

**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.