

Ajánlott életkor: 7 éves kortól**Játékosok száma:** 2-4 játékos**A játék tartalma:** 80 feladatkártya (4x20), 4 bábu, 1 dobókocka, 1db (4 részből álló) játéktábla**A játék célja:** a kezdő mezőből eljutni a játéktábla közepén lévő célterületre**A játék előkészülete:**

Állítsátok össze a játéktáblát, kártyákat a hátoldalukon látható minták szerint rakjátok 4 pakliba és a hátlapjukkal felfelé tegyétek a tábla mellé.

A játék menete:

Mindenki válaszson egy bábút, a mit tegyetek a startmezőbe. A játékosok egymás után dobjanak a dobókockával és a dobott értékben lépnek a játéktáblán. Ha valaki hatost dob, akkor még egyszer dobhat. Amelyik mezőre lépett, ott végre kell hajtania a mező jelzése szerinti feladatot. A táblán lévő mezők lehetnek:

- *fehér mező* - semmit sem kell tenni, a következő játékos dob a kockával
- *speciális mező* - végre kell hajtani a rajta lévő utasítást (+2, +3 és -2, -3, ezekben az esetekben 2-t vagy 3-at előre, illetve hátra kell lépni)
- *1 színes virágot tartalmazó mező* - húzni kell a mezőnek megfelelő színű kártyák közül, és végre hajtani a feladatot
 - narancs: mi lennél ha...?
 - pink: személyes történet
 - kék: kitalált történet
 - zöld: végrehajtandó feladat
- *2 színt tartalmazó mező* - a mezőre lépő játékos dönti el melyik színt választva húz feladatkártyát
- *4 színt tartalmazó mező* - a mezőre lépő játékos számára a többiek választják ki, melyik színű pakliból kell választania. A döntést el kell fogadnia.

A feladatkártyák értelmezése:

(a játékosok közösen újraértelmezhetik a kártyák jelentését, és ha szeretnék, személyre szabott kérdéseket tehetnek fel)

● Narancsszínű kártyák: mi lennék, ha ...

Képzeld el, „mi lennél, ha egy lennél”, akkor te -- lennél

1 – egy vízalatti állat..	5 – sport,...	9 – egy ital,...	13 – egy kutya,...	17 – egy énekes,...
2 – egy virág,...	6 – egy ruháza ti cikk,...	10 – édesség,...	14 – egy munka, ...	18 – egy rovar,...
3 – egy szín,...	7 – egy gyűmölcs,...	11 – egy TV műsor,...	15 – egy színész,...	19 – egy szépítő kozmetikum...
4 – egy hangszer,...	8 – egy könyv,...	12 – egy ország,...	16 – egy képregény hős,...	20 – egy játék,...

● Pink kártyák: valódi, személyes történetek

Egy megtörtént esetet kell elmesélni, vagy ki kell fejezni egy érzést, amelyet a kártya témája sugall.

1 – zene	6 – egy szerelmi történet	11 – egy kisbaba, kistestvér	16 – egy ijesztő történet, rémálom
2 – egy könyv, egy regény	7 – egy levél, posta	12 – iskola	17 – egy régi vagy jövőbeni utazás
3 – egy szomorú dolog, panasz	8 – a legnagyobb szégyen	13 – divat, ruhák	18 – barátok, lányok és fiúk
4 – zsebpénz, pénzkereset, pénzügytét	9 – TV, egy műsor	14 – csókok	19 – különböző borszín
5 – egy szomorú szerelmi történet	10 – szülők	15 – egy film, amit szeretsz vagy utálsz	20 – egy jövőbeni munka vagy feladat

● Kék kártyák: kitalált történetek

Mit jelent ez a kép neked? Minél több időt szakítottok, hogy fejlesszitek és megbeszéljétek együtt, annál érdekesebb és élvezetesebbé válik.

1 – egy tündér,	5 – egy levél,	9 – egy vár	13 – egy kalitka	17 – egy csillag
2 – egy felhő,	6 – egy spirál,	10 – egy sztár	14 – egy hal az akváriumban	18 – egy gyertya
3 – egy lakat,	7 – egy folt	11 – egy szellem	15 – egy kéz a kézben	19 – tűz
4 – egy ajtó,	8 – egy pocsolva	12 – egy behajtani tilos	16 – egy földgömb	20 – fekete macska

● Zöld kártyák: végrehajtandó vagy elviselendő feladat

1 – csatold a hajad a fejed tetejére	8 – egyensúlyozz 3 könyvet a fejedre 1 percig	15 – tűrd, hogy társaid ki festik a körmeidet
2 – csinálj kis copfokat az egész fejedre	9 – énekelj	16 – állj kézen
3 – pirosítsd ki az arcod nagyon	10 – bégecs akáregy birka	17 – rajzolj be kötött szemmel valamit, amit kémekektől
4 – egyik társad megcsikiz	11 – ugrálj, mint egy béka	18 – ugrálj körbe összekötött lábakkal
5 – rajzolj bohócszaját magadnak	12 – utánozz egy elefántot	19 – sétálj úgy, mint egy tyúk
6 – utánozz egy majmot	13 – sírj, mint egy kisgyerek	20 – írd egy 4 soros versikét rímekkel
7 – utánozz egy fókát	14 – nevettesd meg a társaidat	

Abban az esetben, ha többiek úgy értékelik, hogy a feladatot sikeresen végrehajtotta a játékos, előre léphet 3 mezőt, ha nem fogadják el, akkor hátra felé 2-t kell lépnie.

Ki nyert: az lesz a nyertes, aki először ér be a tábla közepén lévő területre.