

Thinkfun™ FRIENDS

3+

3
JÁTÉKSZINT

2-4



Játékidő

JÁTÉKSZABÁLY

**Szia! Én Tia
Tigris vagyok.**



**A szupererőm a FÓKUSZÁLÁS.
A fókuszálás azt jelenti,
hogy figyelünk.**

**Amikor nagy leszek TANÁR
szeretnék lenni!**

**Amiket igazán szeretek:
a PALACSINTA, a TRICIKLIK
és a TULIPÁNOK!**

Ebben a játékban...

Tia áthívta a barátait magához, hogy együtt játszanak. Minden barátja hozott magával valami érdekes dolgot. Figyelmesen nézd meg Tiát és barátait a kártyákon! Próbáld meg a lehető legjobban fókuszálni és fejleszteni a párosító készségeidet.

A játék mind a 3 szintjéhez tartozik egy útmutató. Kezdd az 1. szinttel, majd ha készen állsz egy újabb kihívásra, haladj tovább a 2. és 3. szintre. Nyomás játszani!

A csomag tartalma

28 db kis kártya



**35 db nagy
kártya**


A játék menete

A játék célja

Minden körben dobd el az összes nagy kártyát a kezedből, amely megegyezik a kihúzott kis kártyával. Az a játékos, aki először megszabadul az összes nagy kártyájától, NYER!

1. szint: Alap párosító játék

Előkészületek:

1. Tedd félre az összes kis kártyát, amin piros  szerepel. Ezeket majd a 2. és 3. szinten fogjátok használni.
2. Keverd meg a kis kártyákat, majd rakd őket LEFORDÍTVA az asztal közepére, hogy húzópaklit alkossanak.
3. Keverd meg a nagy kártyákat, és ossz minden játékos elé 5 nagy kártyát, FELFORDÍTVA.

MEGJEGYZÉS: Ha először játszotok, vagy fiatalabb játékosokkal játszotok, érdemes kezdetben csak 2-3 nagy kártyát adni minden játékosnak, amíg belejönnek a játékba!

PÉLDAJÁTÉK - 2 JÁTÉKOS ESETÉN



NAGY KÁRTYÁK

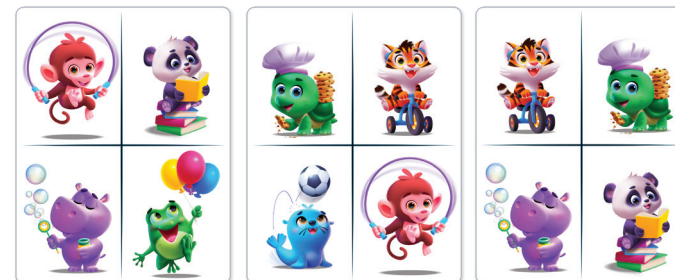


HÚZÓPAKLI

KIS KÁRTYÁK



NAGY KÁRTYÁK



A játék menete:

1. Az a játékos kezd, aki legutoljára játszott memóriajátékkal. Ő húz egy kis kártyát a húzópakli tetejéről, felfordítva az asztal közepére helyezi, majd kimondja a két állat nevét, amelyeket lát.

„Látok egy fókát és egy pandát!”



2. Minden játékos megnézi a nagy kártyáit, és megkeresi azokat, amelyeken **MINDKÉT** állat szerepel.



3. Minden játékos eldobja az **összes** nagy kártyát, amelyen mindkét állat szerepel, és **FELFORDÍTVA** egy kupacba az asztal közepére teszik.

A játékosok egyszerre több megegyező nagy kártyát is eldobhatnak.

4. A következő játékos (az óramutató járásával megegyező irányban) húz egy új kis kártyát, felfordítja az asztal közepén, és kimondja a rajta lévő állatok nevét.

„Látok egy vízilovat és egy majmot!”



5. A játék addig folytatódik, amíg valamelyik játékos el nem dobja az összes nagy kártyáját. Ő lesz a győztes!

MEGJEGYZÉS: Ha a kör vége előtt elfogynak a kis kártyák, keverjétek újra a már eldobott kis kártyákat, és folytassátok a játékot!

2. szint: Haladó párosító játék

Előkészületek:

A 2. szint egy pozitív és negatív párosító játék, amely az 1. szinthez hasonlóan zajlik, de minden kis kártyát használni kell. Keverd bele az összes ❌ kártyát a kis kártyapakliba, majd alaposan keverd meg. Minden játékos elé tegyél 5 nagy kártyát, felfordítva.

MEGJEGYZÉS: Ha először játszotok, vagy fiatalabb játékosokkal játszotok, érdemes kezdetben csak 2-3 nagy kártyát adni minden játékosnak, amíg bele nem jönnek a játékba!

A játék menete:

1. A játékosok felváltva húznak a kis kártyákból. A ❌ kártyák egy újabb csavart visznek a játékmenetbe!
2. Minden játékos megnézi a nagy kártyáit, és megkeresi azokat, amelyek megegyeznek a kihúzott kis kártyával. Az egyező kártyákat el kell dobni. (A haladó szint szabályai a következő oldalon találhatóak.)
3. A játék addig folytatódik, amíg valamelyik játékos el nem dobja az összes nagy kártyáját. Ő lesz a győztes!

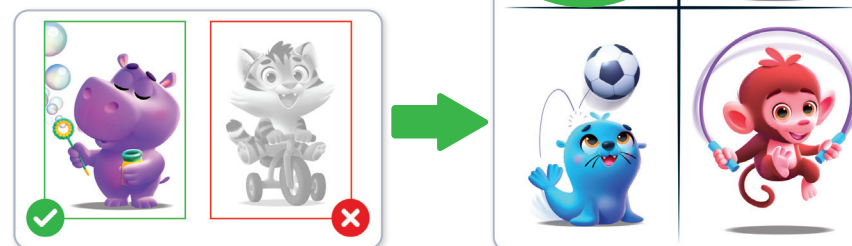
Ha egy ✓ és egy ❌ van

Az lesz a megfelelő nagy kártya, amin **szerepel** a víziló, de **nem szerepel** a tigris!

Ez a megfelelő nagy kártya!

✓ Víziló

❌ Tigris



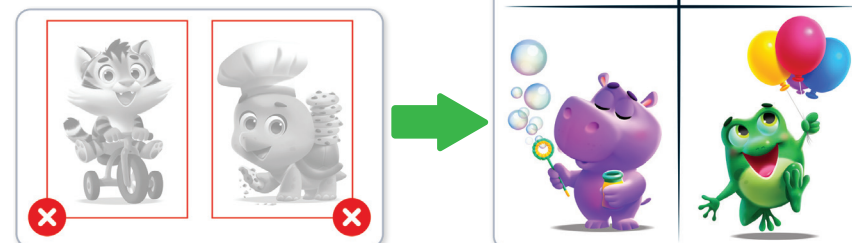
Ha kettő ❌ van

Az lesz a megfelelő nagy kártya, amin **nem szerepel sem a tigris, sem a teknős!**

Ez a megfelelő nagy kártya!

❌ Tigris

❌ Teknős



3. szint:

Profi, csak "Nagyoknak"

Előkészületek:

1. A 3. szint előkészületei megegyeznek a 2. szinttel. Használj minden kis kártyát itt is!
2. Miután minden játékos kapott maga elé 5 nagy kártyát FELFORDÍTVA, a többit helyezd az asztal közepére LEFORDÍTVA.

A játék menete:

1. A 3. szint ugyanúgy zajlik, mint a 2. szint, azzal a különbséggel, hogy ha egy játékos nem tud megfelelő nagy kártyát eldobni, akkor fel kell húznia egy új nagy kártyát a LEFELÉ fordított húzópakliból, és hozzá kell adnia a FELFELÉ fordított kártyáihoz.
2. A játék addig tart, amíg egy játékos minden nagy kártyáját el nem dob. Ez a játékos nyer!

A játék alkotóiról:

A Theora Concept Ltd., amely Tel-Avivban, Izraelben található, egy gazdag családi örökséget ápoló vállalat, amelyet Ora és Theo Coster alapítottak 1964-ben. Az örökséget fiaik, Boaz és Gideon Coster (partnerek), valamint Aliza Coster (pénzügyi igazgató, Boaz felesége) viszik tovább. A cég játékok és kreatív termékek megalkotásával, tervezésével, fejlesztésével és licenclésével foglalkozik, és szorosan együttműködik izraeli és nemzetközi játéktervezőkkel.

Gilit Metuki és Ronnie Manor, a MATAN (Izrael) munkatársai 1997 óta készítenek játékokat és oktatási anyagokat. Játékaikat világszerte bemutatják különböző játék- és oktatási anyagokat gyártó cégeknek.

A MATAN együttműködik Izrael vezető játékkészítőivel, köztük a THEORA CONCEPT LTD.-vel.

Creative Fold, LLC. Weboldal: www.TheCreativeFold.com

Útmutató felnőtteknek

Tia Tigris szuperereje a fókuszálás. A játékok kiválóan fejlesztik a koncentrációt és a figyelmet. Használd ezeket a tippeket gyermeked képességeinek fejlesztéséhez:

Problémamegoldás:

Gyermeked megtanulja, hogyan koncentráljon és helyezze a figyelmét az alakzatok hasonlóságainak és különbségeinek felismerésére.

- A játék közben vagy után felteheted gyermekednek ezt a kérdést: "Hogyan sikerült megjegyezned a képen látott állatokat?"

Logikus gondolkodás:

A játékosok kitalálják, hogy milyen lépéseket kell tenniük, amikor minden körben új kihívás elé kerülnek.

- Erősítsd ezt a készséget a körök között vagy a játék után a következő kérdéssel: "Mire gondoltál először, amikor egy új kártya érkezett?"

Kezdődhet
a játék!





A ThinkFun® küldetése: Izzítsd az elméd!

A ThinkFun a világ egyik vezető játékgyártó márkája, mely szórakoztató és gondolkodásra ösztönző játékokat készít, amelyek fejlesztik és élesítik az elmét. Legyen szó a gyerekek kíváncsiságának felkeltéséről vagy a családi szórakozásról, innovatív játékaik egyszerre gondolkodtatnak és mosolyt csalnak az arcodra.

www.ThinkFun.com



Figyelem! Három éven aluli gyermekek részére nem alkalmas. Fulladásveszély!

Származási hely: Kína

Gyártó: ThinkFun

Importálja: REGIO Játékkereskedelmi Kft.

1119 Budapest Nándorfejérvár út 23-25

www.regiojatek.hu