

FOTALEO

Állati jó reakciójáték 2-4 játékos részére, 5 éves kortól

Természetfotósokként az egész világot beutazva kell állatokat fényképezni. Küldetésünk, hogy új állatokat kapjunk lencsevégre. Kinek sikerül először ráakadni a megfelelő állatokra?

A JÁTÉK TARTALMA

1 csengő 50 állatkártya
1 dobókocka 1 adag matrica

Az állat a kártya elején csak részben, míg a hátulján teljesen látszik. A kártyán látható néhány információ is az állatról.

ELŐKÉSZÜLETEK

A legelső játék előtt a matricákat ragasszátok fel a dobókocka oldalaira.

A csengőt tegyétek az asztal közepére, hogy mindenki könnyen elérje. Az állatkártyákat keverjétek össze, és öt, nagyjából egyforma méretű pakliban tegyétek őket a csengő köré.

Készítsétek elő a dobókockát, és kezdődjön a játék!

A JÁTÉK MENETE

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, ő dob a kockával.

A kocka a megtalálni kívánt állat valamilyen jellemzőjét mutatja:

Az állat(nak):



0 lába van



2 lába van



4 lába van



éjszakai



nappali



éjszaka és nappal is aktív

(a magyarázatokat lásd a játékszabály végén)

Az összes játékos egyszerre nézi az öt pakli legfelső lapját. Van köztük olyan, amelyikre jellemző, amit a kockával dobtunk? Aki lát egy olyan állatot, amire igaz a tulajdonság, rácsap a csengőre. Meg kell neveznie az állatot, és el is kell vennie a kártyát. De csak ugyanazzal a kézzel veheti el a kártyát, amelyikkel a csengőre csapott!

Ha egyszerre több játékos is a csengőre csapott, akkor az kapja a kártyát, akinek a keze legalul van.

Ezután minden játékos tovább keres a kártyákon látható állatok között, hogy van-e még olyan, amelyikre jellemző a dobókockán látható tulajdonság. A játék addig halad így, amíg van megfelelő kártya.

Ha úgy gondolod, nincs több kártya, amire jellemző lenne a dobókockán látható tulajdonság, csapj le kétszer a csengőre, és mondd azt hogy "vége".

Ellenőriztétek közösen, hogy igazad volt-e:

- ha igazad volt, és valóban nincs több olyan állatkártya, amire jellemző lenne a dobókockán látható tulajdonság, megkapod a legmagasabb pakli legfelső lapját.

- ha tévedtél, és mégis van még olyan állatkártya, amire jellemző a dobókockán látható tulajdonság, akkor a kör hátralévő részéből kimaradsz, nem kereshetsz tovább állatokat.

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



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!

Figyelem!

FOTALEO

Állati jó reakciójáték 2-4 játékos részére, 5 éves kortól

Természetfotósokként az egész világot beutazva kell állatokat fényképezni. Küldetésünk, hogy új állatokat kapjunk lencsevégre. Kinek sikerül először ráakadni a megfelelő állatokra?

A JÁTÉK TARTALMA

1 csengő 50 állatkártya
1 dobókocka 1 adag matrica

Az állat a kártya elején csak részben, míg a hátulján teljesen látszik. A kártyán látható néhány információ is az állatról.

ELŐKÉSZÜLETEK

A legelső játék előtt a matricákat ragasszátok fel a dobókocka oldalaira.

A csengőt tegyétek az asztal közepére, hogy mindenki könnyen elérje. Az állatkártyákat keverjétek össze, és öt, nagyjából egyforma méretű pakliban tegyétek őket a csengő köré.

Készítsétek elő a dobókockát, és kezdődjön a játék!

A JÁTÉK MENETE

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, ő dob a kockával.

A kocka a megtalálni kívánt állat valamilyen jellemzőjét mutatja:

Az állat(nak):



0 lába van



2 lába van



4 lába van



éjszakai



nappali



éjszaka és nappal is aktív

(a magyarázatokat lásd a játékszabály végén)

Az összes játékos egyszerre nézi az öt pakli legfelső lapját. Van köztük olyan, amelyikre jellemző, amit a kockával dobtunk? Aki lát egy olyan állatot, amire igaz a tulajdonság, rácsap a csengőre. Meg kell neveznie az állatot, és el is kell vennie a kártyát. De csak ugyanazzal a kézzel veheti el a kártyát, amelyikkel a csengőre csapott!

Ha egyszerre több játékos is a csengőre csapott, akkor az kapja a kártyát, akinek a keze legalul van.

Ezután minden játékos tovább keres a kártyákon látható állatok között, hogy van-e még olyan, amelyikre jellemző a dobókockán látható tulajdonság. A játék addig halad így, amíg van megfelelő kártya.

Ha úgy gondolod, nincs több kártya, amire jellemző lenne a dobókockán látható tulajdonság, csapj le kétszer a csengőre, és mondd azt hogy "vége".

Ellenőriztétek közösen, hogy igazad volt-e:

- ha igazad volt, és valóban nincs több olyan állatkártya, amire jellemző lenne a dobókockán látható tulajdonság, megkapod a legmagasabb pakli legfelső lapját.

- ha tévedtél, és mégis van még olyan állatkártya, amire jellemző a dobókockán látható tulajdonság, akkor a kör hátralévő részéből kimaradsz, nem kereshetsz tovább állatokat.

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



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!

Figyelem!

Ha már nincs több olyan állat, amire jellemző lenne az adott tulajdonság, a forduló véget ér.

Mindenki fordítsa fel a gyűjtött kártyáit, hogy kiderüljön, megfelelő kártyákat sikerült-e megszerezni:

- ha a kártyán ugyanaz a szimbólum látható mint a dobókockán, akkor a megfelelő állatot sikerült megtalálnod.

- ha a kártya és a dobókocka szimbóluma nem egyezik, akkor rossz állatot találtál, a kártyát vissza kell tenned valamelyik pakli legaljára.

Megjegyzés: *ha szeretnétek, játszhattok úgy is, hogy minden rossz kártyáért egy jót is vissza kelljen tenni valamelyik pakli aljára.*

Az óramutató járása szerint következő játékos dob a kockával. Ezután mindenkinek az új tulajdonság alapján kell minél gyorsabban állatokat találnia.

Ha ugyanazt a tulajdonságot dobtátok volna, mint ami az előző fordulóban is volt, egyszerűen dobjatok újra.

Példaforduló:

Laci a dobókockával azt dobja: "2 lába van". Az öt pakli felső lapjai a következők: zebra, sün, kígyó, sas és hód. Mindenki elkezd vizsgálni az állatokat, és próbál olyat találni köztük, aminek két lába van. Ez először Katinak sikerül: lecsap a csengőre, és azt mondja sas. Tomi is kiszúrta a sast, de nem volt olyan gyors, mint Kati, így Kati veheti el a sas kártyáját, ami alatt láthatóvá válik egy pingvin.

Ezután mindenki tovább nézi a kártyákat, más kétlábú állat után kutatva. Tomi azt gondolja, hogy a sünnek két lába van, ezért lecsap a csengőre, majd a sün kártyáját maga elé veszi.

Ezalatt Eszti talált egy másik kétlábú állatot. Pingvin felkiáltással lecsap a csengőre, és maga elé veszi a pingvin kártyáját.

A pingvin alatt egy csiga van. Nincs már több kétlábú állat a kint lévő kártyákon. Laci a leggyorsabb, kétszer rácsap a csengőre, és bemondja hogy vége. Igaza volt, így megkapja a legmagasabb pakli legfelső lapját, és maga elé veszi azt.

Ezzel a forduló véget ér.

Kati megfordítja a szerzett sas kártyát, és összehasonlítja a rajta lévő szimbólumot a kockával. Megegyezik, így megtarthatja a kártyát.

Tomi látja, hogy hibázott, rossz kártyát vett el, így azt vissza kell tennie az egyik pakli aljára.

Eszti megtarthatja a kártyáját, mivel a rajta lévő szimbólum ugyanaz, mint ami a kockán látható.

Ezután a Lacitól balra ülő Kati dobhat a kockával.

A játék vége

A játék véget ér, ha az öt pakli egyike teljesen elfogy. A játékot az nyeri, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte (vagyis a legtöbb fényképet készíttete).

A nappali/éjszakai szimbólum magyarázata

Nappali állatok: a nappali állatok éjszaka alszanak és nappal aktívak.

Éjszakai állatok: az éjszakai állatok éjszaka vannak ébren, és nap közben pihennek.

Éjszaka és nappal is aktív állatok: vannak olyan állatok, amelyek nappal is és éjszaka is aktívak. Például azok, amelyek több energiát használnak fel, így többet is kell enniük.

Nappali állatok:	Éjszakai állatok	Nappal és éjszaka is aktív állatok
sirály	krokodil	zsiráf
zebra	fekete rinocérosz	háromujjú lajhár
strucc	bagoly	éti csiga
palackorrú delfin	sün	mezei egér
szürke fóka	hód	császárpingvin
zöld mamba	koala	
nagy fehér cápa	denevér	
arapapagáj	foltos szalamandra	
sas	földigiliszta	
	levelibéka	

Ha már nincs több olyan állat, amire jellemző lenne az adott tulajdonság, a forduló véget ér.

Mindenki fordítsa fel a gyűjtött kártyáit, hogy kiderüljön, megfelelő kártyákat sikerült-e megszerezni:

- ha a kártyán ugyanaz a szimbólum látható mint a dobókockán, akkor a megfelelő állatot sikerült megtalálnod.

- ha a kártya és a dobókocka szimbóluma nem egyezik, akkor rossz állatot találtál, a kártyát vissza kell tenned valamelyik pakli legaljára.

Megjegyzés: *ha szeretnétek, játszhattok úgy is, hogy minden rossz kártyáért egy jót is vissza kelljen tenni valamelyik pakli aljára.*

Az óramutató járása szerint következő játékos dob a kockával. Ezután mindenkinek az új tulajdonság alapján kell minél gyorsabban állatokat találnia.

Ha ugyanazt a tulajdonságot dobtátok volna, mint ami az előző fordulóban is volt, egyszerűen dobjatok újra.

Példaforduló:

Laci a dobókockával azt dobja: "2 lába van". Az öt pakli felső lapjai a következők: zebra, sün, kígyó, sas és hód. Mindenki elkezd vizsgálni az állatokat, és próbál olyat találni köztük, aminek két lába van. Ez először Katinak sikerül: lecsap a csengőre, és azt mondja sas. Tomi is kiszúrta a sast, de nem volt olyan gyors, mint Kati, így Kati veheti el a sas kártyáját, ami alatt láthatóvá válik egy pingvin.

Ezután mindenki tovább nézi a kártyákat, más kétlábú állat után kutatva. Tomi azt gondolja, hogy a sünnek két lába van, ezért lecsap a csengőre, majd a sün kártyáját maga elé veszi.

Ezalatt Eszti talált egy másik kétlábú állatot. Pingvin felkiáltással lecsap a csengőre, és maga elé veszi a pingvin kártyáját.

A pingvin alatt egy csiga van. Nincs már több kétlábú állat a kint lévő kártyákon. Laci a leggyorsabb, kétszer rácsap a csengőre, és bemondja hogy vége. Igaza volt, így megkapja a legmagasabb pakli legfelső lapját, és maga elé veszi azt.

Ezzel a forduló véget ér.

Kati megfordítja a szerzett sas kártyát, és összehasonlítja a rajta lévő szimbólumot a kockával. Megegyezik, így megtarthatja a kártyát.

Tomi látja, hogy hibázott, rossz kártyát vett el, így azt vissza kell tennie az egyik pakli aljára.

Eszti megtarthatja a kártyáját, mivel a rajta lévő szimbólum ugyanaz, mint ami a kockán látható.

Ezután a Lacitól balra ülő Kati dobhat a kockával.

A játék vége

A játék véget ér, ha az öt pakli egyike teljesen elfogy. A játékot az nyeri, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte (vagyis a legtöbb fényképet készíttete).

A nappali/éjszakai szimbólum magyarázata

Nappali állatok: a nappali állatok éjszaka alszanak és nappal aktívak.

Éjszakai állatok: az éjszakai állatok éjszaka vannak ébren, és nap közben pihennek.

Éjszaka és nappal is aktív állatok: vannak olyan állatok, amelyek nappal is és éjszaka is aktívak. Például azok, amelyek több energiát használnak fel, így többet is kell enniük.

Nappali állatok:	Éjszakai állatok	Nappal és éjszaka is aktív állatok
sirály	krokodil	zsiráf
zebra	fekete rinocérosz	háromujjú lajhár
strucc	bagoly	éti csiga
palackorrú delfin	sün	mezei egér
szürke fóka	hód	császárpingvin
zöld mamba	koala	
nagy fehér cápa	denevér	
arapapagáj	foltos szalamandra	
sas	földigiliszta	
	levelibéka	