

A lépés szabályai

Minden teremben található egy nyíllal jelölt kezdő mező és EXIT vagy FINISH felirattal jelölt célmező. Amennyiben lépésünk során áthaladnánk ezeken a mezőkön, akkor folytassuk a lépegetést az ellenkező irányba. Megjegyzés: természetesen ez a szabály csak az EXIT mezőkre vonatkozik és csakis akkor, ha még nem szereztük meg a teremben a megfelelő színű tárgyat. Amennyiben ezt megszereztük, átléphetünk a következő terembe.

Példa: Dani 5-öt dob a dobókockával, és előrefelé lép. Még nem szerezte meg a színének megfelelő tárgyat, ezért, ha az EXIT mezőre érkezett, akkor még 4 lépést kell hátrafelé tennie. Alternatív megoldásként vissza tudna lépni az elejétől kezdve és a fényképezőgéppel jelzett mezőn fejezi be.



A 4 terem kezdőmezőin kívül csak egy játékos figurája tartózkodhat. Amennyiben a célmező foglalt, a játékos az egyik szomszédos mezőre lép előre- vagy hátrafelé majd követi a mezőnek megfelelő utasítást. Amennyiben a másik játékos helyét szeretnénk elfoglalni, akkor meg kell válaszolnunk egy három kérdőjellel jelölt kérdést: ha a válaszuk helyes, elfoglalhatjuk a másik játékos helyét, aki pedig így a terem kezdő mezőjére kerül; ám ha a válasz helytelen, a kezdő mezőről kell indulnunk.

A játék vége

Amint egy játékos az utolsó terembe ér, és megszerezte a színének megfelelő tortaszületet, megkeresheti a FINISH, azaz a célmezőt. Amennyiben a lépéseinek számával pontosan erre a mezőre ér, a játékos győzött! Ha többet dobott, mint szükséges, visszafelé kell lépnie, a fentieknek megfelelően.

Megjegyzés

Rendezzük a kártyákat 2 pakliba (kvíz és kép): amennyiben az egyik pakli elfogyott, keverjük meg az lapokat és máris készen áll az új pakli.

Játékváltozatok

Növelhetjük a kvíz kártyák nehézségi szintjét, elkerülve a 3 válaszlehetőség elolvasását. Ha egy kérdésnél szükségünk van a válaszok elolvasására, akkor dobjuk el és húzzunk másikat.

**MAGYARORSZÁGRA
IMPORTÁLJA ÉS FORGALMAZZA:**

Modell & Hobby Kft.

1033 Budapest, Szőlőkert u. 4/b.

Tel.: +36 1 431 7451

www.modellhobby.hu

GYÁRTÓ:

Clementoni S.p.A.

Zona Industriale Fontenoce s.n.c.

62019 Recanati (MC) - Italy

Tel.: +39 071 75811

www.clementoni.com

V44213

Kérjük, őrizze meg a későbbi hivatkozás végett.



Sapientino



6-10
éveseknek

Rejtélyes Angol

Születésnapod van, de még tanulnod kell. Az iskolában végzett kimerítő délutáni feladatok után olyan fáradt vagy, hogy elaludtál az osztályteremben. Negyedóra elteltével felébredsz, körbenézel és rájössz, hogy senki sincs ott. Hol vannak a többiek? A táblán a következő feliratot talárod:

HOVÁ MENT MINDENKI?

Egyedül maradtál a rejtély megoldására!
Megpróbálsz kimenni az osztályteremből, ám az ajtó zárva van!

FIND THE KEY
AND OPEN THE DOOR
TO SOLVE THE MYSTERY

TALÁLD MEG A KULCSOT, NYISD KI AZ
AJTÓT, HOGY MEGFEJTHESD A REJTÉLYT!

Legfőbb ideje, hogy munkához láss: nyisd ki a fiókokat, kutass körbe egy kicsit, hogy végül rátalálj a kulcsra. Menj a második helyiségbe, a folyosóra, és találd meg az agyonhajszolt gondnokot a padló megtisztításához. A gondnok arra kér, hogy hozz egy vödör vizet: ha ezt megteszed, cserébe kapsz egy levelet.

ADJ A GONDNOKNAK EGY VÖDRÖT,
HOGY TÖBB INFORMÁCIÓHOZ JUSS!

GIVE THE JANITOR A
BUCKET TO GET MORE
INFORMATION

Fogj egy vödört, töltsd fel vízzel és add oda a gondnoknak, aki vigyorogva elfogadja, majd átadja a levelet, és azt javasolja, hogy nyisd ki a zöld ajtót. Az előcsarnokban a tornaterem előtt találd magad. Olvasd el a levelet:

LET'S MEET AT THE GYM

TALÁLKOZZUNK A
TORNATEREMBEN

Megcsináltad! Vagy mégsem? Észreveszed, hogy az ajtó egy lakattal van lezárva!

TALÁLD MEG A KOMBINÁCIÓT A
TORNATEREM AJTÁJÁNAK KINYITÁSÁHOZ!

FIND THE COMBINATION
TO OPEN THE GYM DOOR

Hogyan találd meg a kombinációt ilyen rövid idő alatt? Ez egy 4 számjegyű szám: 10.000 lehetséges kombináció létezik és egész éjjel kockázatot vállalsz! Majd eszedbe jut, hogy ma van a születésnapod! Próbáld meg megadni a születési dátumodnak megfelelő számokat és ... katt ... a lakat kinyílik!

Lépj be a tornaterembe, meglátod az angol tanárt és minden barátodat, akik meglepetés bulit szerveztek neked. Van ott minden: konfetti, léggömb, „Boldog születésnapot” felirat, amellyel felköszöntenek, sőt még egy finom torta is vár a tornaterem közepén. A rejtély megoldódott és a történet a legjobb módon végződött!

ENJOY THE PARTY!
PLEASE EAT A SLICE
OF CAKE

ÉLVEZD A BULIT! EGYÉL EGY SZELET TORTÁT.



Tartalma:

- 1 játéktábla, 4 helyiségre osztva: osztályterem, folyosó, átrium, tornaterem.
- 4 bábutalapat, 4 különböző színű háttérrel
- 66 kártya, amelyből:
 - 44 kvíz-kártya: minden kártya 3 kérdést tartalmaz, egyenként 3 válaszlehetőséggel. A helyes választ piros szín jelöli.
 - 21 képes kártya: mindegyik kártya mindkét oldalán látható kép.
 - A helyes megoldás mindig a kártya túloldalán alul található angolul és magyarul.
 - 1 fedőkártya: a képkártyák lefedésére szolgál.
- 16 zseton: 4 **tágyat** jelenítenek meg, 4 különböző színben.
- 1 dobókocka

Az első játék alkalmával készítsük elő a katon játékelemeket és illesszük a kártyákat a megfelelő talapatokba.

Előkészületek

Helyezzük a játéktáblát az asztal közepére.

Válasszuk ki a bábut és helyezzük az első helyiségben található START mezőre.

Alkossunk 2 paklit a kártyákból (kvíz és kép), keverjük össze őket és helyezzük a játéktáblára.

A fedőkártyát tegyük a képes pakli tetejére.

Fordítsuk le a zsetonokat képpel lefelé (a fekete háttér legyen látható), keverjük össze és rendezzük el őket az útvonalon, a megfelelő mezőkön minden helyiségben (1. terem: kulcsok - 2. terem: vödörök - 3. terem: lakatok - 4. terem: tortaszület).



A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd. Amint rajtunk a sor, dobjunk a dobókockával, majd lépünk a figuránkkal előre vagy hátra a jelzett érték alapján. Ne felejtjük el, hogy a dobás után eldönthetjük, hogy előre- vagy hátrafelé haladunk: a 2 lehetséges célmező közül választhatunk!

Példa: András kettőt dob a dobókockával. Játékfigurájával előre léphet a kulcsos mező irányába, vagy hátrafelé, a kérdőjeles mező irányába.



Miután befejeztük a lépésünket, érkezhettek ezekre a speciális mezőkre is:



Amennyiben a zsetonos mezőre érkezőnk, fordítsuk fel a zsetont úgy, hogy minden játékos láthassa a színét. Amennyiben a zseton megegyezik a játékfiguránk színével, tartsuk meg és helyezzük magunk elé. Amennyiben a színe nem egyezik meg a játékfiguránk színével, fordítsuk ismét le, majd a megfelelő játékos felhasználja.

Amennyiben üres mezőre érkezőnk, semmi sem történik.



A tőlünk balra ülő játékos húzzon egy kvíz-kártyát, majd olvassa el a mezőn szereplő kérdőjelek számának megfelelő kérdést (1-3 között változhatnak). Amennyiben pontosan válaszolunk a kérdésre, játékábunkat előre- vagy hátrafelé léptethetjük.

Amennyiben zsetonos mezőre lépünk, akkor átfordíthatjuk és eltehetjük a fentieknek megfelelően.

Helyezzük a képes kártyákat a kvízpakli mellé, egy paklit alkotva.



Húzzunk egy képkártyát, úgy, hogy az alatta lévő többi kártyát nem nézzük meg. Anélkül, hogy megfordítanánk figyeljük meg a rajta lévő tárgyat és keressük meg az angol nevét. Fordítsuk meg a kártyát és ellenőrizzük, hogy az angol zászlóval jelzett helyes szót mondtuk-e. Amennyiben a válaszuk helyes volt, akkor előre vagy hátra léphetünk. Ha egy zsetonos mezőre lépünk, akkor a zsetont átfordíthatjuk és megtarthatjuk a korábban leírtaknak megfelelően. Tegyük a kihúzott kártyát a képes kártyák paklija mellé, egy újabb tartalék paklit képezve.



Dobjunk a dobókockával és lépünk a dobott számnak megfelelően.



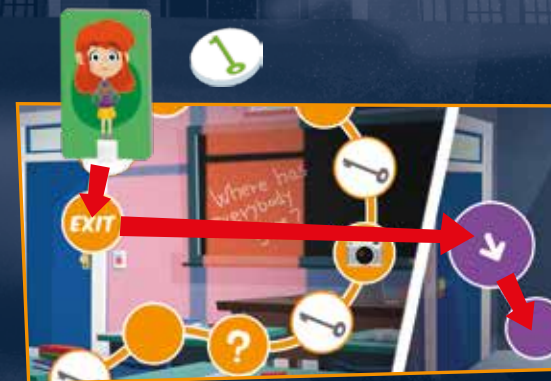
Lépünk előre vagy hátra 2 mezőt.

Miután végrehajtottuk a lépésünket, a tőlünk balra ülő játékos következik.

Átjutás a következő terembe

Az ajtó kinyitásához és a másik terembe jutáshoz meg kell szereznünk a színünknek megfelelő tárgyat. A termek 1-től 4-ig be vannak számozva, a következő sorrendben: osztályterem, folyosó, átrium, tornaterem. Miután eljutottunk az EXIT feliratú mezőre, lépünk tovább a következő terem nyíllal jelölt mezőjére.

Példa: Betti a dobókockával 3-at dobott. Megszerezte a színének megfelelő kulcsot és elhagyhatja az osztálytermet. Az első lépéssel lépjen az EXIT feliratú mezőre, majd a nyíllal jelölt mezőre, végül érkezzen az üres mezőre.



Amíg nem szereztük meg a színünknek megfelelő tárgyat, addig nem hagyhatjuk el a termet. Amennyiben lépés közben az EXIT mezőre érünk, visszafelé kell lépdelnünk, lásd: A lépés szabályai részt.