

CONCEPTTM

Állatok Kids



Szabályfüzet

A Concept Kids Állatok a Concept társasjáték kooperatív változata, amely akár 4 éves kortól játszható. Használd a játéktábla képeit, hogy családtagjaid a lehető legtöbb állatot kitalálhassák, és nyerjétek meg közösen a játékot!

A következő szabályok kisebb gyerekek számára ideálisak, 4 éves kortól fölfelé. (Olvasd el a szabályfüzet végén található tippjeinket, ha nagyobb, 6 évesnél idősebb gyerekekkel játszánál!)

A doboz tartalma

1 játéktábla • 110 kártya
16 keret • 1 kártyatartó
1 rövid útmutató • Ez a szabályfüzet

A játék célja

A Concept Kids társasjátékban a játékosok célja közös. Célunk, hogy megtaláljunk 12 állatot a táblán látható, változatos képek segítségével. Ezután összeszámoljuk a pontjainkat, majd megpróbálunk játékról játékra javítani az eredményen.

Előkészületek

- Helyezd a **játéktáblát** az asztal közepére, hogy az jól látható legyen mindenki számára.
- Javasoljuk, hogy az első néhány játék alkalmával csak a **kék keretes kártyákat** használjátok. Tedd vissza a **piros** keretes kártyákat a dobozba, nem lesz rájuk szükség a játék során.
- Keverd össze az összes **kék** keretes kártyát, majd **véletlenszerűen vedd ki 12 lapot**, és ezekből képpel lefelé fordítva alkoss paklit a tábla mellett. A megmaradt kártyákat tedd vissza a dobozba, ezekre sem lesz szükség a játék során.
- Vedd a kártyatartót magad elé.
- Helyezd valamennyi keretet a tábla mellé.



Egy állat megtippelése

Megjegyzés: A szabályban a „Te” mindig egy felnőttre utal.

A játék során **minden gyerek azon igyekszik, hogy TE kitalálj egy állatot**, amit kizárólag a táblán lévő képek segítségével írnak le a számodra.

Húzd fel a pakli legfelső lapját, és anélkül, hogy megnéznéd, helyezd a kártyatartóba úgy, hogy valamennyi gyerek jól láthassa.

Ezután a **gyerekek felváltva kereteket tesznek le a táblán látható képekre**, így próbálva segíteni neked a keresett állat kitalálásában. Természetesen a gyerekek segíthetnek egymásnak a megfelelő képek kiválasztásában, amelyek a legjobban írják le az adott állatot.

Te annyit **tippelhetsz, amennyit csak szeretnél**. Ugyanakkor a gyerekek csak **igennel vagy nemmel válaszolhatnak** ezekre a tippekre.

A megoldás

✓ **Ha helyesen tippelted meg az állatot**, tedd a kártyát képpel felfelé a pakli mellé. Ez a kártya 1 pontot ér majd a játék végén.

✗ **Ha nem tudod kitalálni, és feladod**, a gyerekek megmutatják neked a kártyát. Ezután tedd vissza a kártyát a dobozba – ez a lap nem fog beleszámítani a végső pontozásba.

Megjegyzés: Mindenképpen fel kell adnod, ha a gyerekek már nem tudnak több keretet lerakni a táblára, és te képtelen vagy beazonosítani az állatot.

Ezután húzz egy kártyát, és **próbáld kitalálni a következő állatot**.

A játék vége

Ha a 12 lapos pakli elfogy, a játék véget ér.

Számold össze a kitalált kártyákat, hogy meghatározd a **pontszámotokat**. Vesd össze az így elért **pontszámot** az alábbi ábrával, így láthatod, mennyire voltak eredményesek.



A nehézség beállítása

Az alábbiakban **három** változatot találsz, hogy a játékot a gyerekeid igényeihez igazíthasd.

Ezek a változatok kombinálhatók is egymással.

Az eddig ismertetett módon zajlik a játék, a következő módosításokkal:

1

Szerepcseré

A gyerekek átvehetik a szerepedet. Ehhez tedd a kártyatartót az egyik gyerek elé, aki ráhelyez egy kártyát anélkül, hogy megnézné. Te és a többi gyerek pedig igyekezzek kitalálni az állatot.

2

A kártyák nehézségi szintjei

A kártyáknak két nehézségi fokozatuk van:

- A **kék** keretes kártyák olyan állatokat ábrázolnak, amelyeket a gyerekek jól ismerhetnek az iskolából, mesékből vagy könyvekből.
- A **piros** keretes kártyákon kevésbé gyakori állatok szerepelnek, amelyekhez az állatvilág mélyebb ismerete szükséges.

Nehezítésképp játszhattok a **kék** és **piros** keretes kártyákkal egyszerre, vagy kizárólag a **piros** keretes kártyákkal.

3

6 éves kortól

Ha egy csapat idősebb gyerekekkel játszol, akkor már nem a csoport adja a tippet, hanem **EGY játékos, aki az összes többi játékos számára próbál támpontokat adni az állat megfejtéséhez.**

Az előkészületek során 12 helyett 24 kártyát vegyél ki.

Minden kör kezdetén az egyik játékos **két kártyát** húz a pakliból. Kiválasztja az egyik lapot, és visszateszi a másikat a dobozba. Ezt követően ez a játékos igyekszik a többieknek támpontokat adni a táblán szereplő képek segítségével a kiválasztott állat megtippeléséhez. Amint bármelyik játékos kitalálja az állatot vagy a csapat feladja a tippelést, a kör véget ér. Ezután a következő játékos jön, és ő segít a többieknek egy állat megfejtésében.

Készítők

Tervezők: **Alain Rivollet és Gaëtan Beaujannot**

Illusztrátor és kiadványszerkesztő: **Éric Azagury**

Fejlesztés: **"A sombrérót viselő belgák" alias Cédric Caumont és Thomas Provoost**

Szerkesztőasszisztensek: **Virginie Gilson és Pierre Berthelot**

Művészeti vezető: **Alexis Vanmeerbeeck**

Oktatási tanácsadó: **Sébastien Dubois**

Repos csapat:

Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Florian Poulet, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandepoutte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem.

Angol lektorálás: **Eric Franklin, Danni Loe**

Köszönetnyilvánítás

Az egész csapat szeretné megköszönni az intézményeknek, amelyek nyitottak voltak, és nagylelkűen részt vettek a Concept Kids Állatok tesztelésében: az École fondamentale communale N°1 in Molenbeek - La Rose des Vents, az École en Couleur (Forest) második osztályos tanulói, École Decroly (Uccle) óvoda, az Albert 1er in Enghien intézmény, a Jeux de Nîm üzlet. Az alkotók továbbá köszönetüket fejezik ki Lou Denisnek a közreműködésért (valóban van egy nyuszi a játékban!), Lydie Tudal, Agnès Brison, Robin, Valentin és Rosalie Legoff értékes visszajelzéseiért, valamint a korrektorok: Irma Charvatova, Jennifer Lutte, Jean-Marie Mouret és Stéphane Ciavarella munkájáért.

A GAME BY REPOS PRODUCTION PUBLISHED BY SOMBREROS PRODUCTION

© SOMBREROS PRODUCTION (2018) • ALL RIGHTS RESERVED.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüsszel • BELGIUM

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Importálja: GémKer-Gémklub Kft. • 1092 Budapest

Ráday u. 30. • www.gemker.hu • info@gemker.hu



A játék csak magánjellelű szórakozásra használható.



Játszanál még?
Keress minket a Concept Facebook oldalán!
<https://www.facebook.com/conceptthegame/>

