

Catowl

Játékszabály

Játékosok száma: 2–5

Életkor: 4+, 6+

Időtartam: 10–15 perc

A doboz tartalma:

- 30 kártya
- 2 dobókocka
- 3 oszlop
- 1 játékszabályt

Bemutató videó:



www.thebrainyband.com

A boszorkányok köztudottan szeretik a macskákat és a baglyokat, háziállatként tartják őket. Persze megvan a veszélye annak, ha valaki egy boszorkánnyal él együtt. Például, sose tudhatod, melyik italba kevertek egy kis varázsport. És ha a boszorkány valamilyen varázslatot próbál ki rajtad? Nem csoda, hogy szegény macskák és baglyok kékké és narancssárgává változtak, sőt pöttyösek és csíkosak lettek. Most nagyon jó megfigyelőnek kell lenned ahhoz, hogy kitaláld, ki és hol található.

A játék célja

Légy nagyon szemfüles, és számold össze Te a leggyorsabban a macskákat és a baglyokat!

Nyertes. A legtöbb kártyalapot összegyűjtő játékos nyer.

“Számolj!” (4 éves kortól, gondolkodtató játék)

Vedd ki a pakliból a varázskártyákat (melyeken csak egy állat van)!

1. játékváltozat Tedd a kártyapaklit az asztalra hátlappal felfelé. A játékosok sorban következnek, a legkisebb kezd. Az első játékos felfordítja a pakli tetején lévő lapot és maga elé teszi. Majd dob a “tulajdonság” dobókockával és megmondja a kártyán lévő állatok számát, melyek rendelkeznek az adott tulajdonsággal. Ha a válasz helyes, megtartja a kártyát. Ha téveszt, akkor a pakli aljára teszi a lapot és a következő játékos jön. A játék addig folytatódik, amíg el nem fogy a pakliból a kártya. A legtöbb kártyát begyűjtő játékos nyer.

2. játékváltozat A játék ugyanaz, azzal a kivétellel, hogy most a “számos” dobókockát használjuk. A játékos ránéz a kártyára és megmondja az állatok azon tulajdonságát, amelyből annyi szerepel a kártyán, mint a dobókockán. Például: Nézd meg az 1. ábrán lévő kártyát! 5-ös dobás esetén, a játékosnak “Baglyot” kell mondania, 3-as dobás esetén “Csíkosat”, 1-es esetén pedig “Narancssárgát”!



1. ábra

“Emlékezz!” (5 éves kortól, gondolkodtató játék)

A játék ezen változatát is a varázskártyák (egy állatos) nélkül játszunk.

1. játékváltozat Tedd a kártyapaklit az asztalra hátlappal felfelé. A játékosok sorban következnek. A soron lévő játékos felcsap egy kártát és 5-10 másodpercig tanulmányozza (úgy, hogy a többi játékos is láthassa a kártyát), majd lefordítja a kártyát. Ezután a játékos dob a „számos” dobókockával. Amikor a kocka megáll, a játékosnak vissza kell emlékeznie és meg kell neveznie azt a tulajdonságot, amelyből az adott állatos kártyán annyi látható, mint ahányat dobott.

A többi játékosnak, sorban (az óra járásának megfelelően), szintén lehetőségük van megadni a megoldást.

A kártyát nem lehet addig megfordítani, amíg mindenki meg nem nevezte a tulajdonságot. Ezután meg lehet nézni a kártyát. Aki elsőként adta meg a helyes választ, azé lesz a kártya. Ha senki sem tudta a helyes választ, a kártya a pakli aljára kerül.

2. játékváltozat A játékszabály ugyanaz, csak a játékosok a “tulajdonság” dobókockával dobnak és emlékezniük kell rá, mennyi állat rendelkezik az adott tulajdonsággal a kártyán.



2. ábra

“Kard el” (6 éves kortól, gyorsasági játék)

3. ábra

Ehhez a játékhoz mindegyik kártyát használjuk (hurrál!), a totem oszlopokat is (NA VÉGRE!).

1. játékváltozat Helyezd a totemeket az asztal közepére. A kártyapaklit szintén tedd az asztalra, hátlappal felfelé. A játékosok sorban következnek. Az első játékos dob egyet a “számos” dobókockával, és felfordítja a pakli legfelső lapját. A játékosoknak a leggyorsabban meg kell nevezniük azt a tulajdonságot, amelyből annyi látható az adott kártyán, mint amennyit dobott, majd el kell kapnia a megfelelő tulajdonságú oszlopot az asztalról.

Amennyiben egy varázskártya kerül felfordításra, a játékosnak azt a totemet kell elkapnia, amely tulajdonság hiányzik a kártyáról.

Például: Ha a kártyán kék pöttyös bagoly van, akkor a narancssárga macska oszlopot kell elkapnia, hiszen a kártyán nincs se “narancssárga”, se “macska”.

Aki először elkapja a totemet, azé lesz a kártya. Ha rossz totemet kapsz el, akkor büntetésként a saját pakliból vissza kell adnod egy lapot. Ha két játékos egyszerre ugyanazt a totemet kapja el, azé lesz a kártya, aki lejjebb fogta meg az oszlopot.

A játék addig folytatódik, amíg a pakliból el nem fogy a kártya. A legtöbb kártyát összegyűjtő játékos nyer.

2. játékváltozat A játékszabály ugyanaz, de a kártyát csak 5–10 másodpercig nézhetitek, majd le kell fordítani, és dobni a kockával.



4. ábra

5. ábra



5 bagoly!



Varázs kártya!



További készségfejlesztő játékok –
www.thebrainyband.com

V.3.1

