

FOTÓS SZAFARI

2-4 játékos részére
6 éves kortól



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A doboz tartalma:

24 állatkártya
-7 elefánt, 7 zebra, 6 zsiráf és 4 oroszlán
48 fotókártya
-21 kártya három állattal, 15 kártya négy állattal, 12 kártya öt állattal

A játék lényege és célja:

Szafari közben bizonyára mindenki a legjobb, legérdekesebb fotók elkészítésén fáradozik. A játékosok célja hogy hihetetlen képeket készítsenek az állatokról. Az állatok többsége szívesen vesz részt a képeken, de vannak nehezen elkapható állatok. Csak az a játékos töltheti meg teljesen a fotóalbumját, aki figyelmesen nézelődik és okosan párosítja az állatokat.

A játék előkészítése:

Állatkártyák- alaposan keverjétek meg a kártyákat. A pakli tetejéről 12 kártyát képpel felfelé fordítva helyeztetek el kör

-2-

alakban. Minden állat feje a kör belseje felé legyen fordítva. A maradék állatkártyát képpel felfelé fordítva tegyétek a kör közepére.

Fontos! Figyeljetez arra, hogy a kártyák a játék folyamán mindig úgy legyenek lehelyezve, hogy az állatok feje minden esetben a kör közepe felé legyen.

Fotókártyák- válogassátok külön paklikba a kártyákat az alapján, hány állat szerepel rajta (az állatok számát a kártya hátoldalán szám jelzi). Majd a paklikat külön-külön keverjétek meg. A három paklit helyezzétek el egymás mellett képpel lefelé fordítva a játéktér mellé.

Majd minden játékos vegyen a kezébe egy 3-as fotókártyát.

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot.

-3-

A játék menete:

Minden játékos arra törekszik, hogy elsőként készítsen el 3 fotót 3 állatról, 2 fotót 4 állatról és 1 fotót 5 állatról (lásd fotókészítés menü alatt). A fotókártyák mutatják, meg hogy a képen milyen állatoknak, milyen sorrendben kell szerepelniük. Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek elsőként sikerül az előírt mennyiségű fotót elkészítenie. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A soron lévő játékos az alábbi lépések /lehetőségek közül választhat:

A,

Cserélj fel két szomszédos állatkártyát Cserélj ki két szomszédos állatkártyát, ezáltal a fotókártyádon látható sorrendet tudod kialakítani.

-4-

Fontos: nem lehet ugyanazt a két kártyát megcserélni, amelyeket közvetlenül az előtted soron lévő játékos helyezett át.

B,

Cserélj kártyát a húzó pakliból Cserélj ki egy állatkártyát a körből és a kör közepén lévő pakli legfelső lapját helyezd a helyére.

Fontos: nem lehet ugyanazt a két kártyát visszacsereélni, amelyet közvetlenül az előtted lévő játékos helyezett át.

C,

Fedj fel új állatkártyát A kör közepén lévő pakli legfelső lapját vedd el, képpel lefelé fordítva helyezd a pakli mellé. Ezután nézd meg a pakliban szereplő állatkártyát, és azt, amelyekre szükséged lehet, helyezd a pakli tetejére, képpel felfelé fordítva.

-5-

D,

Fotókártya cseréje A kezdedben lévő fotókártyát lehetőséget van lecserélni. Ebben az esetben a nálad lévő kártyát helyezd a megfelelő számú fotókártya pakli aljára, képpel lefelé fordítva, majd a pakli tetején lévő fotókártyát vedd a kezdedbe. Fotó készítése soron kívül Lehetőséged van soron kívül képet készíteni, abban az esetben, ha az állatkártyák kirakása vagy áthelyezése után pontosan a kezdedben lévő fotókártyán lévő sorrendbe kerültek az állatok. Ekkor hangosan kiáltsd, hogy „Click!” A játék azonnal megáll, leellenőrizheted, hogy helyesen láttad-e az állatok sorrendjét. Amennyiben igazad van, helyezd a fotó kártyádat képpel felfelé fordítva magad elé, és húzz egy újabb fotókártyát a kezdedbe. Ha nem helyesen láttad a sorrendet, tehát az állatkártyák mégsem a fotókártyádon

-6-

lévő sorrendben vannak elhelyezve, a fotókártyádat vissza kell venned a kezdedbe. Fontos: a fotóhoz használt állatkártyáknak minden esetben, ugyanabban a sorrendben kell lennie, mint ahogy az a fotókártyán látható.

Ezután a játék annál a játékosnál folytatódik, aki éppen soron volt a fotó készítése előtt.

Fotókártyák gyűjtésének ajánlott sorrendje: A fotókártyán található állatok számának növekedésével nehezedik a játék is. A játékot érdemes a 3 állatot ábrázoló fotókártyát összegyűjtésével kezdeni. Miután megvan az összes 3 állatos fotókártyánk, kezdjünk hozzá a következő nehézségi szinthez. A könnyebb átláthatóság érdekében érdemes a különböző számú kártyákat külön pakliban magunk előtt elhelyezni.

-7-

A játék vége:

A játék azonnal véget ér, amint valamelyik játékosnak sikerül összegyűjteni az előírt számú fotókártyákat. Természetesen, ő nyeri a játékot. A játékidőt csökkenthetjük vagy növelhetjük, ha magunk határozzuk meg az összegyűjtendő fotókártyát számait.

-8-

Fontos: nem lehet ugyanazt a két kártyát megcserélni, amelyeket közvetlenül az előtted soron lévő játékos helyezett át.

B,
Cseréld kártyát a húzó pakliból
Cseréld ki egy állatkártyát a körből és a kör közepén lévő pakli legfelső lapját helyezd a helyére.

Fontos: nem lehet ugyanazt a két kártyát visszacserélni, amelyet közvetlenül az előtted lévő játékos helyezett át.

C,
Fedj fel új állatkártyát
A kör közepén lévő pakli legfelső lapját vedd el, képpel lefelé fordítva helyezd a pakli mellé. Ezután nézd meg a pakliban szereplő állatkártyát, és azt, amelyekre szükséged lehet, helyezd a pakli tetejére, képpel felfelé fordítva.

-5-

D,
Fotókártya cseréje
A kezdedben lévő fotókártyát lehetőséget van lecserélni. Ebben az esetben a nálad lévő kártyát helyezd a megfelelő számú fotókártya pakli aljára, képpel lefelé fordítva, majd a pakli tetején lévő fotókártyát vedd a kezdedbe.
Fotó készítése soron kívül
Lehetőség van soron kívül képet készíteni, abban az esetben, ha az állatkártyák kirakása vagy áthelyezése után pontosan a kezdedben lévő fotókártyán lévő sorrendbe kerültek az állatok. Ekkor hangosan kiáltsd, hogy „Click!” A játék azonnal megáll, leellenőrizheted, hogy helyesen láttad-e az állatok sorrendjét. Amennyiben igazad van, helyezd a fotó kártyádat képpel felfelé fordítva magad elé, és húzz egy újabb fotókártyát a kezdedbe. Ha nem helyesen láttad a sorrendet, tehát az állatkártyák mégsem a fotókártyádon

-6-

lévő sorrendben vannak elhelyezve, a fotókártyádat vissza kell venned a kezdedbe.
Fontos: a fotóhoz használt állatkártyáknak minden esetben, ugyanabban a sorrendben kell lennie, mint ahogy az a fotókártyán látható.
Ezután a játék annál a játékosnál folytatódik, aki éppen soron volt a fotó készítése előtt.
Fotókártyák gyűjtésének ajánlott sorrendje:
A fotókártyán található állatok számának növekedésével nehezedik a játék is. A játékot érdemes a 3 állatot ábrázoló fotókártyát összegyűjtésével kezdeni. Miután megvan az összes 3 állatos fotókártyánk, kezdjük hozzá a következő nehézségi szinthez. A könnyebb átláthatóság érdekében érdemes a különböző számú kártyákat külön pakliban magunk előtt elhelyezni.

-7-

A játék vége:
A játék azonnal véget ér, amint valamelyik játékosnak sikerül összegyűjteni az előírt számú fotókártyákat.
Természetesen, ő nyeri a játékot.
A játékidőt csökkenthetjük vagy növelhetjük, ha magunk határozzuk meg az összegyűjtendő fotókártyát számait.

-8-

FOTÓS SZAFARI

2-4 játékos részére
6 éves kortól



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A doboz tartalma:

24 állatkártya
-7 elefánt, 7 zebra, 6 zsiráf és 4 oroszlán
48 fotókártya
-21 kártya három állattal, 15 kártya négy állattal, 12 kártya öt állattal

A játék lényege és célja:

Szafari közben bizonyára mindenki a legjobb, legérdekesebb fotók elkészítésén fáradozik. A játékosok célja hogy hihetetlen képeket készítsenek az állatokról. Az állatok többsége szívesen vesz részt a képeken, de vannak nehezen elkapható állatok. Csak az a játékos töltheti meg teljesen a fotóalbumját, aki figyelmesen nézelődik és okosan párosítja az állatokat.

A játék előkészítése:

Állatkártyák- alaposan keverjétek meg a kártyákat. A pakli tetejéről 12 kártyát képpel felfelé fordítva helyeztetek el kör

-2-

alakban. Minden állat feje a kör belseje felé legyen fordítva. A maradék állatkártyát képpel felfelé fordítva tegyétek a kör közepére.

Fontos! Figyeljete arra, hogy a kártyák a játék folyamán mindig úgy legyenek elhelyezve, hogy az állatok feje minden esetben a kör közepe felé legyen.

Fotókártyák- válogassátok külön paklikba a kártyákat az alapján, hány állat szerepel rajta (az állatok számát a kártya hátoldalán szám jelzi). Majd a paklikat külön-külön keverjétek meg. A három paklit helyezzétek el egymás mellett képpel lefelé fordítva a játéktér mellé.
Majd minden játékos vegyen a kezébe egy 3-as fotókártyát.
A legfiatalabb játékos kezdi a játékot.

-3-

A játék menete:

Minden játékos arra törekszik, hogy elsőként készítsen el 3 fotót 3 állatról, 2 fotót 4 állatról és 1 fotót 5 állatról (lásd fotókészítés menü alatt). A fotókártyák mutatják, meg hogy a képen milyen állatoknak, milyen sorrendben kell szerepelniük. Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek elsőként sikerül az előírt mennyiségű fotót elkészítenie.
A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A soron lévő játékos az alábbi lépések /lehetőségek közül választhat:

A,
Cseréld fel két szomszédos állatkártyát
Cseréld ki két szomszédos állatkártyát, ezáltal a fotókártyádon látható sorrendet tudod kialakítani.

-4-