

MI HIÁNYZIK INNEN?

Karsten Adlung kártyajátéka,
tetszőleges számú játékos részére,
3 éves kortól.
Játékidő: 5-20 perc

A DOBOZ TARTALMA:

60 tárgykártya
játékszabály

A JÁTÉK ALAPÖTLETE:

Nem múlt el úgy születésnap partink, hogy ne került volna elő édesanyámnak legszórakoztatóbb, legötletesebb játéka. Nem kellett hozzá más, csak egy üvegben különböző színű és formájú cukorkák. Mindenkinek meg kellett jegyezni minél több cukorka formáját és színét. Ezután anyukánk – úgy, hogy mi ne lássuk – eltüntetett egy cukorkát a sokaságból. Akinek sikerült elsőként kitalálnia, hogy milyen színű, formájú cukorka hiányzik az üvegből, jutalmul megkapta a helyesen megnevezett, hiányzó cukorkát.

A JÁTÉK CÉLJA:

Visszaemlékezni, és ez által megszerezni a lehető legtöbb hiányzó kártyát.

ELŐKÉSZÜLETEK:

A játékosok úgy ülnek körbe a játékerteret, hogy mindenki jól láthassa a játék alatt használt kártyákon lévő képeket.
A játék megkezdése előtt a játékosok eldöntik, hogy hány kártyalapot használnak fel a játék során. A játékban szereplő kártyák számai függnek a játékot játszó életkorától és számától.
A felhasználható, játékban szereplő lapok száma 6-10 között mozogva mondató ideálisnak.
A meghatározott számú lapokat helyezzük el az asztalon képpel felfelé fordítva sor-oszlop kombinációba.

MI HIÁNYZIK INNEN? - ALAPJÁTÉK MENETE:

A játékosoknak céljuk, hogy minél több tárgynak a képét és elhelyezkedését megjegyezzék a kirakott kártyalapok alapján.

A játékosok az óramutató járásával ellentétes irányban követik egymást a játék során.

A legidősebb játékos kivételével mindenkinek hátat kell fordítania a kirakott lapoknak.

Ezután a legidősebb játékos, az egyik általa tetszőlegesen kiválasztott lapot képpel lefelé fordítja, majd jelzi játékosársainak, hogy visszafordulhatnak a játéktér felé.

A játékosok egyszerre kezdenek el gondolkodni azon, vajon melyik képet rejti a lefordított lap.

Az a játékos, akinek elsőként sikerül helyesen megneveznie a lefordított kártyán lévő tárgyat, jutalmul elveheti a lefordított kártyalapot, és elhelyezheti maga elé.

Az elvett kártyákat nem kell új kártyával pótolni, a megszerzett kártyák helyei a játék folyamán üresen maradnak.

Megjegyzés: abban az esetben, ha egyik játékos sem tudja helyesen megnevezni a lefordított kártyán szereplő tárgyat, az a játékos kapja meg a kártyát, aki a kör elején lefordította.

A következő kör elején ismét minden játékos hátat fordít a játéktérnek, egy kivételével, aki választhat a megmaradt kártyák közül egyet, melyet képpel lefelé fordíthat.

A játék vége: amint az asztalon már csak három kártya maradt a játék véget ér. A legtöbb kártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

MIXMIX - JÁTÉKVARIÁCIÓ 5 ÉVES KORTÓL

A játék előkészületét a leírás elején található módon végezzük el.

MI HIÁNYZIK INNEN?

Karsten Adlung kártyajátéka,
tetszőleges számú játékos részére,
3 éves kortól.
Játékidő: 5-20 perc

A DOBOZ TARTALMA:

60 tárgykártya
játékszabály

A JÁTÉK ALAPÖTLETE:

Nem múlt el úgy születésnap partink, hogy ne került volna elő édesanyámnak legszórakoztatóbb, legötletesebb játéka. Nem kellett hozzá más, csak egy üvegben különböző színű és formájú cukorkák. Mindenkinek meg kellett jegyezni minél több cukorka formáját és színét. Ezután anyukánk – úgy, hogy mi ne lássuk – eltüntetett egy cukorkát a sokaságból. Akinek sikerült elsőként kitalálnia, hogy milyen színű, formájú cukorka hiányzik az üvegből, jutalmul megkapta a helyesen megnevezett, hiányzó cukorkát.

A JÁTÉK CÉLJA:

Visszaemlékezni, és ez által megszerezni a lehető legtöbb hiányzó kártyát.

ELŐKÉSZÜLETEK:

A játékosok úgy ülnek körbe a játékerteret, hogy mindenki jól láthassa a játék alatt használt kártyákon lévő képeket.
A játék megkezdése előtt a játékosok eldöntik, hogy hány kártyalapot használnak fel a játék során. A játékban szereplő kártyák számai függnek a játékot játszó életkorától és számától.
A felhasználható, játékban szereplő lapok száma 6-10 között mozogva mondató ideálisnak.
A meghatározott számú lapokat helyezzük el az asztalon képpel felfelé fordítva sor-oszlop kombinációba.

MI HIÁNYZIK INNEN? - ALAPJÁTÉK MENETE:

A játékosoknak céljuk, hogy minél több tárgynak a képét és elhelyezkedését megjegyezzék a kirakott kártyalapok alapján.

A játékosok az óramutató járásával ellentétes irányban követik egymást a játék során.

A legidősebb játékos kivételével mindenkinek hátat kell fordítania a kirakott lapoknak.

Ezután a legidősebb játékos, az egyik általa tetszőlegesen kiválasztott lapot képpel lefelé fordítja, majd jelzi játékosársainak, hogy visszafordulhatnak a játéktér felé.

A játékosok egyszerre kezdenek el gondolkodni azon, vajon melyik képet rejti a lefordított lap.

Az a játékos, akinek elsőként sikerül helyesen megneveznie a lefordított kártyán lévő tárgyat, jutalmul elveheti a lefordított kártyalapot, és elhelyezheti maga elé.

Az elvett kártyákat nem kell új kártyával pótolni, a megszerzett kártyák helyei a játék folyamán üresen maradnak.

Megjegyzés: abban az esetben, ha egyik játékos sem tudja helyesen megnevezni a lefordított kártyán szereplő tárgyat, az a játékos kapja meg a kártyát, aki a kör elején lefordította.

A következő kör elején ismét minden játékos hátat fordít a játéktérnek, egy kivételével, aki választhat a megmaradt kártyák közül egyet, melyet képpel lefelé fordíthat.

A játék vége: amint az asztalon már csak három kártya maradt a játék véget ér. A legtöbb kártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

MIXMIX - JÁTÉKVARIÁCIÓ 5 ÉVES KORTÓL

A játék előkészületét a leírás elején található módon végezzük el.

MI HIÁNYZIK INNEN?

Karsten Adlung kártyajátéka,
tetszőleges számú játékos részére,
3 éves kortól.
Játékidő: 5-20 perc

A DOBOZ TARTALMA:

60 tárgykártya
játékszabály

A JÁTÉK ALAPÖTLETE:

Nem múlt el úgy születésnap partink, hogy ne került volna elő édesanyámnak legszórakoztatóbb, legötletesebb játéka. Nem kellett hozzá más, csak egy üvegben különböző színű és formájú cukorkák. Mindenkinek meg kellett jegyezni minél több cukorka formáját és színét. Ezután anyukánk – úgy, hogy mi ne lássuk – eltüntetett egy cukorkát a sokaságból. Akinek sikerült elsőként kitalálnia, hogy milyen színű, formájú cukorka hiányzik az üvegből, jutalmul megkapta a helyesen megnevezett, hiányzó cukorkát.

A JÁTÉK CÉLJA:

Visszaemlékezni, és ez által megszerezni a lehető legtöbb hiányzó kártyát.

ELŐKÉSZÜLETEK:

A játékosok úgy ülnek körbe a játékerteret, hogy mindenki jól láthassa a játék alatt használt kártyákon lévő képeket.
A játék megkezdése előtt a játékosok eldöntik, hogy hány kártyalapot használnak fel a játék során. A játékban szereplő kártyák számai függnek a játékot játszó életkorától és számától.
A felhasználható, játékban szereplő lapok száma 6-10 között mozogva mondató ideálisnak.
A meghatározott számú lapokat helyezzük el az asztalon képpel felfelé fordítva sor-oszlop kombinációba.

MI HIÁNYZIK INNEN? - ALAPJÁTÉK MENETE:

A játékosoknak céljuk, hogy minél több tárgynak a képét és elhelyezkedését megjegyezzék a kirakott kártyalapok alapján.

A játékosok az óramutató járásával ellentétes irányban követik egymást a játék során.

A legidősebb játékos kivételével mindenkinek hátat kell fordítania a kirakott lapoknak.

Ezután a legidősebb játékos, az egyik általa tetszőlegesen kiválasztott lapot képpel lefelé fordítja, majd jelzi játékosársainak, hogy visszafordulhatnak a játéktér felé.

A játékosok egyszerre kezdenek el gondolkodni azon, vajon melyik képet rejti a lefordított lap.

Az a játékos, akinek elsőként sikerül helyesen megneveznie a lefordított kártyán lévő tárgyat, jutalmul elveheti a lefordított kártyalapot, és elhelyezheti maga elé.

Az elvett kártyákat nem kell új kártyával pótolni, a megszerzett kártyák helyei a játék folyamán üresen maradnak.

Megjegyzés: abban az esetben, ha egyik játékos sem tudja helyesen megnevezni a lefordított kártyán szereplő tárgyat, az a játékos kapja meg a kártyát, aki a kör elején lefordította.

A következő kör elején ismét minden játékos hátat fordít a játéktérnek, egy kivételével, aki választhat a megmaradt kártyák közül egyet, melyet képpel lefelé fordíthat.

A játék vége: amint az asztalon már csak három kártya maradt a játék véget ér. A legtöbb kártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

MIXMIX - JÁTÉKVARIÁCIÓ 5 ÉVES KORTÓL

A játék előkészületét a leírás elején található módon végezzük el.

A játék menetét –természetesen a játékosok életkorát figyelembe véve- nehezíthetjük, amennyiben a játék során a kártyák elhelyezkedé sét is változtatjuk.

A játék elején az előre meghatározott számú tárgykártyákat ebben a variációban is jól meg kell jegyezni. Ezután a kártyalapokat keverjük meg, és rakjuk ki az asztal közepére, képpel felfelé fordítva, egyetlen lap kivételével.

Ennél a játékvariációnál minden játékos tippelhet, hogy a kirakott lapok közül melyik tárgy került képpel lefelé fordítva, hiszen az osztó sem látta előre.

A játék menet inentől kezdve az alapjáték szabályai szerint folytatódik tovább.

VAJON MI VAN NÁLAM?

Játékvariáció 3 játékos részére, 8 éves kortól

A játék előkészületei a korábban leírtak szerint zajlanak. Előre meghatározott számú kártyalapokkal játszható a játék. A kártyalapokon lévő tárgyakat itt is minden játékosnak jól meg kell jegyeznie.

A játék menetét –természetesen a játékosok életkorát figyelembe véve- nehezíthetjük, amennyiben a játék során a kártyák elhelyezkedé sét is változtatjuk.

A játék elején az előre meghatározott számú tárgykártyákat ebben a variációban is jól meg kell jegyezni. Ezután a kártyalapokat keverjük meg, és rakjuk ki az asztal közepére, képpel felfelé fordítva, egyetlen lap kivételével.

Ennél a játékvariációnál minden játékos tippelhet, hogy a kirakott lapok közül melyik tárgy került képpel lefelé fordítva, hiszen az osztó sem látta előre.

A játék menet inentől kezdve az alapjáték szabályai szerint folytatódik tovább.

VAJON MI VAN NÁLAM?

Játékvariáció 3 játékos részére, 8 éves kortól

A játék előkészületei a korábban leírtak szerint zajlanak. Előre meghatározott számú kártyalapokkal játszható a játék. A kártyalapokon lévő tárgyakat itt is minden játékosnak jól meg kell jegyeznie.

A játék menetét –természetesen a játékosok életkorát figyelembe véve- nehezíthetjük, amennyiben a játék során a kártyák elhelyezkedé sét is változtatjuk.

A játék elején az előre meghatározott számú tárgykártyákat ebben a variációban is jól meg kell jegyezni. Ezután a kártyalapokat keverjük meg, és rakjuk ki az asztal közepére, képpel felfelé fordítva, egyetlen lap kivételével.

Ennél a játékvariációnál minden játékos tippelhet, hogy a kirakott lapok közül melyik tárgy került képpel lefelé fordítva, hiszen az osztó sem látta előre.

A játék menet inentől kezdve az alapjáték szabályai szerint folytatódik tovább.

VAJON MI VAN NÁLAM?

Játékvariáció 3 játékos részére, 8 éves kortól

A játék előkészületei a korábban leírtak szerint zajlanak. Előre meghatározott számú kártyalapokkal játszható a játék. A kártyalapokon lévő tárgyakat itt is minden játékosnak jól meg kell jegyeznie.

A legfiatalabb játékos megkeveri a játékban szereplő kártyákat, tetszőlegesen kiválaszt egyet közülük, majd átadja a megmaradt lapokat a tőle balra ülő játékosársának. A megkapott lapokat megnézve, ennek a játékosnak meg kell neveznie, hogy melyik tárgyat választotta ki a kezdő játékos a pakliból. Mindezt úgy, hogy a kártyákat eddig csak ők ketten láthatták.

Abban az esetben, ha a játékos nem tudja, vagy hibásan nevezi meg a tárgyat, tovább kell adnia a paklit a bal oldali szomszédjának. A kártyák egészen addig vándorolnak, míg az egyik játékosnak nem sikerül helyesen megneveznie a játék elején kivett tárgykártyát. Ekkor megkapja a helyesen megnevezett kártyalapot, amelyet letehet maga elé. Ezután ő választhat egy tetszőleges tárgyat, kiveszi a pakliból és a megmaradt lapokat továbbadja.

Abban az esetben, ha úgy jár körbe a pakli, hogy egyik játékosnak sem sikerül megnevezni a hiányzó tárgyat, és a pakli visszaér a kezdő játékoshoz, a tárgykártyát a játékos tarthatja meg.

A játék egészen addig folytatódik, míg három kártya nem marad. A legtöbb kártyát birtokló játékos nyeri meg a játékot.

A legfiatalabb játékos megkeveri a játékban szereplő kártyákat, tetszőlegesen kiválaszt egyet közülük, majd átadja a megmaradt lapokat a tőle balra ülő játékosársának. A megkapott lapokat megnézve, ennek a játékosnak meg kell neveznie, hogy melyik tárgyat választotta ki a kezdő játékos a pakliból. Mindezt úgy, hogy a kártyákat eddig csak ők ketten láthatták.

Abban az esetben, ha a játékos nem tudja, vagy hibásan nevezi meg a tárgyat, tovább kell adnia a paklit a bal oldali szomszédjának. A kártyák egészen addig vándorolnak, míg az egyik játékosnak nem sikerül helyesen megneveznie a játék elején kivett tárgykártyát. Ekkor megkapja a helyesen megnevezett kártyalapot, amelyet letehet maga elé. Ezután ő választhat egy tetszőleges tárgyat, kiveszi a pakliból és a megmaradt lapokat továbbadja.

Abban az esetben, ha úgy jár körbe a pakli, hogy egyik játékosnak sem sikerül megnevezni a hiányzó tárgyat, és a pakli visszaér a kezdő játékoshoz, a tárgykártyát a játékos tarthatja meg.

A játék egészen addig folytatódik, míg három kártya nem marad. A legtöbb kártyát birtokló játékos nyeri meg a játékot.

A legfiatalabb játékos megkeveri a játékban szereplő kártyákat, tetszőlegesen kiválaszt egyet közülük, majd átadja a megmaradt lapokat a tőle balra ülő játékosársának. A megkapott lapokat megnézve, ennek a játékosnak meg kell neveznie, hogy melyik tárgyat választotta ki a kezdő játékos a pakliból. Mindezt úgy, hogy a kártyákat eddig csak ők ketten láthatták.

Abban az esetben, ha a játékos nem tudja, vagy hibásan nevezi meg a tárgyat, tovább kell adnia a paklit a bal oldali szomszédjának. A kártyák egészen addig vándorolnak, míg az egyik játékosnak nem sikerül helyesen megneveznie a játék elején kivett tárgykártyát. Ekkor megkapja a helyesen megnevezett kártyalapot, amelyet letehet maga elé. Ezután ő választhat egy tetszőleges tárgyat, kiveszi a pakliból és a megmaradt lapokat továbbadja.

Abban az esetben, ha úgy jár körbe a pakli, hogy egyik játékosnak sem sikerül megnevezni a hiányzó tárgyat, és a pakli visszaér a kezdő játékoshoz, a tárgykártyát a játékos tarthatja meg.

A játék egészen addig folytatódik, míg három kártya nem marad. A legtöbb kártyát birtokló játékos nyeri meg a játékot.