

Találj ki!

Ki van a kártyámon?

Ajánlott 4 éves kortól, 2 játékos részére

Doboz tartalma: 2 játéktábla, 3 ív kártya, 2 pontozó, 2 keret szett, 1 használati útmutató

A játék célja: kitalálni az ellenfél kártyáján szereplő személyt. Mesteri rangot kap, aki öt játékot megnyer!

Előkészületek a játékhoz

1. Mindkét pontozót illeszd a helyére a játéktáblán.
2. Óvatosan pattintsd ki a műanyag kereteket. Ha szükséges használj ollót felnőtt felügyelete mellett.
3. Illeszd a műanyag kereteket a játéktáblához – táblánként 24-et.
4. A kártyákat óvatosan pattintsd ki a keretből két íven.
5. Fogd a játéktáblát és az egyik szett kártyát figyelmesen pattintsd a keretbe úgy, hogy mindkét oldalon a helyére illeszkedjen. Ismételd meg a másik játéktáblával ugyanezt.
6. Óvatosan pattintsd ki a harmadik íven levő kártyákat. Ezek a kártyák határozzák meg, melyik személyt kell az ellenfélnek kitalálnia.

Játék menete

Mindkét játékos választ játéktáblát. A keretek a személyek képeivel mindkét játéktáblán álljanak és az összes arc látható legyen.

Az egyik játékos megkeveri a kártyákat és mindketten húznak egy kártyát figyelve, hogy a másik fél ne lássa. Mindkét fél beilleszti a kártyáját a helyére a saját játéktábláján és a keretet lefordítja, hogy ne lehessen látni a rajta levő arcot. Kezdődhet a játék! A cél, hogy kitaláld a másik fél kártyáján szereplő személyt.

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi.

Először tegyél fel egy kérdést, melyre a válasz „IGEN” vagy „NEM”. Például: „Ez a személy szemüveges?”

Ha a válasz „IGEN”, akkor szemüveges személyt keresel, tehát az összes olyan kártyát fordítsd le, amin nem szemüveges személy szerepel.

Ha a válasz „NEM”, akkor olyan személyt keresel, aki nem szemüveges, tehát az összes olyan kártyát fordítsd le, amin a személy szemüveges.

Fontos: a játékosok csak akkor kérdezhetik meg, hogy a kitalálandó személy fiú vagy lány, ha előtte már legalább 3 másik kérdést feltettek.

Égészen addig tegyél fel kérdéseket, amíg biztos nem vagy abban, hogy melyik személy szerepel az ellenfeled kártyáján. Ne feledd! Csak akkor kérdezhatsz rá konkrétan a személyre, ha újra te jössz!

Játék nyertese

Ha kitalálsz az ellenfeled kártyáján szereplő személyt amikor te jössz megnyered a menetet. Ne feledd, ha rossz nevet mondasz, elvesztetted a kört és az ellenfeled nyer.

A győztes játékos egy kockával előre helyezi a pontozót és kezdődhet a következő menet. Mesteri rangot kap az, aki 5 játékot megnyer!

Ötletek

- Emlékezz a kérdésekre, amiket egyszer már feltettél. Ne tedd fel őket újra.
- Figyelj, hogy az ellenfeled ne lássa a kártyádat!
- Jól figyeld meg az álló személyeket és okosan tégy fel kérdéseket, így egyszerre többet is kizárhatsz.

 **Figyelmeztetés: Fulladásveszély!**
A termék nem alkalmas 3 évesnél fiatalabbak részére, mivel apró, lenyelhető darabokat tartalmaz!

item: 61137