



4

Kinek van olyan memóriája,
mint egy elefántnak?

Memóriafejlesztő játék
2-4 játékos részére, 7 éves kortól

MEMO?ANT



Használd a buksidat, mert mindössze 60 másodpercet lesz arra, hogy memorizáld a 12 különböző kép helyét, amiket letakarunk. Az a feladatod, hogy a mezők utasításait követve felfedd a helyes képeket. Ezt könnyebb mondani, mint megcsinálni, mert a képlapok helye állandóan megváltozik, és ez elég nagy zűrzavart okoz. Ha folyamatosan észben tartod a képek mozgását, akkor nem veszítesz el életkártyát. Akinek marad a játék végéig életkártyája, az megnyerheti a játékot, és elmondhatja magáról, hogy olyan memóriája van, mint egy elefántnak!

Tartalom:

- 1 játéktábla
- 12 képlapka
- 12 fedőlap
- 4 elefántkorong
- 28 életkártya
- 1 dobókocka
- 1 játékszabály



2



A célod a játékban

Az a célod, hogy addig maradj a játékban, míg a játékosársaid elveszítik az összes életkártyájukat, és kiesnek a játékból. Ehhez az kell, hogy a játék végéig folyamatosan kövesd nyomon a 12 letakart kép helyváltoztatását.

Előkészületek

- Fektesd a játéktáblát az asztal közepére.
- Beszélj meg a játékosársaidal, hogy mennyi életkártyátok legyen fejenként a játékban. Ha hosszabb ideig szeretnétek játszani, akkor adj minden játékosnak 7 életkártyát, viszont ha rövidebb játékidőt szeretnétek, akkor mindenkinek csak 5 életkártyát adj. Azért, hogy kiegyensúlyozzátok a fiatalabb és az idősebb játékosok közötti különbséget, javasoljuk, hogy a fiatalabb játékosok több életkártyával játsszák a játékot, mint az idősebbek. Fektesd az életkártyákat magatok elé úgy, hogy a zöld oldaluk legyen felfelé.
- Minden játékosnak (magadnak is) adj egy – egy elefántkorongot. Tegyétek a korongjaitokat a játéktábla sarkain elefántlábnyommal jelzett startmezőkre. Mindegyik startmezőre egy korong kerüljön.
- Fektesd a képlapkákat képekkel felfelé tetszés szerinti sorrendben az A-tól L-ig jelzésű világos mezőkre. Mindegyik mezőre betűmezőként 1 képlapkát tegyél. Hagyj 1 perct arra, hogy mindenki alaposan megfigyelje, megjegyezze a képeket, majd mindegyik képlapkát takard le egy-egy fedőlappal. A képlapkákon a következő képek vannak:

Számok: 1 (kék), 2 (zöld), 3 (piros), 4 (sárga)



Állatok: delfin (kék), béka (zöld), katica (piros), oroszlán (sárga)



Gyümölcsök: szilva (kék), alma (zöld), eper (piros), citrom (sárga)



4



A játék menete

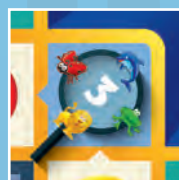
- Válasszatok egy kezdőjátékost.
- Amikor te vagy a soron dobj a kockával, majd a kockadobás eredménye szerint a nyíl irányában helyezd előre az elefántkorongod. Ha olyan mezőre érkezel, amelyik már foglalt, akkor tedd az elefántkorongodat a következő üres mezőre. Attól függően, hogy az elefántkorongod milyen mezőn landolt, a következőket teszed:

Szám, állat, gyümölcs:

A mezőn látható képlapkát kell megtalálnod, ezért emeld fel az egyik képlapkán fekvő fedőlappot, felfedve így egy képet. Ha nem a keresett képet fedted fel, akkor elveszítesz egy életkártyát. Le kell fordítanod egyet az előtted fekvő életkártyákból. Innentől kezdve annak a kártyának a piros, X-el jelölt oldala lesz felfelé. Viszont, ha sikerült a keresett képlapkát felfedned, akkor nem veszítesz el egy életkártyát sem. A játékot az utánad következő játékos folytatja úgy, hogy dob a kockával.

Megjegyzés: Minden alkalommal, amikor felemelsz egy fedőlappot, ügyelj arra, hogy mindenki jól láthassa a képlapkát, amelyikről felemelted azt. Miután mindenki megnézte a képlapkát, tedd vissza a fedőlappot.

Találj 3 állatot! A négy állatból kell hármat megtalálnod. Minden alkalommal, mielőtt felemelsz egy képlapkáról egy fedőlappot, meg kell nevezned azt az állatot, ami a képlapkán van. Ha a nevezett állat képe van a felfedett képlapkán, akkor folytathatod az állatok keresését. Egészen addig folytathatod a képlapkák



felfedését, míg helyesen nevezted meg a képlapkán lévő állatot. Ha sikerül mind a három állatot megtalálnod, akkor visszafordíthatod a zöld oldalára az egyik életkártyádat, viszont ha hibázol, akkor a lépésed azonnal véget ér, és le kell fordítanod egyet az életkártyáidból.

Találj 3 számot! A négy számból kell hármat megtalálnod, éppen úgy, mint a „Találj 3 állatot” mezőnél.

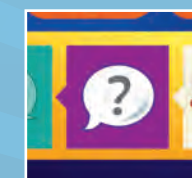


Találj 3 gyümölcsöt!

A négy gyümölcsből kell hármat megtalálnod, éppen úgy, mint a „Találj 3 állatot” mezőnél.

Találj 3 lapkát a színedben!

Három képlapkát kell megtalálnod, a saját elefántkorongod színében. A szabályok megegyeznek a „Találj 3 állatot” mezőnél megismertekkel.



Kérdezz! Tegyél fel egy kérdést az egyik játékosársadnak. Kérdezhetsz konkrétan egy mezőről, pl.: „Melyik lapka van a B mezőn?”, vagy kérdezhetsz egy bizonyos képlapkáról, pl.: „Hol van az oroszlán?”. A játékosársad válaszul rámutat egy mezőre és kimondja a választ. Emeld fel a válaszban megnevezett képlapka fedőlappját. Amennyiben a játékosársad válasza hibás, ő elveszít egy életkártyát, viszont, ha helyesen válaszolt, akkor te veszítesz el egy életkártyát. A játékot az utánad következő játékos folytatja.

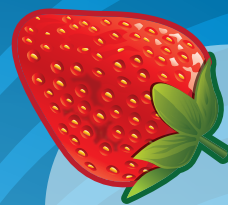
Cseréld fel! Fel kell cserélned két lefedett lapka helyét. Ügyelj arra, hogy a csere közben egyik képlapka képe se legyen látható. Egyes mezők pontosan megadják azt, hogy melyik két lapka helyét kell felcserélned egymással, de vannak olyan mezők is, amelyeken csak két kérdőjelet látsz, ilyenkor te döntesz arról, hogy melyik lapkák helyét cseréled fel. A csere után a lépésed nem ér véget, hanem folytatódik méghozzá úgy, hogy újra dobsz a kockával.



Nevezd meg! Nevezd meg a megadott sorrendben, hogy mi van azon a két képlapkán. Miután megnevezted az első képlapkát, felfedheted. Ha a megoldásod helyes, akkor megnevezheted, és felfedheted a második képlapkát is. Két helyes megoldásért jutalmul áthelyezheted az utánad következő játékosársad elefántkorongját egy általad választott szabad mezőre. A játékosársad, annak a mezőnek a feladatát csinálja meg, amelyikre a korongját tetted (mintha egy szokásos kockadobással érkezett volna oda). Miután a játékosársad megcsinálta a mező szerinti feladatot, az ő lépése véget ér, és az őtána következő játékos folytatja a játékot.



- Vigyázz, mert kiesel a játékból, amikor az utolsó életkártyádat lefordítod. Ha kiestél, vedd le az elefántkorongodat a játéktábláról.



A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor egy kivétellel minden játékos kiesett a játékból, azaz az utolsó életkártyáját is lefordította. A játék győztese az a játékos, akinek még maradt életkártyája.

A győztesnek valóban olyan jó a memóriája, mint egy elefántnak?
Bebizonyíthatja! A játék végén nevezze meg sorban A-tól L-ig az összes képkártyát. Amennyiben hibázik, úgy a

győzelmében némi szerencse is belejátszott. Viszont, ha hibátlanul elmondja az összes képkártyát, akkor tényleg nagyszerű memóriája van, éppen úgy, mint egy elefántnak!

Némi segítség a képek megjegyzéséhez

Kapcsold össze magadban és mond ki a mező nevét a képlapkával, vagy kapcsold össze egy fogalommal.

Például

H és Béka



„Hideg Béka”

D és Három



„Dobogós Három”

B és Delfin



„Bébi Delfin”

K és Kettő



„K mint Kettő”

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

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

Megtalálsz minket a



www.facebook.com/PiatnikBudapest