



1, 2, 3

Vidám megfigyelőkészség-fejlesztő játék

(H)

2-8 játékos részére, 4 éves kortól

Perepau Llistosella

Készen álltok? Akkor nagyon figyeljétek! Számoljunk együtt lassan 10-ig! Közben mindenki nézze meg alaposan a legelőt, és jól jegyezze meg, hogy melyik állat hol áll. Ha mindenki kész, akkor csukjátok be a szemeket. 1, 2, 3 és nyissátok ki újra a szemeket. Ki tudja megmondani, hogy mi változott a legelőn?

Pontosan ott vannak a tehének, juhok, malacok és lovak, ahol voltak? Vajon egy újabb állat érkezett a legelőre? Vagy talán az egyik állat elbújt valahová? Figyeljétek, legyetek ügyesek, és ez a játék nagyon szórakoztató lesz!

A JÁTÉK TARTALMA

32 tippkártya: 8 színekkel jelölt szett, szettenként 4 állattal – 1 tehén, 1 ló, 1 malac, 1 juh

18 akciókártya

40 korong különböző pontokkal: 25db zöld korong = 1 ponttal, 15 piros korong = 3 pontal

26 állat fából: 7 juh, 7 malac, 6 tehén, 6 ló
1 játékszabály

MI A CÉLOTOK A JÁTÉKBAN?

Az a célotok, hogy miután alaposan megfigyeltétek a legelőn álló állatokat, meg tudjátok mondani, hogy mi változott a legelőn, és így minél több pontot gyűjtsetek.



Megjegyzés: 6 éves kortól ajánljuk az itt következő játékszabályokat. Kisebb gyermekek számára az egyszerűbb játékváltozat leírását ennek a játékszabálynak a végén olvashatjátok.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Keverjétek meg az akciókártyákat, majd alakítsatok ki a lapokból egy lefordított húzópaklit.
- Tegyétek a játék dobozába a 26 állatfigurát.
- Válasszatok egy-egy színt, majd mindenki vegye el a színében a 4 tippkártyáját.

KEZDŐDHET A JÁTÉK!

Az kezd, aki utoljára simogatott meg egy tehenet! Hogyhogy? Még egyikőtök sem simogatott tehenet? Hát akkor kezdjen a legidősebb játékos. Ő lesz a játékvezető az első három körben. Utána a játékvezető szerepét három körre a következő játékos veszi át, és így tovább.

A KÖRÖK

Aki megkapja a játékvezető szerepét, az mindig 3 körön keresztül vezeti a játékot. Egy körben a következők történnek:

A: A játékvezető megkeveri az állatfigurákat a dobozban, majd anélkül, hogy odanézne, kivesz egy marék állatot. Megpróbál 10 és 15 darab közötti állatot egy markolással kivenni, amiket azután egyesével, 10-15cm magasságból az asztalra potyogtat.

Akkor, amikor az egyik játékos úgy látja, hogy a játékvezető 10 darabnál kevesebb, vagy 15 darabnál több állatot ejtett az asztalra, ezt jeleznie kell. Ha igaza van, akkor elvehet egy 1 pontos zöld korongot. Ekkor az állatokat ismét vissza kell szórni a dobozba. A játékvezető még kétszer próbálkozhat. Ha háromszor egymás után érvénytelenül húz, akkor a következő játékos veszi át a játékvezető szerepét.

B: Nagyszerű, 10-15 darab állat van az asztalon! A játékvezető lassan elszámol 10-ig, mialatt a többi játékos megpróbálja megjegyezni az asztalon fekvő állatokat, majd azt kiáltja, hogy „Csukjátok be a szemeteket!”.

C: A játékvezető húz egy akciókártyát, amit megnézés után lefordítva letesz maga mellé. Ezután megcsinálja az akciókártyán látott akciót. Ha nem lehet megcsinálni az akciót, mert nincsen olyan állat az asztalon, amelyik az akcióhoz kell, akkor a játékvezető húz egy másik akciókártyát. Figyelem! Csak azokat az állatokat szabad megmozdítani, amiket az akciókártya megad. A többi állatot nem szabad elmozdítani.

Az akciókártyákon ez a négy akció lehet:

+ **Tegyél hozzá egy állatot:** a játékvezető kivesz egyet a dobozból a kártyán látható állatból, és leteszi bárhová az asztalra.

- **Vegyél el egy állatot:** a játékvezető elvesz az asztalról egyet abból az állatból, amelyiket a kártyán látja, és visszateszi a dobozba.

× **Mozgass egy állatot:** a játékvezető megfog egyet az asztalon fekvő állatokból, abból az állatból, amelyiket a kártyán látja, és áthelyezi egy másik helyre az asztalon. Figyelem! Az állat új helye legalább egy kártyahossznyi távolságra legyen az állat eredeti helyétől!

↻ **Cserélj fel két állatot:** a játékvezető megfog kettőt az asztalon fekvő állatokból, és felcseréli a helyüket. A kártyán látja, hogy melyik az a két állat, amelyek helyét fel kell cserélnie.

D: A játékvezető az akció után szól a játékosoknak, hogy nyissák ki a szemüket, majd attól függően, hogy milyen akciót csinált, azt kérdezi a játékosaitól, hogy ...

- ...milyen állat érkezett a legelőre
- ...melyik állat ment el a legelőről
- ...melyik állat helye változott meg a legelőn
- ...melyik két állat cserélt helyet a legelőn?



A játékosok ekkor tippelnek. Ehhez kiválasztják az egyik tippkártyájukat, és lefordítva leteszik maguk elé. Ha két olyan állatot kell megtippelni, amik helyet cseréltek, akkor két tippkártyát tesznek le lefordítva.

Példa:

Akció

Kérdés

Megoldás



Melyik állat helye változott meg a legelőn?



Melyik két állat cserélt helyet a legelőn?



E: Miután mindenki letette a tippkártyáját, egyszerre felfordítják azokat. A játékvezető megmutatja az akciókártyáját, és összehasonlítja a játékosok tippjeivel.

- Egyik játékos sem találta el a megoldást, akkor a játékvezető 1 pontot kap. Elvehet egy zöld korongot.
- Egy vagy több játékos is helyes megoldásra tippelt, ők 1-1 pontot kapnak. Elvehetnek egy-egy zöld korongot.

A pontok kiosztása után a kör véget ér. Mindenki visszaveszi a kezébe a tippkártyáját. A játékvezető elkezdí a következő fordulót, amiben megismétlődnek a lépések a B-től az E lépésig. A játékvezető nem húz új állatokat a dobozból. Az asztalon fekvő állatok a második és a harmadik fordulóban is az asztalon maradnak.

Ha az aktuális játékvezető befejezte a harmadik körét, az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos veszi át a játékvezető szerepét. Ő összeszedi az asztalon fekvő állatokat, és visszaszórja azokat a dobozba. Az első három körben használt akciókártyákat az akciókártya-pakli aljára teszi. Új kört kezd az „A” lépéssel.

Tipp: 6 vagy több játékos esetén érdemes játékvezetőnként 2 kört játszani. Így a játékidő éppen megfelelő lesz.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha már minden játékos egyszer betöltötte a játékvezető szerepét, és az utolsó játékvezető utolsó köre is befejeződött. A játékosok számolják össze, hogy ki mennyi pontot gyűjtött. Akinek a legtöbb pontja lett, az a játék győztese. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.

EGYSZERŰBB JÁTÉKVÁLTOZAT A KISEBB GYERMEKEK SZÁMÁRA (4-TŐL 5 ÉVES KORIG)

ELŐKÉSZÜLETEK

- Az akciókártyákat tegyék félre, mert nem használjátok a játékban.
- Tegyék a játék dobozába a 26 állatfigurát. A legidősebb játékos anélkül, hogy odanézne, kivesz egy marék állatot. Megpróbál 10 és 15 darab közötti állatot egy markolással kivenni, amiket azután egyesével, 10-15cm magasságból az asztalra potyogtat.
- Helyezzétek a pontjelző korongokat egy közös készletbe.
- Válasszatok egy-egy színt, majd mindenki vegye el a színében a 4 tippkártyáját.

KEZDŐDHET A JÁTÉK!

A játékosok megpróbálják megjegyezni az asztalon fekvő állatok helyzetét. Ha mindenki kész, akkor kezdődhet a játék.

A legnagyobb játékos lesz a játékvezető. Kiválaszt egyet a kártyáiból, amit lefordítva letesz maga elé. Ezután azt mondja a játékostársainak, hogy „Csukjátok be a szemeket.”, majd megfog egyet az asztalon fekvő állatokból, abból az állatból, amelyik a kártyáján van, és áthelyezi azt egy másik helyre az asztalon. Figyelem! Az állat új helye legalább egy kártyahossznyi távolságra legyen az állat eredeti helyétől! Ezek után szól a játékosoknak, hogy nyissák ki a szemüket. A játékostársak ekkor tippelnek. Ehhez kiválasztják az egyik tippkártyájukat, és lefordítva leteszik maguk elé. Például, ha egy játékos azt gondolja, hogy az egyik tehén lett áthelyezve, akkor a kezéből a tehén tippkártyát teszi le lefordítva maga elé.

Miután mindenki letette a tippkártyáját, egyszerre felfordítják azokat. A játékvezető megmutatja a saját kártyáját, és összehasonlítja a játékostársak tippjeivel. Aki a helyes megoldásra tippelt, az 1 pontot kap. Elvehet egy zöld korongot a készletből.

A pontok kiosztása után a kör véget ér. Mindenki visszaveszi a kezébe a tippkártyáját. A játékvezető szerepét a következő játékos veszi át. Az asztalon fekvő állatok a játék végéig az asztalon maradnak. Az új kör játékvezetője kiválaszt egyet a kártyáiból, amit lefordítva letesz maga elé. Ezután a játék az eddig megismert módon folytatódik.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor egy játékosnak sikerül 5 pontot gyűjtenie. Ő lesz a játék győztese. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

DEVIR

Szerző
Illusztrátor
Design
Logo

Perepau Llistosella
Joan Guardiet
Ceci RC
Minsk Disseny S.L.

Kedvelj minket a



[facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)