



HEINZ SIELMANN ÁLLATVILÁGA

Tudnak-e repülni a malacok?

Egy vidám és izgalmas oktató játék!
2-4 játékos részére, 5 éves kortól



16 korong (4 színben:
sárga, zöld, kék, piros)

4 repülő malac figura

4 figura tartó

Két részből összeállítható
kifutópálya, amin látható a repülő
malacok pontaránya



1 poszter a megoldásokkal
Egyik oldalán az állatok és jellegzetes
tulajdonságaik, másik oldalán pedig a tulajdonságok
magyarázata látható.

22 tulajdonság kártya

42 állat kártya



Tudnak a malacok repülni? Á dehogy!!! Nem is mindig olyan egyszerű felidézni az állatok tulajdonságait: Van a sasnak farka? Alszik a vakond téli álmot? A csikóhal növényevő? A játékosok minden körben egy állat tulajdonságait teszik nagytó alá. Az a játékos, aki a leggyorsabban teszi korongjait a helyes tulajdonság kártyákra, jutalmul előreléphet, és megnyerheti a fordulót. Nem csak az ismeretek, hanem a gyors reakció is számít.

A játék célja, hogy a gyerekek játszva és jól szórakozva megismerjék 42 állat tulajdonságait. A játékhoz szükség van gyorsaságra és logikus gondolkodásra. A játék fejleszti a gyerekek fantáziáját.

Kedves szülők!

Játszanak az első fordulóban együtt a gyerekekkel, annak érdekében, hogy a gyerekek a lehető legtöbb ismeretet szerezzék meg a játékban. A játékvezető folyamatosan figyeli a megoldó poszteren, hogy a játékosok a helyes tulajdonságokra tették-e korongjaikat. Az első játék megkezdése előtt olvassák fel a gyerekeknek, hogy melyik tulajdonságkártya mit jelent pontosan. A tulajdonságok magyarázatát a poszter hátoldalán olvashatják. Ha a gyerekeknek kérdésük van valamilyen tulajdonsággal kapcsolatban, érdemes azt megegyeszer felolvasni, annak érdekében, hogy a gyerekek minél többet tanuljanak az állatokról.

🐾 Kedves gyerekek!

A játékban 22 tulajdonság kártya van. Minden tulajdonságkártya egy állat tulajdonságát mutatja. Például: Van szőre? 4 lába van? Tud repülni? És még sok más. Az első játék előtt a szülők felolvassák nektek, hogy melyik tulajdonság mit jelent. Miután megismertétek a tulajdonságokat, és a játék menetét, a játék megkezdése előtt beszéljétek meg megegyeszer a 22 tulajdonságkártya jelentését. A poszteren minden állat a rá jellemző tulajdonságokkal látható. Ennek segítségével egyedül is megtanulható melyik tulajdonság melyik állatra jellemző.

macska



A macskának 4 lába, szőre, karma, foga és farka van.

Minden jellemző tulajdonságot segítség nélkül megtalálni, nehéz feladat. Mert a tulajdonságok a természetben másképp nézhetnek ki, mint ahogy az a tulajdonságkártya mutatja. Például: A szőr színe, hossza, dúsága, minden állatnál más és más lehet. A játékban található tulajdonságkártyák kicsik ahhoz, hogy a természet eme sokféleségét mind megmutassák. Ezért például a játékban csak egyetlen egy kártya van ami az állatok szőrét mutatja.

Biztosan észreveszitek, hogy vannak olyan jellegzetes tulajdonságok, melyek összetartoznak. Például azoknak az állatoknak, akiknek a testét szőr (prém, bunda...) borítja, fogaik vannak. Vannak olyan tulajdonságok, melyek kizárják egymást, például az olyan állatok, akik olyan helyen élnek, ahol minden évszakban meleg van, nem szükséges téli álmodniuk.

🐾 A játék előkészítése



Az első játék megkezdése előtt ki kell emelni a kártyákat, a figurákat és a két részből álló játéktáblát a kartonokból.

A játék kezdetekor terítsétek egy körbe az asztalra

a tulajdonság kártyákat. Fontos, hogy minden kártya jól látható és mindenki számára jól elérhető legyen.

Lefordítva keverjétek meg az állat kártyákat, és 6 pakliba rendezve tegyétek a tulajdonságkártyákból kialakított kör közepére.

Állítsátok össze a játéktáblát és

tegyétek azt is az asztalra, mindenki által jól látható helyre.

Minden játékos válasszon magának egy színt és vegye magához a színnek megfelelő malacot és korongokat. Minden játékos állítsa a malacát a színének megfelelő „kifutópályára” start mezőjére (szám nélküli felhő). A korongokat pedig minden játékos tegye maga elé. A játékosoknak figyelniük kell arra, hogy úgy tegyék maguk elé a korongokat és figurákat, hogy ne akadályozza őket a tulajdonságkártyák elérésében. A posztert úgy tegyétek magatok mellé, hogy egy játékos se láthassa az első oldalát az állatok képével.



🐾 A játék menete

Minden fordulóban egy állat kerül „mikroszkóp alá”. A játékot a legidősebb játékos kezdi úgy, hogy felfordítja az állatkártyákból kialakított 6 pakli egyikének legfelső lapját, és középre teszi azt. Minden játékos megnézi a felfordított állat képét, és gyorsan átgondolja, mely tulajdonságok jellemzőek az állatra. Fontos megjegyezni, hogy a tulajdonságnak nem kell pont úgy kinéznie a kártyán, mint a természetben ennél az állatnál, csak a jelentésének kell pontosan megfelelnie.

Az a játékos, aki tud egy helyes tulajdonságot, gyorsan ráteszi korongját a megfelelő tulajdonság kártyára.

A játékosnak nem kell egy tulajdonság mellett döntenie. Egy fordulón belül akár mind a négy korongját is ráteheti a különböző tulajdonságkártyára, ha annyit helyesnek tart.

Minden tulajdonság kártyán egy korong lehet.

Abban az esetben, ha két játékos is ugyanarra a tulajdonság kártyára tette korongját, akkor annak a játékosnak a korongja maradhat a kártyán, aki gyorsabb volt. A lassabb játékosnak vissza kell vennie korongját a kártyáról.

A forduló akkor ér véget, ha már minden játékos lehelyezte minden korongját, vagy ha már egyik játékos sem szeretne több korongot elhelyezni a tulajdonság kártyákon.

A játékosok minden forduló után megnézik a poszteren, melyik tulajdonságok illenek az állatra. Minden helyesen elhelyezett korongért a játékos egy felhővel előrébb léptetheti malac figuráját a játéktábla felhőin. Minden hibásan elhelyezett korong miatt viszont egy felhőt vissza kell léptetnie a játékosnak a figuráját. Ez azt jelenti, ha a poszteren az állat képe mellett a választott tulajdonság nem látható, akkor a megoldás hibás, és a malac figurát egy felhővel vissza kell léptetni. A start mezőnél hátrébb egy figura sem léptethető.



Példa

A Kata által felfordított állatkártyán a foka képe van. Mátónak eszébe jut, hogy a fókának foga és farka van. Ezért elhelyezi egy-egy korongját a „van foga”, és a „van farka” tulajdonság kártyákon. Kata tudja, hogy a foka testét szőr borítja, ezért elhelyezi egyik korongját a megfelelő tulajdonság kártyán. Levente látja, hogy Kata elhelyezte a „szőre van” kártyán korongját, ezért ő oda már nem tesz korongot.

Renátának eszébe jutott, hogy a fókának két lába van, ezért elhelyezi a korongját a megfelelő tulajdonság kártyán. A játékosok ekkor úgy döntenek, hogy nem tudnak több korongot elhelyezni. Ezzel a forduló véget ér.

A poszteren jól látható, hogy a fókának melyek a tulajdonságai:



Kata malacával két felhőt előre repülhet. Máté malaca két felhőt előre repülhet. Levente malaca sajnos a helyén marad. Renáta malacával egy felhőt vissza kell, hogy repüljön. A fókának ugyanis nem lába, hanem uszonya van.

Miután a játékos figurájával előre, vagy hátra repült a felhőkön, visszaveszi magához korongjait. A korongok tehát a forduló végén visszakerülnek gazdáikhoz, a tulajdonság kártyák viszont a játék végéig a helyükön maradnak.

A játék vége

5 forduló után, miután 5 állatkártyát felfordítottak a játékosok, a játék véget ér. A játékot az a játékos nyeri, akinek malacfigurája a játéktáblán, az első helyen áll. Egyezés esetén több nyertest is hirdethetnek a játékosok, de akár játszhatnak egy plussz, döntő fordulót is.



Példa:

A játékot a sárga malac tulajdonosa nyeri.

Játékvariációk

Játékvariáció 3 éves kortól, a játék megismeréséhez.

2-4 játékos részére:

A játék alapszabályai változatlanok, csak itt a játékosok nem egyszerre vannak soron, hanem egymás után. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, úgy, hogy megfordít egy állatkártyát, és elhelyez egy korongot, az általa igaznak vélt tulajdonságkártyán. A játékot a következő játékos folytatja úgy, hogy elhelyezi egyik korongját. A játék az óramutató járásával egyező irányban folytatódik tovább úgy, hogy minden játékos elhelyez egyet korongjai közül az egyik tulajdonságkártyán. A forduló véget ér, ha egy játékos nem tud több tulajdonságot kiválasztani, vagy egy játékosnak elfogynak a korongjai és nem tud tenni. A következő fordulóban a kezdő játékos szerepét, a következő játékos veszi át.

Játékvariáció 1-5 játékos részére:

Ebben a játékvariációban a játékosok a tulajdonságokhoz keresik az állatokat. Az egyik játékos felfordít két tulajdonságkártyát és kb. 20 centiméter távolságra egymástól elhelyezi azokat az asztalon. Most a játékosok együtt keresnek, és illesztnek állatkártyákat a felfordított tulajdonságkártyákhoz, jobb és baloldalra. Az olyan állatkártyákat, melyek mindkét tulajdonsággal rendelkeznek, a két állatkártya közé, középre kell tenni. Azokat az állatkártyákat, melyeket nem lehet a tulajdonságkártyák egyikéhez sem illeszteni, félre kell tenni a játékból.

Játékvariáció 7 éves kortól:

3-4 játékos részére. Minden játékos választ magának egy malac figurát. A játékvezető magához veszi mind

a 16 korongot, és húz 5 állatkártyát. Ha nincs játékvezető a játékban, akkor ezt a szerepet a legidősebb játékos vállalja el, majd a játékosok fordulónként adják tovább a baloldali szomszédjuknak. A játékvezető a felhúzott állatkártyákat felfordítva a tulajdonságkártyákból kialakított kör közepére teszi.

Ezek után a játékot vezető játékos titokban kiválaszt egy állatot és elkezd az állatra érvényes tulajdonságkártyákra egymás után letenni a korongokat. Akkor, amikor az egyik játékos úgy véli, tudja, melyik állatra gondolt a játékvezető, azt kiáltja, hogy Stop! A játékvezető játékos ekkor már nem tesz le több korongot, a Stopot kiáltó játékos pedig megnevezi az általa gondolt állatot.

Abban az esetben, ha a játékos jól tippel, annyi pontot kap, ahány felfordított állatkártya van. Tehát, ha a játékos elsőre kitalálja, figurájával 5 felhőt repülhet előre.

Ha a játékos rosszul tippelt, figurája a helyén marad, és ebben a fordulóban nem tippelhet tovább. A játékvezető játékos kiveszi annak az állatkártyának a képét a játékból, amelyikre a rossz tipp érkezett. Így az asztalon már csak 4 kártya marad.

Ezt követően a játékvezető játékos további korongokat helyez el a tulajdonságkártyákon, egészen addig, amíg egy játékos nem kiáltja, hogy Stop, vagy nem kerül minden tulajdonságra a poszter szerint korong.

Minden alkalommal, amikor egy játékos rosszul tippel, a játékvezető kiteszi azt az állatkártyát a játékból, amelyikre a rossz tipp érkezett, és a rosszul tippelő játékos a játékban már nem tippelhet tovább. Így egyre kevesebb kártya és egyre kevesebb játékos marad a játékban.

Ha a játékos jól tippel, annyi pontot kap, ahány felfordított állatkártya van még az asztalon. Mivel egyre kevesebb kártya marad az asztalon, a jó tippért is egyre kevesebb pontot kaphatnak a játékosok.

Miután egy játékos helyesen tippelte meg az állatot, vagy egy játékos sem tudta helyesen megtippelni, melyik állatra gondolt a játékvezető, a forduló véget ér. A játékvezető továbbadja a játékvezető szerepét a baloldali szomszédjának, aki elrakja a felfordított állatkártyákat, és újabb 5 lapot húz.

A játék 4 forduló után véget ér. A játékot az a játékos nyeri, akinek malacfigurája a játéktáblán, az első helyen áll. Egyezés esetén több nyertest is hirdethetnek a játékosok.

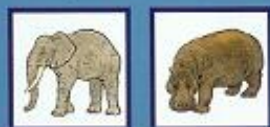
Figyelem:

A következő csoportokba tartozó állatok ugyanazon tulajdonságokkal rendelkeznek, ezért nem lehet őket együtt letenni.

1 csoport: Hosszúsőrű tascó, Házimacska, Vakond



2 csoport: Elefánt, Víziló



3 csoport: Darázs, Katica, Házi légy,



4 csoport: Tőkésréce, Vörösbegy



5 csoport: Tehén, Kecske



Ha a játékos a különböző csoportok közül húz kártyát, leteheti azokat. Abban az esetben, ha egy csoportba tartozó kártyát húz, azt ki kell tennie a játékból, és új lapot kell helyette húznia.



Játék ötlet: Sonja Häbler
Illusztráció: Felix Scheinberger, Renate Mörtl
Kivitelezés: Bluguy Grafik-Design, München
Szerkesztői munkák: Carsten Schröder, Dipl. - Biologe

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu



Származási hely: Németország
Gyártja: 2004 Kosmos Verlag
D-70049 Stuttgart

Tudnak-e repülni a malacok?



poszter a megoldásokkal

Hód



4		

Mókus



4		

Afrikai elefánt



4		

Barna varangy



4		

Foltos hiéna



4		

Víziló



4		

Gepárd



4		

Zsiváf



4		

Gorilla



2		

Sün



4		

Dromedár



4		

Ponty



2		

Macska



4		

Király pítón



2		

Keveszes pók



2		

Tehén



4		

Ovoszlán



4		

Katicabogár



6		

Vakond



4		

Fehér cápa



4		

Nílusi krokodil



4		

Ló



4		

Pingvin



2		

Drótszövő tacsó



4		

Főka



4		

Vörösbegy



2		

Sertés



4		

Skorpió



2		

Ovrszarvú



4		

Nyest



4		

Zebra



4		

Tőkésréce



2		

Strucc



2		

Házi légy



6		

Pávaszemes lepke



6		

Bagoly



2		

Éti csiga



2		

Darázs



6		

Mezei nyúl



4		

Férge gyík



4		

Kecske



4		

Törpedenevér



2		