

Nézd csak! Mi változott?



Haim Shafir játéka

Játékosok: 2–6

Ajánlott: 4 éves kortól

Játékidő: 10 perc

Tartalom



32 játékkártya

A játék

A kártyák elő- és hátoldalán **majdnem** teljesen egyforma kép látható. Például ugyanolyan virág nyitva és csukva, a napocska a felhő mögött és felett... A játék folyamán a soron lévő gyermek megfordítja az egyik lapot, játékosársai pedig megpróbálják kitalálni azt, hogy melyik lapot fordította meg. Felkapcsolta valaki a házikóban a lámpát? A fiú sapkája így volt vagy talán megfordítva? Aki a leggyorsabban megtalálja a különbséget, az letehet középre egyet a lapjaiból. Aki a leggyorsabban szabadul meg a lapjaitól, az megnyeri a játékot.



Előkészületek

A játékosok számától függően osztjuk ki a kártyákat:

- | | | |
|------------------------|------------------------|------------------------|
| • 2 játékos – 6 kártya | • 4 játékos – 5 kártya | • 6 játékos – 4 kártya |
| • 3 játékos – 6 kártya | • 5 játékos – 4 kártya | |

Továbbá 5 kártyát lefektetünk az asztal közepére. Nincsen jelentősége annak, hogy a lapok melyik oldala van felfelé. A maradék kártyákra nincsen szükség, ezért azokat visszatehetjük a játék dobozába.



Aladár



Béla



Cecil



Dániel



Elemér

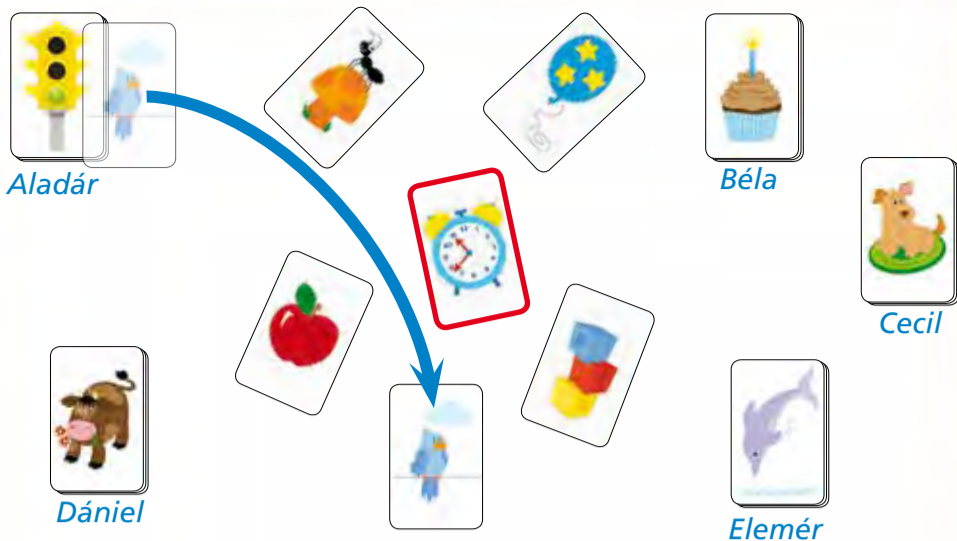
A játék

A legfiatalabb játékos kezd. Megfordít egy általa kiválasztott lapot, mialatt játékosársai csukva tartják a szemüket. Majd egy hangos „Nézd csak! Mi változott?” felkiáltással megadja a játékosársainak a jelzést arra, hogy kinyithatják a szemüket. A játékosársak egyszerre keresik és egymást megelőzve megpróbálják megtalálni azt a lapot, amelyet a kezdő játékos megfordított. Minden játékos egyszer tippelhet. Aki elsőként találja meg a megfordított lapot, az a lapjaiból egyet letehet középre. Ez a játékos fordíthatja meg a következő lapot. Ha egyik játékosárs sem találja meg a megfordított lapot, akkor a lapot megfordító játékos tehet egy lapot a lapjaiból középre és ismét ő következik.

Ugye milyen egyszerű!

Most ti következtek!





Aladár

Béla

Cecil

Dániel

Elemér

Példa: : Elemér kezdett úgy, hogy megfordította az órás kártyát. Aladár látta meg elsőként, hogy az óramutatók másképp állnak. Ezért lapjai közül egyet középre rakhat és ő fordíthatja meg a következő lapot.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékos az utolsó lapját is középre teszi. Ez a játékos lesz a játék nyertese.



Csak 2 játékos játszana? Nem probléma!

Amikor két játékos játszik, akkor nem a gyorsaság számít, hanem a jó megfigyelőkészség. A játék összes többi szabálya változatlan.

Tippek a szülőknek: **Nézd csak!** játék kisgyermekkel

A játékban kisgyermek is részt vehetnek, csak segíteni kell egy picit nekik. Például lecsökkenthetik a játékban használt lapok számát, vagy akár egy kedves mesét is elmesélhetnek a lapokról ... „A kutyus elaludt, míg a lámpa pirosra váltott, a hangya pedig felmászott a gombára.” A mesék segíthetnek a gyermeknek a lapok megjegyzésében.



A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!



Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de