

Kraszko csigácska kalandjai a Szlovák Karsztvidéken

Játékszabály

Ez a játék minden olyan gyermeknek és felnőttnek való, aki ismeri a számokat és akinek szívében ott lakozik az örök gyermek és a játékosság.

A játékos célja, minél gyorsabban átkelni a Szlovák Karszton Beretkétől/Bretka/ a Szádalmási /Jablonov nad Turnou/ Granarium épületéig.

A mesebeli lényeket,, akikkel a játékban találkozol közelebről is megismerheted, ha elolvasod a Kraszko csigácska kalandjai című mesekönyvet.

Induljunk hát el azon az úton, melyet a mi Kraszko csigácskánk végigjárt....

A játékot 2 - 6 fő játszhatja.

Minden játékos 1 bábuval lépked a játékmezőn a startvonalától egészen a célig.

A dobókocka eldobása után a játékos annyi mezőt lép előre, amennyit gurított.

Ha megjelölt mezőre lépsz, olvasd el, mileyn feladatot kell elvégezned a továbbhaladás érdekében.

Egy mezőn két játékos is tartózkodhat.

A győztes az lesz, aki elsőként ér be a célba.

1-es mező – Ellátogatsz Beretkére /Bretka/ és találkozol a gólyával. A gólyahátán ülve átrepülsz a Murány folyó áttörésén. **Lépj előre a 6-os mezőre.**

2-es mező A Murány áttörésénél fekvő völgyben sétálgatva felfedezel egy barlangot. Kíváncsi vagy, ezért megnézed. Megpihensz a barlangban, ezért kimaradsz egy körből.

3-as mező - Megfürdesz a Murány folyóban. A víztől csodálatos erőre kapsz, és széleseben tovább futsz a **15-ös mezőre.**

5-ös mező -Beretkén járva elfelejtetted megnézni a méhészeti kiállítást. **Térj vissza a startvonalra.**

8-as mező – Megérkezel Gömör Horkára, ahol megismered Ejellt, a lovacskát. Felpattansz a hátára és ellovagolsz a **14-es mezőre.**

9-es mező – Betérsz a Kövirózsa panzióba /Penzión Skalná ruža/ és elhatározod, hogy végigsétálsz a Tanösvényen. **Kimaradsz egy körből.**

10-es mező – Gömör Horka /Gemerská Hôrka/ falva végén találkozol egy boszorkánnyal, aki a jó embereket riogatja. **Megijedsz és visszafutsz a 4-es mezőre.**

12-es mező - A Pelsőci /Plešivec/ templomtoronyban találkozol a verebekkel. Meghallgatod a Bebek uraságról szóló mondát. **Kimaradsz egy körből.**

13-as mező – Pelsőcön betérsz a Pizza Piazza pizzériába. A finom ételektől új erőre kapsz gyorsan eljutsz Hosszú Szóra/Dlhá Ves/. **Lépj előre a 18-as mezőre.**

16-os mező- Hosszú Szó /Dlhá Ves/ határában megérkezel a nagy tölgyhöz, ahol a boszorkányok találkoznak. Utad folytatásához táncolnod kell a boszorkákkal. **Kimaradsz egy körből.**

17-es mező – Hosszú Szón megnézed a templomtornyot. Úgy hírlik, hogy tetején levő gömbben van elrejtve őseink üzenete. Mivel a torony nagyon magas, nem bírsz felmászni a gömbhöz, ezért inkább tovább haladsz a Szilicei Fennsíkra. **Lépj előre a 21-es mezőre.**

22-es mező – Hosszú Szó faluvégén találkozol a titokzatos huszárokkal, akik néha-néha megjelennek. **Megijedsz és visszafutsz a 11-es mezőre.**

23-as mező – Hosszú Szón járva elfelejtetted megnézni a tájházat, ahol megismerheted, hogyan éltek réges-régen az emberek. A tájházat keresve az úton eltévedsz. **Lépj vissza a 14-es mezőre.**

24-es mező Borzova /Silická Brezová/ határában találkozol egy juhással, aki megmutatja neked a rövidebbik utat. **Lépj a 30-as mezőre.**

26-as mező Borzován járva találkozol a titokzatos bronz bagollyal, aki a földalatti barlangfolyosókon elvezet téged egészen a szilicei jégbarlangig. **Lépj tovább a 34-es mezőre.**

27-es mező A Szilicei Fennsíkon eljutsz a Királykútig. Iszol a kút friss vizéből és kicsit megpihensz. **Kimaradsz egy körből.**

31-es mező Szilicén /Silica/ meglátogatod a kolompkészítő mestert. **Kimaradsz egy körből.**

32-es mező A Szilicei Fennsíkon találkozol Béla királlyal, aki elárulja neked a rövidebbik utat Szalócra. **Lépj a 38-as mezőre.**

35-ös mező - A Szilicei Fennsíkon legelésző teheneket nézegetve nem figyelsz az útra és eltévedsz. **Lépj vissza a 29-es mezőre.**

39-es mező - A Gombaszögi barlangban találkozol Brckárikkal, a törpével, aki megkínál varázsvízzel. A titokzatos ital a Körtvélyesi halastavakhoz repít. **Lépj a 46-os mezőre.**

40-es mező – Szalócon /Slavec/ meglátogatod a Nostalgia Panziót. Az étteremben megkóstolod Kraszko csiga kedvencét, a káposztát, melytől újult erővel haladsz tovább. **Lépj a 43-as mezőre.**

45-ös mező- Körtvélyesen /Hrušov/ találkozol a Boldogságot hozó sárkánnyal, akinek hátán repülve eljutsz **az 50-es mezőre.**

47-es mező – Elérsz a Körtvélyesi halastavakhoz. Itt megszállsz a Horgász kunyhóban /Rybárska chata/, ami nagyon tetszik neked, ezért hosszab ideig itt maradsz. **Kimaradsz egy körből.**

48-as mező – Szádalmás /Jablonov nad Turnou/ határában találkozol a jó tündérekkel, akik megkínálnak finom almanektárral. A finom italtól feltöltődve futni támad kedved. Elfutsz egészen a fennsíkig. **Lépj vissza a 37-es mezőre.**

49-es mező – Szádalmáson / Jablonov nad Turňou/ találkozol a királyi tanácsnokkal, aki felajánlja , hogy elvisz lovagolni. **Kimaradsz egy körből.**

(A játékot készítette: Slavomír Szabó, Silvia Pápaiová, Katarína Motyková, Lóránt Pápai, Cyril Motyka, Pápai Frederik Filip és Dienes Dávid.)