

(Sárga medve fej) • Papa Mackó egy mezőt előre lép.



(Piros medve fej) • Mama Mackó egy mezőt előre lép.



(Türkiz medve fej) • Kis Mackó egy mezőt előre lép.



(Aranyhaj) • Aranyhaj egy mezőt előre lép.



(Joker) • Válassz ki egy medvét, és mozgasd előre három mezőt.



(Zsák) • Húzz egy zsetont a zsákból, és helyezd a megfelelő szobába - a háttérszín mutatja, hová kell kerülnie. Ha kapsz egy Aranyhaj zsetont, mozgasd előre egy mezőt, és hagyd a zsetont a tábla szélén.

Megjegyzés: A játékosok többen is ugyanarra a mezőre is léphetnek, és megosztozhatnak rajta.

Különleges mezők



(Zsák): Kövesd ugyanazokat az utasításokat, mint a dobókockán.



(Aranyhaj): Lépj vissza egy mezőt.

A befejezéshez a minden medvének el kell érnie a hálószoza szőnyegét. Nem kell pontos számot dobva odaérni. Miután egy medve eléri a szőnyeget, meg kell várnia, amíg a másik kettő odaér. Ha a dobás során újra felbukkan a saját színe, abban az esetben következő játékos következik.

A játék akkor ér véget, amikor a három medve eléri a hálósobát és megtalálja Aranyhaját. Ha Aranyhajnak sikerül kiszöknie az ablakon, mielőtt odaérnének hozzá... akkor itt az ideje újra próbálkozni!

2. Játékvariáció:

Lottó játék

Játékosok száma: 2-4

Előkészületek:

A Lottó játékhoz a tábla másik oldalát kell használnod. Állítsd össze a kirakós tábla darabjait és a 3D-s ház falait úgy, hogy megfeleljenek minden szobának, ahogy a 2. ábrán látható.



Csak a hátoldalán sötétkék színű 16 db zsetont fogjátok használni. Keverjétek össze őket, és helyezzétek őket képpel lefelé a tábla köré, ahogy az látható.

Kooperatív változat:

A játék a három medvével a kertben kezdődik. Felváltva fordítsatok fel egy zsetont: ha a képen látható tárgy a kertbe tartozik, helyezd a medvék mellé a táblára. Ha nem, fordítsd vissza úgy, hogy a kék oldala felfelé legyen, és fejezd be a körödet.

Miután megtaláltad mindhárom, a kertbe tartozó tárgyat, helyezd át a medvéket a következő szobába, és ismételd meg a folyamatot, amíg az egész tábla el nem készül.

A négy Aranyhaj jelző jokerként működik, de szobánként csak egyet használhatsz.

Versenymód változat:

Az utasítások ugyanazok, mint az előző változatnál, de ezúttal minden játékosnak ki kell választania egy karaktert és egy szobát, ahová elhelyezi.

Az nyer, aki először tölti meg a szobáját a három oda tartozó tárggyal!

Jó játékot kívánunk!

Kérjük, őrizd meg ezt a tájékoztatót későbbi felhasználás céljából.