



Vidám történetmesélő- és memóriajáték. Tervezte: Don Ullman 2-6 játékos részére, 5 éves kortól

A színes „Memória-palota” termei mókás állatokat rejtnek. Van itt tigris, pingvin, szamár, panda és még sok más állat! Tudod, hogy hogyan bújhatnak el a szobákban a különböző állatok? Hát csak vidám meséket és izgalmas történeteket kell mesélned róluk! Minél fantáziadúsabb mesét mondasz, annál érdekesebb lesz a játék. De figyelned kell a többiek történeteire is, mert csak akkor találsz meg az állatokat, ha emlékszel a róluk mondott mesékre!

Tartalom

16 palotaterem



50 állatlapka (25 állatpár)



3 szörnylapka



1 játékszabály

A célod a játékban:

az, hogy emlékezz az elhangzott történetekre, és azok segítségével minél több állatot megtalálj

Előkészületek

- Az első játék megkezdése előtt óvatosan emeljétek ki a lapkákat a kartonokból.
- Állítsátok össze tetszés szerint a palotatermekből a „Memória-palotát”. *Megjegyzés:* Változatos játékban lesz részetek, ha a palota termeit minden játék előtt másként illesztitek össze.
- Beszéljétek meg azt, hogy mennyi állatpárral szeretnétek játszani. A megbeszéltek szerint válogassátok ki az állatpárokat. A kiválogatott állatpárokat osszátok ketté úgy, hogy az egyik csoportba a sárga, a másikba pedig a kék lapkák kerüljenek. Fordítsátok le és keverjétek meg külön-külön a két csoport lapkáit. A megmaradt lapkákat a 3 szörnylapkával együtt tegyétek vissza a játék dobozába.

Tipp: Az első játékot kezdjétek 10 állatpárral, majd játékról-játékra emeljétek az állatpárok számát egészen addig, míg mind a 25 állatpár részt vesz a játékban.

- Toljátok félre a kék lapkákat, mert ezekre csak a „keresés” során lesz szükségetek.
- Ha van kedvetek, keverjétek meg újra a lefordított sárga lapkákat.

A játék menete

- Válasszatok egy kezdőjátékost, tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban kerültök majd sorra.
- Amikor sorra kerülsz, akkor vedd el egyet a lefordított sárga lapkából. Nézd meg az elején lévő állatot és gondold ki egy rövid történetet arról, hogy melyik helységbe, milyen okból bújjik el az állat. Mond el a történeted a többieknek, és közben lefordítva helyezd rá az állatot arra a szobára, amelyikről meséltél. Egy helységben több állat is lehet.

Például:

Miközben a pingvint lefordítva ráteszed a fürdőszobára, a következőket mondod: Kint 30°C hőség tombol. A pingvinnek nagyon melege van, ezért enged magának egy jeges fűdőt és nagy csobbanással beleugrik.

- A játékot a következő játékos folytatja. Húzz egy sárga állatlapkát, elmesél róla egy történetet, és lehelyezi a palota valamelyik helységére és így tovább.
- Amikor az összes sárga lapkás állatot letettétek, megkezdődik az állatok keresése. Most kiderül, hogy ki emlékszik arra, hogy melyik teremben melyik állat van!
- Fordítsátok le és keverjétek meg az összes kék lapkát. Az állatok keresését is a kezdőjátékos kezdi.
- Amikor sorra kerülsz, akkor vedd el egyet a lefordított kék lapkából. Nézd meg az elején lévő állatot és gondolkodj. Milyen történetet hallottál erről az állatról? Hol lehet ez az állat? Ha eszedbe jut a történet, akkor fordítsd fel azt a sárga állatlapkát, amelyikről úgy véled, hogy az a keresett állat.
 - ✓ Ha megtaláltad a keresett állatot, akkor megtarthatod az állatpárt.
 - Ha másik állat van a felfordított lapkán, akkor vissza kell fordítanod a sárga állatlapkát, és a kék lapkát is vissza kell tenned a helyére.

A játékot a következő játékos folytatja.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor megtaláltátok az összes állat páriját. A játékot az nyeri, aki a legtöbb állatpárt gyűjtötte. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!
Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu

Like us on Facebook:
[facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



Kooperatív játékvariáció „Vigyázat, jönnek a szörnyek!”

Ehhez a játékvariációhoz használjátok a 3 szörnylapkát is. Fektesétek őket a „Memo palota” három különböző helységére. A játékvariáció menete ettől kezdve megegyezik az alapjátékban leírtakkal. Egymás után felhúzzátok a sárga lapkákat, kitaláltok egy-egy vidám történetet, majd leteszitek egy-egy teremre az állatokat. Miután minden állatot letettétek, megkezdhetitek az állatok keresését. Segítsetek a soron lévő játékosnak megtalálni a keresett állatot. Vigyázzatok, mert, ha szörnylapkát fordítottok fel, akkor a játék azonnal véget és elveszítek a játékot. A játékot akkor nyertétek meg, ha minden történetre emlékeztek, minden állat páriját megtaláljátok és egy szörnyet sem fordítottok fel.

