



Húzd, feszítsd, tekerd, csavard – csak ne szakítsd!

Mennyire tudod túlfeszíteni a gumikat? Vagy elég bátor lehetetlennel tűnő feladatokat megoldani? Mindezt egy kézzel! Vicces, szórakoztató, ügyességi játék. Húzd, feszítsd, tekerd, csavard – csak ne szakítsd!

A DOBOZ TARTALMA

1 db fa játéktábla 5 különböző színű toronnyal
2 db forgatható kerék
1 doboz Maped gumi
1 db büntetőpont jelölő játéktábla
4 db büntetőpont jelölő különböző színben
Játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

A két forgatható kereket helyezzük el a játéktáblán (a játéktábla alján található lyukak mutatják meg a helyüket) helyezünk minden toronyra színében megegyező gumikarikát (sárga gumikarikát a sárga toronyra, zöldet a zöldre és így tovább). A játékosok válasszanak egy színt maguknak és a kiválasztott színű büntetőpont jelölőjüket a büntetőpont játéktáblájának 0-s értékű mezőjére helyezik a kezdő játékos a legfiatalabb játékos lesz.

A JÁTÉK LÉNYEGE ÉS CÉLJA

A játéktáblán lévő két kerék fogja megmutatni a sorra kerülő játékosnak, hogy melyik gumikarikát melyik toronyra kell áthúznia, ráhelyeznie. A játékosok csak egy kezüket használhatják a gumik mozgatásához, mivel másik kezükkel a játéktáblát kell tartaniuk hogy ne csúszkáljon az asztalon. Az a játékos, aki hibázik, büntetőpontot szerez. Az a játékos, akinek 10 büntetőpontot sikerül egy játék során összegyűjteni, kiesik a játékból. Tehát a cél: utolsónak a játékban maradni.

A JÁTÉK MENETE

1. Forgassuk meg a tornyok színét meghatározó kereket.

A.) A kerék fogja meghatározni a soron lévő játékosnak, hogy milyen színű toronyra kell majd a gumit áthúznia, ráhelyeznie.
B.) A lila színű mező Joker mező. Az a játékos, aki lila színű mezőt forgat, tetszőlegesen választhat a tornyok közül. A választását még a gumikarika áthúzása előtt meg kell neveznie.

2. Forgassuk meg a gumikarikák színét meghatározó kereket (azt, amelyiknek van egy fehér színű mezője is, kaméleonnal).

a. abban az esetben, ha olyan mezőt forgattunk ki, amelynek színe megegyezik valamelyik gumikarika színével, a soron lévő játékosnak a kerék által meghatározott színű gumikarikát kell az előző lépésben kipörgetett toronyra áthúznia, ráhelyeznie
B.) A lila színű mező Joker mező. Az a játékos, aki lila színű mezőt forgat, tetszőlegesen választhat a gumikarikák színei közül. A választását még a gumikarika áthúzása előtt meg kell neveznie.
C.) A fehér mező kaméleonnal szabad választást jelent. Az a játékos, aki ezt a mezőt forgatja ki, szabadon választhat egy játékos, és egy gumikarika színt, amit a korábban kipörgetett színű toronyra kell áthúznia a kiválasztott játékosnak.

Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Figyelem!
Fulladásveszély!



Húzd, feszítsd, tekerd, csavard – csak ne szakítsd!

Mennyire tudod túlfeszíteni a gumikat? Vagy elég bátor lehetetlennel tűnő feladatokat megoldani? Mindezt egy kézzel! Vicces, szórakoztató, ügyességi játék. Húzd, feszítsd, tekerd, csavard – csak ne szakítsd!

A DOBOZ TARTALMA

1 db fa játéktábla 5 különböző színű toronnyal
2 db forgatható kerék
1 doboz Maped gumi
1 db büntetőpont jelölő játéktábla
4 db büntetőpont jelölő különböző színben
Játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

A két forgatható kereket helyezzük el a játéktáblán (a játéktábla alján található lyukak mutatják meg a helyüket) helyezünk minden toronyra színében megegyező gumikarikát (sárga gumikarikát a sárga toronyra, zöldet a zöldre és így tovább). A játékosok válasszanak egy színt maguknak és a kiválasztott színű büntetőpont jelölőjüket a büntetőpont játéktáblájának 0-s értékű mezőjére helyezik a kezdő játékos a legfiatalabb játékos lesz.

A JÁTÉK LÉNYEGE ÉS CÉLJA

A játéktáblán lévő két kerék fogja megmutatni a sorra kerülő játékosnak, hogy melyik gumikarikát melyik toronyra kell áthúznia, ráhelyeznie. A játékosok csak egy kezüket használhatják a gumik mozgatásához, mivel másik kezükkel a játéktáblát kell tartaniuk hogy ne csúszkáljon az asztalon. Az a játékos, aki hibázik, büntetőpontot szerez. Az a játékos, akinek 10 büntetőpontot sikerül egy játék során összegyűjteni, kiesik a játékból. Tehát a cél: utolsónak a játékban maradni.

A JÁTÉK MENETE

1. Forgassuk meg a tornyok színét meghatározó kereket.

A.) A kerék fogja meghatározni a soron lévő játékosnak, hogy milyen színű toronyra kell majd a gumit áthúznia, ráhelyeznie.
B.) A lila színű mező Joker mező. Az a játékos, aki lila színű mezőt forgat, tetszőlegesen választhat a tornyok közül. A választását még a gumikarika áthúzása előtt meg kell neveznie.

2. Forgassuk meg a gumikarikák színét meghatározó kereket (azt, amelyiknek van egy fehér színű mezője is, kaméleonnal).

A.) abban az esetben, ha olyan mezőt forgattunk ki, amelynek színe megegyezik valamelyik gumikarika színével, a soron lévő játékosnak a kerék által meghatározott színű gumikarikát kell az előző lépésben kipörgetett toronyra áthúznia, ráhelyeznie
B.) A lila színű mező Joker mező. Az a játékos, aki lila színű mezőt forgat, tetszőlegesen választhat a gumikarikák színei közül. A választását még a gumikarika áthúzása előtt meg kell neveznie.
C.) A fehér mező kaméleonnal szabad választást jelent. Az a játékos, aki ezt a mezőt forgatja ki, szabadon választhat egy játékos, és egy gumikarika színt, amit a korábban kipörgetett színű toronyra kell áthúznia a kiválasztott játékosnak.

Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Figyelem!
Fulladásveszély!

3. A játékosoknak csak egy lehetőségük van a kiforgatott színű gumikarika áthúzására a megadott színű toronyra.

A.) Ha megfogta a soron lévő játékos a megadott színű gumikarikát, egészen a feladat teljesítéséig nem engedheti el. Abban az esetben, ha elengedi a gumikarikát még mielőtt befejezte volna a feladatot, büntetőpontot kap.

B.) A játék elején a gumikarikák még lazák, könnyen kezelhetőek lesznek az induló és a végső torony közötti áthúzásnál. Ez a játék előre haladtával egyre feszebb, nehezebb lesz.

C.) Abban az esetben, ha a tornyot körbetekertük egy gumikarikával, azt a részét a játék folyamán már nem lehet tovább áthelyezni, csak a hosszabbik része mozgatható.

D.) A játék során előfordulhat, hogy a gumikarikák már olyan magasan helyezkednek el a tornyokon, hogy az áthúzásuk, áthelyezésük még nehezebbé válnak. Ilyenkor egy mozdulattal le lehet tolni a megfeszült gumikat a játéktáblán a tornyok aljáig és folytatódhat tovább a játék.

E.) Fontos! Az a játékos, aki hibázik a gumi toronyra áthúzása, ráhelyezése közben, büntetőpontot kap. Ha a mozgatott gumi elszakad, a játékos 3 büntetőpontot kap. Ebben az esetben, az elszakadt gumikarika színével megegyező, új gumi kerül a játéktáblára..

F.) Bármilyen technikát lehet alkalmazni a gumikarikák áthúzására, áthelyezésére a megadott színű toronyra, arra kell figyelni, hogy sem a mozgatott, sem a játéktáblán lévő gumikarikákat ne mozdítsuk le a kiinduló toronyról. Abban az esetben, ha ez megtörténik, a játékos büntetőpontot kap.

G.) Új gumikarika felhelyezésére is van lehetősége a játékosoknak akkor, ha úgy vélik, hogy a kipörgetett feladatot a játéktáblán lévő gumikarikával már nem tudják megoldani. A korábbi gumikarika szintén fent marad a játéktáblán, de már nem vesz részt a játékban.

4. Büntető pontok

A.) sárga színű gumikarikával való hibázás esetén 1 büntetőpont

B.) zöld színű gumikarikával való hibázás esetén 2 büntetőpont

C.) piros színű gumikarikával való hibázás esetén 3 büntetőpont

D.) kék színű gumikarikával való hibázás esetén 4 büntetőpont

Büntetőpont jár az alábbi eseményekért:

- a gumikarika leesik a toronyról, vagy nem sikerül áthúzni egy másik toronyra, mert annyira feszül-

- a gumikarika elszakad

- a játékos elengedi a gumikarikát mielőtt a feladatot teljesítetten volna

- az áthúzott, áthelyezett gumikarikával egy másik gumit leverünk az egyik toronyról.

Az a játékos, aki elszakít egy gumikarikát, 3 büntetőpontot kap.

Megjegyzés: a játékosok mielőtt elkezdik végrehajtani a kipörgetés által megoldandó feladatot, felemelhetik, forgathatják a játéktáblát, megnézhetik, hogy lehet megoldást találni.

8 éven aluli gyermekek mindkét kezüket használhatják a feladatok megoldásához.

3. A játékosoknak csak egy lehetőségük van a kiforgatott színű gumikarika áthúzására a megadott színű toronyra.

A.) Ha megfogta a soron lévő játékos a megadott színű gumikarikát, egészen a feladat teljesítéséig nem engedheti el. Abban az esetben, ha elengedi a gumikarikát még mielőtt befejezte volna a feladatot, büntetőpontot kap.

B.) A játék elején a gumikarikák még lazák, könnyen kezelhetőek lesznek az induló és a végső torony közötti áthúzásnál. Ez a játék előre haladtával egyre feszebb, nehezebb lesz.

C.) Abban az esetben, ha a tornyot körbetekertük egy gumikarikával, azt a részét a játék folyamán már nem lehet tovább áthelyezni, csak a hosszabbik része mozgatható.

D.) A játék során előfordulhat, hogy a gumikarikák már olyan magasan helyezkednek el a tornyokon, hogy az áthúzásuk, áthelyezésük még nehezebbé válnak. Ilyenkor egy mozdulattal le lehet tolni a megfeszült gumikat a játéktáblán a tornyok aljáig és folytatódhat tovább a játék.

E.) Fontos! Az a játékos, aki hibázik a gumi toronyra áthúzása, ráhelyezése közben, büntetőpontot kap. Ha a mozgatott gumi elszakad, a játékos 3 büntetőpontot kap. Ebben az esetben, az elszakadt gumikarika színével megegyező, új gumi kerül a játéktáblára..

F.) Bármilyen technikát lehet alkalmazni a gumikarikák áthúzására, áthelyezésére a megadott színű toronyra, arra kell figyelni, hogy sem a mozgatott, sem a játéktáblán lévő gumikarikákat ne mozdítsuk le a kiinduló toronyról. Abban az esetben, ha ez megtörténik, a játékos büntetőpontot kap.

G.) Új gumikarika felhelyezésére is van lehetősége a játékosoknak akkor, ha úgy vélik, hogy a kipörgetett feladatot a játéktáblán lévő gumikarikával már nem tudják megoldani. A korábbi gumikarika szintén fent marad a játéktáblán, de már nem vesz részt a játékban.

4. Büntető pontok

A.) sárga színű gumikarikával való hibázás esetén 1 büntetőpont

B.) zöld színű gumikarikával való hibázás esetén 2 büntetőpont

C.) piros színű gumikarikával való hibázás esetén 3 büntetőpont

D.) kék színű gumikarikával való hibázás esetén 4 büntetőpont

Büntetőpont jár az alábbi eseményekért:

- a gumikarika leesik a toronyról, vagy nem sikerül áthúzni egy másik toronyra, mert annyira feszül-

- a gumikarika elszakad

- a játékos elengedi a gumikarikát mielőtt a feladatot teljesítetten volna

- az áthúzott, áthelyezett gumikarikával egy másik gumit leverünk az egyik toronyról.

Az a játékos, aki elszakít egy gumikarikát, 3 büntetőpontot kap.

Megjegyzés: a játékosok mielőtt elkezdik végrehajtani a kipörgetés által megoldandó feladatot, felemelhetik, forgathatják a játéktáblát, megnézhetik, hogy lehet megoldást találni.

8 éven aluli gyermekek mindkét kezüket használhatják a feladatok megoldásához.