

<p><b>MILYEN MESSZE VAN A CÉL ?</b> Karsten Adlunk kártyajátéka 2-8 (vagy több) játékos részére 6 éves kortól Játékidő: 10-20 perc</p> <p><b>A DOBOZ TARTALMA:</b> 30 lépéskártya (egyik oldalán bakancsnyom, melyet a kültéri játékhoz használunk, a kártyák másik oldalán, szőnyegen lévő lábnyomok, ezeket a beltéri játék során használjuk)</p> <p>30 célkártya (egyik oldalán színekkel/tárgyakkal, másik oldalukon betűkkel)</p> <p><b>A JÁTÉK CÉLJA:</b> A játékban a kapott lépéskártya alapján kell megtippelniük a játékosoknak, hogy a kapott lépésszámmal melyik a környezetükben lévő tárgyat tudják elérni. Fontos, hogy helyesen becsljék meg a távolságot, mert csak így juthatnak jutalomhoz.</p> <p><b>ELŐKÉSZÜLETEK:</b> A lépéskártyákat keverjük meg. Kétszer annyi kártyát vegyünk ki belőle, mint amennyi játék játszik, és tegyük le a kártyákat kör alakzatban a megfelelő oldalával felfelé fordítva attól függően, hogy kültéren vagy bel téren kívánunk játszani</p>	<p>éppen. A megmaradt lépéskártyákat tegyük félre, azokat nem fogjuk a játék során használni.</p> <p>A célkártyák közül amennyiben szobában játszunk a játékkal, csak azoknak a tárgyaknak a képeit válogassuk ki, amelyek megtalálható a szobában is. Ugyanannyi célkártyát tegyünk le képpel felfelé fordítva egymás mellé, mint amennyi lépéskártyát elhelyeztünk korábban kör alakban.</p> <p>A kártyák hátoldalán lévő betűket is használhatjuk, attól függően, hogy milyen korosztályú gyerekekkel játszunk, de kombinálhatjuk is a kártyák elő- és hátlapját is.</p> <p><b>A JÁTÉK MENETE:</b> A legidősebb játékos lesz az első „lépegető”. Tőle balra ülő játéktársa lesz az, aki megadja számára egy általa választott lépésszámot. Kiválaszt egy lépésszám kártyát, melyet átadja a kezdőjátékosnak. Amennyiben olyan kártyát választ a játékos, amelyen 3-20-ig vagy 5-50-ig van megjelölés ?-el akkor a lépéskártyát kiválasztó játékos döntheti el, hogy milyen lépésszámot ad a kezdő játékosnak a kártyán szereplő számok tartományából.</p> <p>A „lépegető” játékos a megkapott lépésszám</p>	<p>alapján kiválasztja a lerakott célkártyák közül annak a tárgynak a képét, amelyen becslése szerint el tud érní a kapott lépésszámmal. A játékos választhat szint, tárgyat vagy betűkártyát. Szín- és betűkártya választása esetén a játékosnak meg kell neveznie azt a tárgyat, amely egyezik az általa választott színnel vagy az általa választott betűvel kezdődik, a szobában található, és a megadott lépésszámmal szerinte elérhető.</p> <p>A cél megnevezése után a „lépegető” játékos elindul a megnevezett tárgy felé.</p> <p><i>Megjegyzés: az éppen soron lévő „lépegető” játékos bárholonnan elkezdheti a lépéseit a cél irányában, nem kell feltétlenül a helyéről indulnia. Az esetleges vitás helyzetek elkerülése végett, érdemes még a játék kezdetén megjelölni egy közösen megbeszélte indulási pontot, ahonnan minden játékosnak indulnia kell.</i></p> <p>A játékosnak egyes irányban haladva kell a cél felé lépegetnie, a többi játékos figyelő tekintetének keresztüzében, hogy a kapott lépésszámmal megfelelő mennyiségű lépéssel jusson el a célig.</p> <p>Amennyiben sikeresen elérte a játékos a célként kiválasztott tárgyat a kapott lépésszámmal,</p>
<p><b>MILYEN MESSZE VAN A CÉL ?</b> Karsten Adlunk kártyajátéka 2-8 (vagy több) játékos részére 6 éves kortól Játékidő: 10-20 perc</p> <p><b>A DOBOZ TARTALMA:</b> 30 lépéskártya (egyik oldalán bakancsnyom, melyet a kültéri játékhoz használunk, a kártyák másik oldalán, szőnyegen lévő lábnyomok, ezeket a beltéri játék során használjuk)</p> <p>30 célkártya (egyik oldalán színekkel/tárgyakkal, másik oldalukon betűkkel)</p> <p><b>A JÁTÉK CÉLJA:</b> A játékban a kapott lépéskártya alapján kell megtippelniük a játékosoknak, hogy a kapott lépésszámmal melyik a környezetükben lévő tárgyat tudják elérni. Fontos, hogy helyesen becsljék meg a távolságot, mert csak így juthatnak jutalomhoz.</p> <p><b>ELŐKÉSZÜLETEK:</b> A lépéskártyákat keverjük meg. Kétszer annyi kártyát vegyünk ki belőle, mint amennyi játék játszik, és tegyük le a kártyákat kör alakzatban a megfelelő oldalával felfelé fordítva attól függően, hogy kültéren vagy bel téren kívánunk játszani</p>	<p>éppen. A megmaradt lépéskártyákat tegyük félre, azokat nem fogjuk a játék során használni.</p> <p>A célkártyák közül amennyiben szobában játszunk a játékkal, csak azoknak a tárgyaknak a képeit válogassuk ki, amelyek megtalálható a szobában is. Ugyanannyi célkártyát tegyünk le képpel felfelé fordítva egymás mellé, mint amennyi lépéskártyát elhelyeztünk korábban kör alakban.</p> <p>A kártyák hátoldalán lévő betűket is használhatjuk, attól függően, hogy milyen korosztályú gyerekekkel játszunk, de kombinálhatjuk is a kártyák elő- és hátlapját is.</p> <p><b>A JÁTÉK MENETE:</b> A legidősebb játékos lesz az első „lépegető”. Tőle balra ülő játéktársa lesz az, aki megadja számára egy általa választott lépésszámot. Kiválaszt egy lépésszám kártyát, melyet átadja a kezdőjátékosnak. Amennyiben olyan kártyát választ a játékos, amelyen 3-20-ig vagy 5-50-ig van megjelölés ?-el akkor a lépéskártyát kiválasztó játékos döntheti el, hogy milyen lépésszámot ad a kezdő játékosnak a kártyán szereplő számok tartományából.</p> <p>A „lépegető” játékos a megkapott lépésszám</p>	<p>alapján kiválasztja a lerakott célkártyák közül annak a tárgynak a képét, amelyen becslése szerint el tud érní a kapott lépésszámmal. A játékos választhat szint, tárgyat vagy betűkártyát. Szín- és betűkártya választása esetén a játékosnak meg kell neveznie azt a tárgyat, amely egyezik az általa választott színnel vagy az általa választott betűvel kezdődik, a szobában található, és a megadott lépésszámmal szerinte elérhető.</p> <p>A cél megnevezése után a „lépegető” játékos elindul a megnevezett tárgy felé.</p> <p><i>Megjegyzés: az éppen soron lévő „lépegető” játékos bárholonnan elkezdheti a lépéseit a cél irányában, nem kell feltétlenül a helyéről indulnia. Az esetleges vitás helyzetek elkerülése végett, érdemes még a játék kezdetén megjelölni egy közösen megbeszélte indulási pontot, ahonnan minden játékosnak indulnia kell.</i></p> <p>A játékosnak egyes irányban haladva kell a cél felé lépegetnie, a többi játékos figyelő tekintetének keresztüzében, hogy a kapott lépésszámmal megfelelő mennyiségű lépéssel jusson el a célig.</p> <p>Amennyiben sikeresen elérte a játékos a célként kiválasztott tárgyat a kapott lépésszámmal,</p>
<p><b>MILYEN MESSZE VAN A CÉL ?</b> Karsten Adlunk kártyajátéka 2-8 (vagy több) játékos részére 6 éves kortól Játékidő: 10-20 perc</p> <p><b>A DOBOZ TARTALMA:</b> 30 lépéskártya (egyik oldalán bakancsnyom, melyet a kültéri játékhoz használunk, a kártyák másik oldalán, szőnyegen lévő lábnyomok, ezeket a beltéri játék során használjuk)</p> <p>30 célkártya (egyik oldalán színekkel/tárgyakkal, másik oldalukon betűkkel)</p> <p><b>A JÁTÉK CÉLJA:</b> A játékban a kapott lépéskártya alapján kell megtippelniük a játékosoknak, hogy a kapott lépésszámmal melyik a környezetükben lévő tárgyat tudják elérni. Fontos, hogy helyesen becsljék meg a távolságot, mert csak így juthatnak jutalomhoz.</p> <p><b>ELŐKÉSZÜLETEK:</b> A lépéskártyákat keverjük meg. Kétszer annyi kártyát vegyünk ki belőle, mint amennyi játék játszik, és tegyük le a kártyákat kör alakzatban a megfelelő oldalával felfelé fordítva attól függően, hogy kültéren vagy bel téren kívánunk játszani</p>	<p>éppen. A megmaradt lépéskártyákat tegyük félre, azokat nem fogjuk a játék során használni.</p> <p>A célkártyák közül amennyiben szobában játszunk a játékkal, csak azoknak a tárgyaknak a képeit válogassuk ki, amelyek megtalálható a szobában is. Ugyanannyi célkártyát tegyünk le képpel felfelé fordítva egymás mellé, mint amennyi lépéskártyát elhelyeztünk korábban kör alakban.</p> <p>A kártyák hátoldalán lévő betűket is használhatjuk, attól függően, hogy milyen korosztályú gyerekekkel játszunk, de kombinálhatjuk is a kártyák elő- és hátlapját is.</p> <p><b>A JÁTÉK MENETE:</b> A legidősebb játékos lesz az első „lépegető”. Tőle balra ülő játéktársa lesz az, aki megadja számára egy általa választott lépésszámot. Kiválaszt egy lépésszám kártyát, melyet átadja a kezdőjátékosnak. Amennyiben olyan kártyát választ a játékos, amelyen 3-20-ig vagy 5-50-ig van megjelölés ?-el akkor a lépéskártyát kiválasztó játékos döntheti el, hogy milyen lépésszámot ad a kezdő játékosnak a kártyán szereplő számok tartományából.</p> <p>A „lépegető” játékos a megkapott lépésszám</p>	<p>alapján kiválasztja a lerakott célkártyák közül annak a tárgynak a képét, amelyen becslése szerint el tud érní a kapott lépésszámmal. A játékos választhat szint, tárgyat vagy betűkártyát. Szín- és betűkártya választása esetén a játékosnak meg kell neveznie azt a tárgyat, amely egyezik az általa választott színnel vagy az általa választott betűvel kezdődik, a szobában található, és a megadott lépésszámmal szerinte elérhető.</p> <p>A cél megnevezése után a „lépegető” játékos elindul a megnevezett tárgy felé.</p> <p><i>Megjegyzés: az éppen soron lévő „lépegető” játékos bárholonnan elkezdheti a lépéseit a cél irányában, nem kell feltétlenül a helyéről indulnia. Az esetleges vitás helyzetek elkerülése végett, érdemes még a játék kezdetén megjelölni egy közösen megbeszélte indulási pontot, ahonnan minden játékosnak indulnia kell.</i></p> <p>A játékosnak egyes irányban haladva kell a cél felé lépegetnie, a többi játékos figyelő tekintetének keresztüzében, hogy a kapott lépésszámmal megfelelő mennyiségű lépéssel jusson el a célig.</p> <p>Amennyiben sikeresen elérte a játékos a célként kiválasztott tárgyat a kapott lépésszámmal,</p>

jutalmul megkapja a célkártyát és a lépéskártyát is.

Sikertelen próbálkozás esetén, a „lépegetőnek” van egy második esélye, hogy elérje a célt. A második próbálkozás esetén is az előző start helyről kell indulnia. Amennyiben másodjára már sikerül a megadott lépésszámmal elérnie a célhoz, jutalmul csak a célkártyát kapja meg, a lépéskártyát vissza kell tennie a körbe.

Abban az esetben, ha a második próbálkozásra sem sikerül elérnie a célt, mindkét kártyát vissza kell tennie az eredeti helyére, ezáltal nem sikerül kártyát gyűjtenie.

Ezután az a játékos, aki az előző körben a lépéskártyát választotta veszi át a „lépegető” szerepét, és a tőle balra ülő játékosársától kér lépéskártyát.

#### **A JÁTÉK VÉGE:**

Amint minden játékos a játék során már kétszer betöltötte a „lépegető” szerepét a játék véget ér. A legtöbb számú kártyával rendelkező játékos lesz a játék nyertese.

#### **JÁTÉKVARIÁCIÓ**

*2-8 (vagy több) játékos részére, 6 éves kortól*

A játék menete és szabályai megegyeznek az alapjáték szabályában leírtaknak, azzal a különbséggel, hogy itt nem lépéskártyát adnak a játékosok egymásnak, hanem célkártyát. A kapott célkártya alapján kell a játékosoknak megtippelniük, hogy hány lépéssel fogják tudni elérni a kapott célt. Fontos, hogy tippelni, csak a körben kirokott lépéskártyákon látható számok alapján lehet.

jutalmul megkapja a célkártyát és a lépéskártyát is.

Sikertelen próbálkozás esetén, a „lépegetőnek” van egy második esélye, hogy elérje a célt. A második próbálkozás esetén is az előző start helyről kell indulnia. Amennyiben másodjára már sikerül a megadott lépésszámmal elérnie a célhoz, jutalmul csak a célkártyát kapja meg, a lépéskártyát vissza kell tennie a körbe.

Abban az esetben, ha a második próbálkozásra sem sikerül elérnie a célt, mindkét kártyát vissza kell tennie az eredeti helyére, ezáltal nem sikerül kártyát gyűjtenie.

Ezután az a játékos, aki az előző körben a lépéskártyát választotta veszi át a „lépegető” szerepét, és a tőle balra ülő játékosársától kér lépéskártyát.

#### **A JÁTÉK VÉGE:**

Amint minden játékos a játék során már kétszer betöltötte a „lépegető” szerepét a játék véget ér. A legtöbb számú kártyával rendelkező játékos lesz a játék nyertese.

#### **JÁTÉKVARIÁCIÓ**

*2-8 (vagy több) játékos részére, 6 éves kortól*

A játék menete és szabályai megegyeznek az alapjáték szabályában leírtaknak, azzal a különbséggel, hogy itt nem lépéskártyát adnak a játékosok egymásnak, hanem célkártyát. A kapott célkártya alapján kell a játékosoknak megtippelniük, hogy hány lépéssel fogják tudni elérni a kapott célt. Fontos, hogy tippelni, csak a körben kirokott lépéskártyákon látható számok alapján lehet.

jutalmul megkapja a célkártyát és a lépéskártyát is.

Sikertelen próbálkozás esetén, a „lépegetőnek” van egy második esélye, hogy elérje a célt. A második próbálkozás esetén is az előző start helyről kell indulnia. Amennyiben másodjára már sikerül a megadott lépésszámmal elérnie a célhoz, jutalmul csak a célkártyát kapja meg, a lépéskártyát vissza kell tennie a körbe.

Abban az esetben, ha a második próbálkozásra sem sikerül elérnie a célt, mindkét kártyát vissza kell tennie az eredeti helyére, ezáltal nem sikerül kártyát gyűjtenie.

Ezután az a játékos, aki az előző körben a lépéskártyát választotta veszi át a „lépegető” szerepét, és a tőle balra ülő játékosársától kér lépéskártyát.

#### **A JÁTÉK VÉGE:**

Amint minden játékos a játék során már kétszer betöltötte a „lépegető” szerepét a játék véget ér. A legtöbb számú kártyával rendelkező játékos lesz a játék nyertese.

#### **JÁTÉKVARIÁCIÓ**

*2-8 (vagy több) játékos részére, 6 éves kortól*

A játék menete és szabályai megegyeznek az alapjáték szabályában leírtaknak, azzal a különbséggel, hogy itt nem lépéskártyát adnak a játékosok egymásnak, hanem célkártyát. A kapott célkártya alapján kell a játékosoknak megtippelniük, hogy hány lépéssel fogják tudni elérni a kapott célt. Fontos, hogy tippelni, csak a körben kirokott lépéskártyákon látható számok alapján lehet.