

Szimat Nyomozó

...minden ügyet megold!



7+

Játékosok: 2-5 fő

Kor: 7 éves kortól

Játékidő: kb. 20 perc

A doboz tartalma



54 képkártya



5 számkártya (1-5)



1 nyomkártya



8 dobókocka

Kedves szülők!

Ebben a játékban a gyermekeitek (és ti is) megtanulnak nyomokat adni és értelmezni, kreatívan gondolkodni és kombinálni. Mivel egy csapatként játszotok, elengedhetetlen fontosságú, hogy megbeszéljétek, bizonyos nyomok mit jelenthetnek (Szimat nyomozó, aki a nyomokat adja, nem beszélhet). Például egy rakéta jelentése lehet „gyors” vagy „repülő” vagy „magasság” vagy „technológia” vagy „tűz”. Minden körben 1 helytelen kártyát kell eltávolítanotok az 5 képpel felfelé fordított képkártya közül, amíg csak 1 kártya marad... Remélhetőleg az, amelyiket keresitek! A csapat 5 fordulón keresztül fog játszani. Mennyi pontot tudtok összegyűjteni? A felső határ a 20 pont, amivel ti lehettek a legjobb

mesterdetektívek!

Előkészületek

Helyezzétek a nyomkártyát (amin piros nyíl van) képpel felfelé az asztal közepére. Ez a játék végéig (5 forduló) ott fog maradni.

Keverjétek meg az 54 képkártyát. Húzzatok 25 képkártyát, majd a maradék 29-et tegyétek vissza a dobozba. A 25 kártyából 5 képkártyát tegyetek egy sorba az asztal közepére, a nyomkártyától jobbra. Eldönthetitek, hogy a képkártyák melyik oldalát szeretnétek használni. A nyomkártyához legközelebb fekvő kártya lesz az 1-es számú, a mellette lévő a 2-es és így tovább. A maradék 20 képkártyát tegyétek félre, csak a későbbi fordulóknak lesz rájuk szükség.

Döntsétek el, hogy az első fordulóban ki ölti magára Szimat nyomozó szerepét. Ez a játékos elveszi a 8 dobókockát, és maga elé teszi. Szimat nyomozó megkeveri az 5 számkártyát, titkosan megnézi az egyiken lévő számot (ügyelve arra, hogy senki más ne láthassa!), majd a választott számkártyát képpel lefelé maga elé helyezi. A kártyán lévő szám azt mondja meg Szimat nyomozónak, hogy a többi játékosnak melyik kártyát kell megtalálnia!

Fontos: Szimat nyomozónak óvatosan kell megvizsgálnia a képkártyákat, különben a többi játékos a tekintete alapján kitalálhatja, hogy melyik kártyát kell keresniük.



Ebben a fordulóban Peti lesz Szimat nyomozó. Megkapja a 8 dobókockát és a képpel lefelé fordított számkártyákat. Titokban megnézi az egyiket: a 2-es szám van rajta. Ez azt jelenti, hogy a többi játékosnak a szőlőt (2-es) kell megtalálnia.

A játék menete

Szimat nyomozó 5 kockával dob. **Fontos:** a kockákat nem választhatja ki, 5 véletlenszerű kockát kell elvennie. Ezután kiválaszt 1 dobott szimbólumot, amely szerinte a legjobban utal a megtalálandó képkártyára. A kiválasztott kockát a piros nyilat ábrázoló nyomkártyára teszi.

Nagyon fontos: Szimat nyomozó nem beszélhet: egy szót sem! Ezen kívül nonverbális utalásokat sem adhat, például nem forgathatja a szemeit, nem rázhatja az öklét, vagy bármi ilyesmi. A többi játékos sem adhat segítséget Szimat nyomozónak olyan módon, hogy melyik kocka illene vagy nem illene egy bizonyos kártyához. A játéknak ebben a szakaszában teljes csendnek kell lennie Szimat nyomozó és a többi játékos között!

Ezután a játékosok megvitatják, mit jelenthet a választott szimbólum, és melyik kép-kártyára utalhat. 1 kártyában kell megállapodniuk, amely szerintük helytelen. Ezt a kártyát eltávolítják a sorból, és félreteszik. A többi kártya a helyén marad.



Peti 5 kockával dob. Kiválasztja a „lufik” szimbólumot, és ráteszi a kockát a nyom-kártyára. A többi játékos elkezdi beszélgetni, végül úgy döntenek, hogy a parkolóórát távolítják el. Ez nagyszerű, mivel tényleg nem a parkolóórát kell megtalálniuk!

Ha a játékosok helyesen távolítottak el egy kártyát (tehát a keresett képkártya még mindig a sorban van), Szimat nyomozó újra dob. Elveszi a korábban használt 4 dobókockát, és véletlenszerűen hozzátesz még egyet a maradék kockákból. Miután dobott, kiválaszt egy új szimbólumot, amely szerint a legjobban utal a megtalálendő képkártyára. A választott kockát ismét a piros nyilat ábrázoló nyomkártyára teszi.

A többi játékos megbeszéli, mit jelenthet az új választott szimbólum, és melyik kép-kártyára utalhat. Ismét meg kell egyezniük 1 kártyában, amely szerintük helytelen. Ezt a kártyát is eltávolítják a sorból, és félreteszik. A többi kártya a helyén marad.



Peti ismét 5 kockával dob. Kiválasztja a „szélforgó” szimbólumot, és ráteszi a kockát a nyomkártyára. A többi játékos elkezdi beszélgetni, végül úgy döntenek, hogy a komódot választják. Ez nagyszerű, mivel nem a komódot kell megtalálniuk!

➔ A játék a már ismertetett módon zajlik tovább. Szimat nyomozó mindig 5 kockával dob, és közülük 1 kockát tesz a nyomkártyára. A többi játékos megbeszéli, mit jelenthet, és 1 kártyát eltávolít, amely szerintük helytelen. Ideális esetben 4 kör után csak a helyes, megtalálendő kártya marad az asztalon!

Gratulálunk: a csapat megoldotta az ügyet, és sikeresen eltávolított 4 kártyát. Minden eltávolított kártya 1 pontot ér, így a csapat 4 pontot szerzett.



4 nyom után (lufik, szélforgó, gomba, kés) csak a szőlőt ábrázoló kártya maradt játékban. A csapat megoldotta az ügyet! Összesen 4 pontot gyűjtenek, mivel sikeresen eltávolítottak 4 kártyát.

Mi történik, ha a játékosok azt a kártyát távolítják el, amelyiket meg kell találniuk?

Ha a csapat véletlenül azt a kártyát távolítja el, amelyiket meg kellene találniuk, a forduló azonnal véget ér. A csapat 1 pontot szerez minden sikeresen eltávolított kártyáért.

➔ Minden kártyát, amelyet sikeresen távolítottak el, tegyetek félre, így a játék végén könnyen meg tudjátok számolni a pontjaitokat.

Még egy tipp: néha egyik kidobott szimbólum sem tűnik jó nyomnak. Tehát az is nagyon fontos, hogy a csapat megfigyelje, Szimat nyomozó mely szimbólumokat nem teszi a nyomkártyára. Például, ha Szimat nyomozó kidob egy malacperselyt, és az állatok keresett kártya egy állat, akkor a malacpersely egy jó nyom lenne. Azonban, ha a malacpersely nem kerül a nyomkártyára, akkor a keresett kártya valószínűleg nem állat.

A következő forduló

Minden kártya, amely az asztal közepén maradt, visszakerül a dobozba. Helyezzetek 5 új képkártyát az asztal közepére, és kezdjétek el a második fordulót a korábban ismertetett módon. Az új Szimat nyomozó az óramutató járása szerint következő játékos lesz. A játék az 5. forduló után ér véget, ezután a játékosok megszámozzák a sikeresen eltávolított kártyákat, és megnézik, hogyan teljesítettek:

0–11 pont: tudatlan szaglászó

12 pont: kadét

13 pont: rendőr

14 pont: rendőrfőnök

15 pont: nyomozó

16 pont: FBI-ügynök

17 pont: kódfejtő

18 pont: nemzetközi kém

19 pont: nyomozózseni

20 pont: mesterdetektív