

## Cél: Te légy az első aki a nagymama házához ér!

- Illesszük össze a táblákat , majd állítsuk fel a sarkán a házikót.
- A farkast helyezzük a fehér műanyag talpba és állítsuk a táblán látható mancs nyomok egyikére.
- A gyerek figurákat a színes műanyag talpakba helyezzük. Minden játékos válasszon egy figurát és állítsa a nyíllal jelölt körre.( Start)
- A játékosok válasszanak egy –egy ételes kártyát maguknak.
- Először a legfiatalabb játékos dob a dobókockával és tetszőleges irányba lép a farkassal .
- Hány óra van farkas úr ? - kérdezi a játékos, majd megpörgeti az óramutatót. Ha a mutató 2 és 11 között áll meg, előre léphet a jelzett számú mezőt.
- Ha a mutató 12 vagy 1 órára mutat, ekkor a farkasnak az ebédideje van, figurájával a hozzá legközelebb álló gyerek mezőjére lép. Amennyiben a játékosnak nincs ételes kártyája, vagy nem akarja odaadni a farkasnak, akkor vissza kell mennie a START-ra.
- Megjegyzés : Ha a farkas két játékostól azonos távolságra áll, akkor a célhoz közelebb álló gyerek mezőjére lép.
- Ha a játékos átadja a farkasnak az ételes kártyáját, akkor nem kell visszamennie a START-ra.
- Amennyiben a farkas ebédideje alatt valamennyi játékos a START-on áll, akkor a farkassal nem kell lépni.
- Ha egy játékos barna színű mezőre lép, akkor egy körből kimarad.
- A következő játékoson a sor: dob, lép a farkassal, felteszi a kérdést (Hány óra van farkas úr ? ), megpörgeti az óramutatót, lép a saját figurájával ( Ha a mutató 2 és 11 között áll meg,) vagy a farkassal (Ha a mutató 12 vagy 1 órára mutat) a farkashoz legközelebb álló gyerek mezőjére , így folytatódik a játék mindaddig míg valaki elsőként el nem jut a nagymama házához.

**DISCOVERY** webáruház

[www.discoveryjatekbolt.hu](http://www.discoveryjatekbolt.hu)

TEL: 06 70 3187021

FAX: 3516737