

Disney EDITION



IQ PARTY
GYEREKEKNEK



JÁTÉKSZABÁLY

JÁTÉKSZABÁLY

HU

TARTOZÉKOK:

90 kártya (74 feladványkártya, 6 kihíváskártya, 10 dombornyomott kártya), 6 agykirakós (24 darab).

A JÁTÉK CÉLJA:

A játék során a játékosok 8 különböző típusú feladványt megoldva versengenek egymással, ezzel az agyuk különböző területeit tornáztatva. Az a játékos győz, akinek elsőként sikerül összegyűjtenie négy kirakódarabot, ezzel összerakva egy teljes agyat.

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a 10 dombornyomott kártyát az asztal közepére. Nézzétek, tapintsátok meg őket 30 másodpercen át. Ezután tegyétek félre ezeket a kártyákat. Keverjétek össze a feladvány- és kihíváskártyákat, és képpel lefelé tegyétek a paklit az asztal közepére: ez lesz a húzópakli. Minden kártya hátlapján látszik, hogy az adott feladat melyik típusba tartozik (a feladattípusok a továbbiakban olvashatók).

A JÁTÉK MENETE:

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi úgy, hogy felfordítja a húzópakli legfelső kártyáját. A játékosok ezután egyszerre megpróbálják megoldani a kártyán látható feladatot. Amikor egy játékos azt gondolja, hogy tudja a megfejtést, azonnal a kártyára csap, tenyerével letakarva azt.

A NYOLC FELADATTÍPUS:



1 - Tükörkép

Melyik alak a tükörben látható szereplő tükörképe?
(Példánkon: az 1-es alak a helyes megfejtés.)

Ezután hangosan kimondja a megfejtést, majd felemeli a kezét, és a játékosok ellenőrzik a megoldást. Ne feledjétek: egy játékos egy feladványra csak egy megfejtést adhat!

HELYES VÁLASZ ESETÉN:

A választ adó játékos elveszi a kártyát, és maga elé teszi, képpel lefelé. Soha senki előtt nem lehet négy-nél több kártya. Amennyiben valaki egy ötödik kártyához jutna, dönthet, hogy eldobja, avagy megtartja, és helyette eldobja egy másik kártyáját. Amikor egy játékos összegyűjtött két ugyanolyan típusú (ugyanolyan hátlapú) kártyát, akkor azokat eldobhatja, és magához vehet egy kirakódarabot.

HELYTELEN VÁLASZ ESETÉN:

A választ adó játékosnak el kell dobnia az aktuális feladatkártyát, és a következő fordulóban nem mondhat megfejtést.

A JÁTÉK VÉGE:

Amint egy játékosnak sikerült befejeznie a kirakóját, ő lesz a győztes.



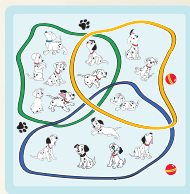
MEGJEGYZÉS: Ha csak ketten játszottok, és valaki helytelen választ ad, a feladatkártyát nem kell eldobni, azt az ellenfél kapja meg. Ezután a játék folytatódik.





2 - Lasszó

Melyik lasszó keríti be a legtöbb szereplőt?
(Példákon: a zöld lasszó keríti be a legtöbb szereplőt.)



3 - Memória

Takard le a kártyát, és sorold fel emlékezetből a kártyán látható négy szereplőt.

(Példákon: Marie, Dumbó, Pumbaa, Toppancs.)

Ha nem tudod a szereplők neveit, akkor körülírhatod őket.

(Például: egy macska, egy elefánt, egy varacskosdisznó és egy nyuszi.)



4 - Labirintus

A bal felső sarokban lévő szereplőtől indulva kihez vezet az útvonal?

(Példákon: Simba útvonala Timonhoz vezet.)

A szereplő neve helyet kimondhatod annak számát is.

(Például: az útvonal a 2-eshez vezet.)



5 - Kakukktojás

Melyik kép nem illik a többi közé?

(Példákon: Bambi a kakukktojás.)

Ha nem tudod a szereplő nevét, akkor körülírhatod őt.

(Például: az őzike a kakukktojás.)





6 - Párkeresés

A kártyán látható képek közül melyik szerepel kétszer?
(Példákon: a fakocka látható két helyen a kártyán.)



7 - Gyakoriság

Melyik kép tűnik fel leggyakrabban a kártyán?
(Példákon: a virág ötször szerepel a kártyán.)



8 - Tapintás kihívás

Ez a kártya lehetőséget nyújt az előző forduló győztesének, hogy egy újabb kirakódarabhoz jusson. A többi játékos a félretett 10 dombornyomott kártyából kiválaszt egyet, majd azt képpel lefelé a játékosnak adja. Neki 10 másodperce van arra, hogy ujjával kitapogassa, milyen tárgy vagy minta szerepel a kártyán. Csak egyetlen választ adhat. (Példákon: egy kincsesháza.)



Ha helyes választ adott, a játékos gazdagabb lesz egy kirakódarabbal, a kihíváskártyát pedig keverjétek vissza a pakliba. Ha a válasz helytelen, nem történik semmi, és a játék a következő feladványkártya felcsapásával folytatódik.

Megjegyzések:

-  Ha az előző feladatkártyának nem volt helyes megfejtője, akkor a kihíváskártyát keverjétek vissza a pakliba.
-  Ha egymás után két egyforma kihíváskártyát húztok, a másodikat keverjétek vissza a pakliba ahelyett, hogy végrehajtanátok.
-  A 10 dombornyomott kártya megfejtése: gombok, tészta, kagylóhéjak, kulcs, makk, kincsesháza, harmonika, napszemüveg, csokornyakkendő, falevelek.