

# KREATÍ(V)AGY?

## A KREATÍV GONDOLKODÓK JÁTÉKA

Tervezte: Haim Shafir

Illusztráció: Marina Zlochín



Játékosok száma: 2–10

Korosztály ajánlás: 12 éves kortól

Játékidő: kb. 15 perc

## TARTALOM

120 képkártya



## A JÁTÉK ELVE

Felfordított képkártyák fekszenek az asztalon. Ki talál elsőként kapcsolatot két kép között? Aki kreatívan gondolkodik és gyorsan meglátja az összefüggéseket, az elveheti a megnevezett kártyákat. Újabb lapok kerülnek az üres helyekre és a játék azonnal folytatódik! Végül az nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjti.

# ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek meg a 120 képkártyát és a lapokból alakít-  
satok ki egy lefordított húzó-paklit, majd felfordítva  
tegyetek 9 képkártyát középre.

*Lássunk egy példát a képkártyák elhelyezésére:*



# A JÁTÉK MENETE

Amikor a 9. képkártyát felfordítva leteszitek, elkezdődhet a játék. Mindenki egyszerre játszik. Figyeljétek meg alaposan a felfordított képkártyákat és keressetek összefüggéseket a képek között.

## MIT NEVEZHETEK KÉT KÉP KÖZÖTTI ÖSSZEFÜGGÉSNEK?

Két kép összekapcsolásakor bármilyen meghatározást használhattok, ami a képekről az eszetekbe jut. Alkothattok két képből egy összetett szót, de használhattok olyan kifejezéseket, érzéseket, gondolatokat, filmcímeket... is, amik felmerülnek bennetek a képek megfigyelése közben.



*Születésnap*



*Az idő pénz*



*Meglepetésparti*



*Kedvenc étel*

Összekapcsolhattok két képet a tulajdonságaik alapján is.



*Kemény munka*



*Fekete pénz*

## TALÁLTATOK ÖSSZEFÜGGÉST?

Aki összefüggést talált két kép között, az hangosan bemondja az összefüggést és rámutat arra a két képkártyára, amiket összekapcsolt. Ha a többi játékos is egyetért a bemondott összefüggéssel, akkor a játékos elveheti azt a két képkártyát. Ezután egészítsétek ki a képkártyákat úgy, hogy megint 9 képkártya legyen felfordítva és folytassátok a játékot.

Ha nem fogadjátok el a játékos által bemondott összefüggést, akkor folytassátok a játékot az eddig megismertek szerint addig, míg valaki közületek újabb összefüggést talál.

## A JÁTÉK VÉGE

Addig játszotok, míg elfogynak a húzó-pakli lapjai és a felfordított képkártyák is. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb képkártyát szerezte meg.

## TIPPEK AZ ÖSSZEFÜGGÉSEKHEZ

Az agyunk minden képhez azonnal hozzárendel egy tulajdonságot. Javasoljuk, hogy ne maradjatok meg az első tulajdonságnál, ami az eszetekbe jut, hanem keressetek további tulajdonságokat. Így újabb lehetőség nyílik a képek összekapcsolására.



*A madárkalitka képe jelképezheti a szabadságot, a kiszabadulást, vagy akár a börtönt is.*

*A létra képét használhatjátok, a „le” „fel” vagy a „mászás” fogalmára is.*



A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122  
email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
Származási hely: EU

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXVI Version 1.0