



a teperős-tekerős képkereső játék
6 éves kortól, 2–6 játékos részére

A JÁTÉK ELEMEI

- 6 kétoldalas, keretében tekerhető korong
- 100 képkártya
- ez a szabályfüzet

A JÁTÉK CÉLJA

Fordítsatok fel egy képkártyát, és tekerjétek a korongotokon, amíg a kis ablakokban fel nem tűnik (vagy tűnnek) a keresett kép (vagy képek). A leggyorsabb játékos gyűjti be adott körben a kártyát – azaz a pontot.

ELŐKÉSZÜLETEK

Először is döntsétek el, melyik nehézségi szinten játszatok:

– az 1. szinthez a zöld kártyákra van szükség.



– a 2. szinthez a piros kártyákra van szükség.



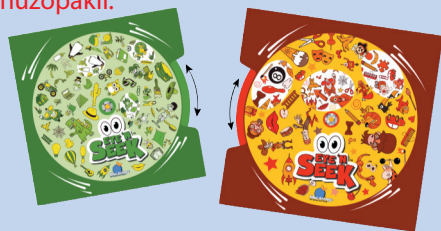
– a 3. szinthez mind a zöld, mind a piros kártyákra szükség van.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Mindegyikőtök vegyen maga elé egy kétoldalas korongot. Húzzatok 18 kártyát, keverjétek össze őket, és tegyék őket egy pakliban középre, mindenki által jól láthatóan. Ez lesz a húzópakli.



A JÁTÉK MENETE

1-es játékváltozat – Az alap

1. szint

(a zöld kártyákkal és a korong zöld oldalával játszátok)

1. Fordítsatok fel a húzópakli legfelső lapját, és nézzétek meg a rajta lévő képet.

2. Most egymással versengve próbáljátok megtalálni a kártyán lévő képet a saját korongotokon. Forgassátok addig a korongot (bármelyik irányba), amíg a három ablak egyikében meg nem jelenik a keresett rajz.

3. Aki elsőként veszi észre a keresett képet, megkapja a kártyát – és vele egy pontot!

4. Most csapjátok fel egy új kártyát a húzópakli tetejéről, és keressétek meg azt is.

5. Ha elfogyott a húzópakli, számoljátok meg, ki gyűjtötte a legtöbb kártyát – ő a játék győztese!



2. szint

(a piros kártyákkal és a korong piros oldalával játszátok)

1. Fordítsatok fel a húzópakli legfelső lapját, és nézzétek meg a rajta lévő két képet.

2. Most egymással versengve próbáljátok meg megtalálni a kártyán lévő két képet a saját korongotokon. Forgassátok addig a korongot (bármelyik irányba), míg az ablakokban meg nem jelennek a keresett rajzok.

Figyelem! A két kép felbukkanhat egy ablakban vagy akár két külön ablakban is!

3. Aki elsőként veszi észre a keresett képeket, megkapja a kártyát – és vele egy pontot!

4. Most csapjátok fel egy új kártyát a húzópakli tetejéről, és keressétek meg az azon látható képeket is.

5. Ha elfogyott a húzópakli, számoljátok meg, ki gyűjtötte a legtöbb kártyát – ő a játék győztese!



3. szint

(ehhez a szinthez mindkét színű kártyapakli kelleni fog és a korongok mindkét oldalát használnotok kell)

Ez a játék az első két szint keveréke: annak megfelelően kell a korong zöld vagy piros oldalán keresgélni, hogy a húzópakli tetejéről felfordított lap színe zöld vagy piros.



Ha zöld lapot csapjátok fel, a korong zöld oldalát figyeljétek, és csak egy képet kell megtalálnotok. Ha a felcsapott kártya piros, akkor a korong piros oldalát kell figyelni, és mind a két képet meg kell találjátok.

TOVÁBBI JÁTÉKVERZIÓK

2-es játékváltozat – Számár a végállomás

1. Ezt a játékváltozatot is 18 kártyával kell játszátok, a korábban felsorolt három szint egyikének megfelelően – ezt ti válasszátok ki!

2. Próbáljátok meg egymással versengve megtalálni a kártyán lévő képet vagy képeket a saját korongotokon. Forgassátok addig a korongot (bármelyik irányba), míg a három ablakban meg nem találjátok a keresett rajzo(ka)t.

3. Aki utolsóként veszi észre a keresett képet, az kapja meg a kártyát.

4. Most csapjátok fel egy új kártyát a húzópakli tetejéről, és keressétek meg azt is.

5. Ha elfogyott a húzópakli, számoljátok meg, ki gyűjtötte a legkevesebb kártyát – ő a játék nyertese!

3-es játékváltozat – Képes barkóba (legalább 3 játékosal)

1. Ezt a játékváltozatot a korong általatok választott – akár a piros, akár a zöld – oldalával kell játszani.

2. Minden körben egyikőtök irányítja a játékot. Ő választson ki egy rajzot a saját korongján, ami az egyik ablakban látszik, és próbálja meg úgy körülírni a képet, hogy közben ne nevezze meg azt.

Ha a többiek a kapott leírás alapján nem találják meg a rajzot, az irányító kiegészítheti a korábbi leírást.

Egy példa:

Hóban él!



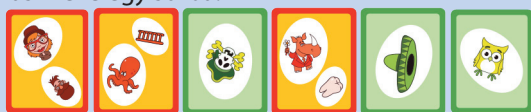
Sárgarépből van az orra!

Kalapot hord a fején!

3. A többi játékos próbálja meg egymással versengve megtalálni a kártyán lévő képet a saját korongján.
4. Aki elsőként veszi észre a keresett képet, megkapja a kártyát, és vele egy pontot – ráadásul ő lesz az irányító a következő körben!
5. Aki elsőként gyűjt össze közületek 5 kártyát (azaz 5 pontot), az nyeri a játékot!

4-es játékverzió – Egy vonalban

1. Ezt a játékverziót is 18 kártyával kell játszátok, az 1-es játékverzió korábban felsorolt három szintjéből bármelyiknek megfelelően.
2. Húzzatok fel 6 kártyát a pakliból, és tegyétek őket egymás mellé egy sorba.



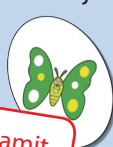
3. Ahogy a kártyákat sorba rendeztétek, azonnal elkezdhetitek a bal szélső lapon lévő képet (vagy képpárt) keresni a korongjaitokon.
4. Amint valaki megtalálta a keresett képe(ke)t, szól a többieknek, elveszi a kártyát, és a keresés folytatódik a következő kártyával.

5. Ha mind a 6 kártya elfogyott, a húzópakliból vegyetek hat kártyát, és azt is rendezzék sorba – indulhat az új forduló!

6. Ha elfogyott a húzópakli (azaz három forduló után), számoljátok meg, kinek hány kártyát sikerült szereznie. Az a legügyesebb keresgélő, akinek a legtöbb kártyája van: ő nyer!

5-ös játékverzió – Kezdőbetűk (legalább 3 játékosal)

1. Elsőként döntsétek el, a korongok zöld vagy piros oldalát fogjátok-e használni.
2. Minden körben egyikőtök irányítja a játékot. Ő kiválaszt egy képet a saját korongján, de a többieknek nem árulja el, mit, csak a kezdőbetűjét. Például:



Látok valamit, aminek a neve L-lel kezdődik.



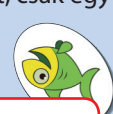
Látok valamit, aminek a neve A-val kezdődik.

3. A többiek próbálják meg egymással versengve találni egy képet a saját korongjukon, aminek a neve ugyanezzel a betűvel kezdődik. A keresett és a megtalált képnek nem kell egyeznie, elég, ha a kezdőbetűjük ugyanaz.
4. Aki közületek a leghamarabb talál egy megfelelő képet, nyer egy pontot, és a következő fordulóban ő lesz az irányító. (Használjátok a kártyákat a pontok nyilvántartásához.)

5. Ha valakinek sikerül 5 pontot (kártyát) gyűjtenie, ő győzött, és a játék véget ér.

6-os játékverzió – Rímelő képek (legalább 3 játékosal)

1. Elsőként döntsétek el, a korongok zöld vagy piros oldalát fogjátok-e használni.
2. Minden fordulóban egyikőtök irányítja a játékot. Ő kiválaszt egy képet a saját korongján, de a többieknek nem árulja el, mit, csak egy arra a szóra rímelő másik szót. Például:



Egy olyan képet látok, aminek a neve rímel azzal, hogy tavacska.



Egy olyan képet látok, aminek a neve rímel azzal, hogy kizár.

3. A többiek próbálják meg egymással versengve találni egy képet a saját korongjukon, aminek a neve rímeli az elhangzott szóra. A keresett és a megtalált képnek nem kell egyeznie, elég, ha a nevük valóban rímeli egymásra.
4. Aki közületek a leghamarabb talál egy megfelelő képet, nyer egy pontot, és a következő fordulóban ő lesz az irányító. (Használjátok a kártyákat a pontok nyilvántartásához.)
5. Ha valakinek sikerül 5 pontot (kártyát) gyűjtenie, ő győzött, és a játék véget ér.