkezni! Ha a játékos többet dob, mint ahány mező a „csillagig” lenne, akkor elmegy a célig és onnan visszafelé lépi le a maradékot. A következő körben próbálkozhat újra.

**A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként ér a célba.**