

Kultainen omena (Goldener Apfel)

Jännittävä väripeli, jossa kuljetaan yli esteiden!

Ikäsuositus:	3+
Pelaajien määrä:	2-4
Sisältö:	1 puinen pelilauta 4 ratsastajaa 4 hevosta 1 värinoppa
Pelin ideointi:	Annette von der Bey
Kuvitus:	Annette von der Bey

Toni, Steve, Franzi ja Lucas asuvat värikkäissä pikkutaloissaan idyllisessä kylässä Kultavuoren juurella. Ylhäällä Kultavuoren huipulla kasvaa puu, johon ilmestyy joka päivä kultainen omena. Kylässä huhutaan, että kultaisen omenan löytänyt ja sen syönyt henkilö saa toivoa jotain ja toive myös toteutuu. Kaiken tämän lisäksi omena vielä maistuukin poikkeuksellisen herkulliselta! Ei siis ole ihme, että lapsista jokainen ja jopa heidän hevosensakin haluavat päästä sitä maistamaan. Sen vuoksi jokainen haluaa saavuttaa vuorenhuipun ensimmäisenä.

Lapset ryhtyvät aamulla heti herättyään tositoimiin! Toni, Steve, Franzi sekä Lucas ryntäävät ulos ja kiiruhtavat laitumelle hevosten luo. Päästyään sinne lapset hyppäävät hevostensa selkään ja aloittavat matkan Kultavuoren huipulle. Lapset näkevät auringossa kiiltelevän omenan jo kaukaa.

Nousu vuorelle on kuitenkin niin jyrkkä ja raskas, että hevosten on välillä pysähdyttävä syömään ja juomaan.

Kuka lapsista selvittääkään esteet nopeimmin ja pääsee maistamaan kultaista omenaa? Ja mitähän hän mahtaakaan toivoa?

Pelin tavoite: Kuka saavuttaa ensimmäisenä Kultavuoren huipun ja saa kultaisen omenan?

Alkuvalmistelut: Ennen pelin alkua hevoset laitetaan laitumelle aitaukseen. Pelihahmot laitetaan oikeanvärisiin taloihin ja kultainen omena vuorenhuipulle puunväriselle alueelle.

Pelinkulku: Peli voi alkaa. Nuorin pelaaja heittää noppaa ja siirtää pelihahmonsa lähimpään nopan osoittaman värin mukaiseen ruutuun. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle. Jotta pelaaja pääsee siirtymään tieltä hevosaitaukseen, täytyy nopan näyttää vihreää väriä. Jos pelaaja on esimerkiksi punaisessa ruudussa ja noppa näyttää vihreää, saa pelaaja siirtyä suoraan hevosaitaukseen. Jos taas pelaaja on reitin viimeisessä ruudussa, saa hän heittää noppaa kolmesti päästäkseen hevosensa luo.

Päästyään laitumelle ratsastaja nousee samanvärisen hevosen selkään ja lähtee metsästämään kultaista omenaa. Jos ratsukko joutuu matkan varrella siniseen vesiruutuun tai ruutuun, jossa on kukka, on sen levätkä hetki ja pidettävä yhden kierroksen mittainen juoma- ja ruokatauko.

Jos jokin ratsukoista saa toisen ratsukon kiinni niin, että molemmat ovat samaan aikaan samassa ruudussa, täytyy kiinnitetun palata takaisin laitumelle ja aloittaa matka alusta. Pelin voittaa se ratsukko, joka ehtii ensimmäisenä punaiseen ruutuun vuoren huipulle ja saa kultaisen omenan.

Hauskoja pelihetkiä Kultavuoren valloituksen parissa toivottaa

Saadakseen toivoa jotain lasten täytyy ensin päästä kultaisen omenan luo. Se kasvaa puussa Kultavuoren huipulla, mutta matkalla huipulle on monia esteitä. Lapset hyppäävät hevostensa selkään päästäkseen nopeammin perille.

Jos sinä tunnet jo värit, osaat myös ehkä auttaa lapsia pääsemään nopeammin vuoren huipulle?