



# CLUB 2%

## Játékszabály

Minden házban másik lakó lakik, néhány lakónak még háziállata is van.  
A kérdés, amit meg kell válaszolnod az, hogy: Ki melyik házban lakik?

### Tartalom:

- 5 emeletes ház
- 10 figura, 5 közülük a házak lakói és 5 a háziállataik:

Egyesével: Tűzoltó , Építész , Búvár , Szakács , Pilóta .

Kutya , Macska , Teknős , Nyúl , Madár .

- 84 kártya, amelyeken a feladatokat találsz
- 1 játékszabály

### A játék célja:

Próbáld meg mind a 84 feladatot megfejteni, és közben fejleszd a logikai képességeidet!

### A játék előkészítése:

Javasoljuk, hogy az első játékban még csak 3 házat használj. Ha már ügyesen oldod meg a feladatokat 3 házzal, áttérhetsz a nehezebb feladatokra 4 házzal. A gyakorlott játékosok 5 házzal játszanak. Döntsd el, hogy milyen nehézségi szintű játékot szeretnél játszani és tedd magad elé a feladatnak megfelelő darabszámú házat. Rendezd a kártyákat növekvő sorrendbe 1-től 84-ig. A legkönnyebb az 1-es kártyán lévő feladat. A feladatok nehézsége a kártyák számozásával fokozatosan nő. Válassz ki egy kártyát, amivel kezdeni szeretnél.

A kártyán meg van adva, hogy hány házat kell használnod a kiválasztott feladat megoldásához. A kártyán még azt is láthatod, hogy melyik lakók helyét kell megtalálnod és hogy vannak –e háziállataik.








A következő táblázatban láthatod, hogy 3, 4, vagy 5 ház használatakor melyik lakókat és háziállatokat kell használnod.





## A játék szabályai:

Függetlenül attól, hogy milyen nehézségű játékot választasz, minden esetben az a kérdés, hogy ki melyik házban lakik. A feladatok megoldásához a szimbólumok vezetnek.

### A szimbólumok magyarázata:

1. A figura  a megadott házban lakik.  
A figura  nem lakik az áthúzott házban.
2. A megadott figurák  szomszédok.  
(De vigyázat! Ettől még nem tudhatod, hogy ki melyik oldalon lakik.)  
A figurák  nem szomszédjai egymásnak.
3. "A" figura balra,  "B" figura jobbra lakik.  
(Vigyázat! Nem biztos, hogy az "A" figura közvetlenül a "B" figura mellett lakik.)
4. A figurák  ugyanabban a házban laknak.  
A figurák  nem ugyanabban a házban laknak.

**Olvasd el figyelmesen a kártyán lévő utasításokat,** majd helyezd el a házakba azokat a figurákat, amelyekhez olyan utasítást kaptál, ami pontosan megadja a figura helyét.

Például a kutya  a középő  házban lakik.

A kutyát a középő házra állíthatod.

Ezek után ki kell választanod, hogy melyik utasítás lesz a következő, ami közelebb juttat a megoldáshoz. Gondolj arra, hogy minden utasításnak van értelme. Egyiket sem hagyhatod figyelmen kívül, mert

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: Izrael



**Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!**  
Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély!  
Őrizze meg a címet.

csak úgy tudod megoldani a feladatot, ha minden utasítást figyelembe veszel. Most próbáld meg a következő figurát elhelyezni. Miután az első figurát elhelyezted, ellenőrizd le, hogy a figura elhelyezése hatással van-e valamelyik utasításra. Logikusan kombinálva minden feladat megoldható.

Vedd figyelembe azt is, hogy ha a feladat csak a lakókról szól (és háziállatokról nem), akkor minden lakót másik házra kell helyezned. Nem megengedett az, hogy két lakó is ugyanabban a házban lakjon. Viszont abban az esetben, ha a feladatban lakók és háziállatok is szerepelnek, akkor mindegyik házra egy-egy lakónak és egy-egy háziállatnak kell kerülnie.

- Biztos vagy abban, hogy helyesen oldottad meg a feladatot? Olvasd el még egyszer az utasításokat. Mindegyik utasításnak megfelel az elhelyezésed? Akkor fordítsd le a kártyát.
- A megoldás minden esetben a kártya hátlapján található. Ha helyesen oldottad meg a feladatot, már kezdheted is a következőt.

Az első kártyákon lévő feladatok megoldása során hamar rá fogsz jönni a feladatok mögött lévő logikára. Ezért javasoljuk, hogy ne ugord át az első, egyszerű kártyák megoldását. Akkor, ha kihagyd egy egyszerű kártya megoldását, nehézségeid merülhetnek fel későbbiekben a nehezebb feladatok megoldása során.

**Sikerült mind a 84 feladatot megoldanod? Gratulálunk!**

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft

Inventors: Avi Winer - Mikí Ganor  
© 2009 Lemada light industries Israel, all rights reserved.  
19 David Navon str. Moshav Magshimim 56910, Israel

