

HERCEGNŐK AZ ABLAKBAN

EGYSZERŰ JÁTÉK

A legkisebbek válasszanak ki 5 hercegnőt, és a hozzájuk tartozó 5 x 10 zsetont vegyék ki a dobozból. A többi hercegnő zseton maradjon a dobozban. Rákérdezésnél fontos, hogy az értékelő zsetonok a megfelelő sorrendben kerüljenek a táblára.

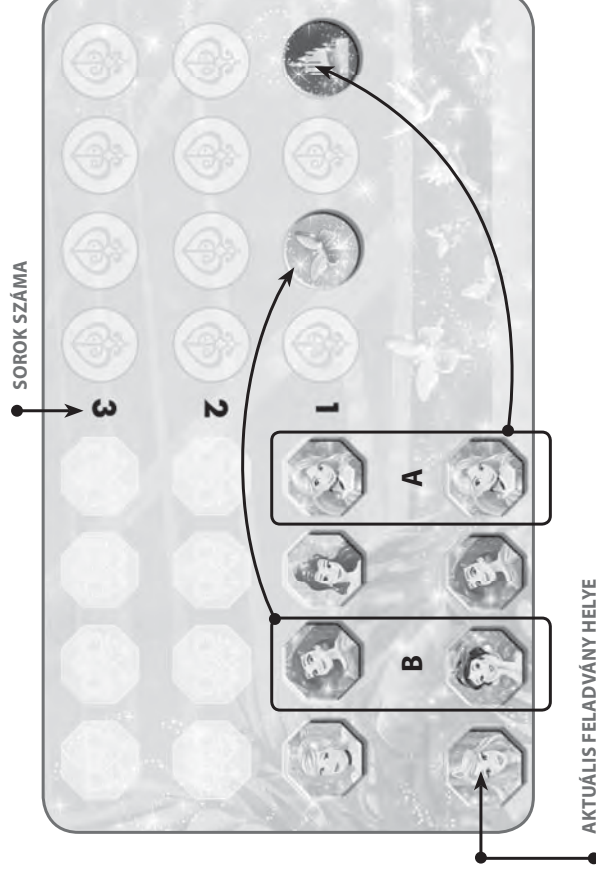
Ábrán látható példában: Aranyhaj az bal zsetonhoz van, így a rá vonatkozó értékelő oldalai mezőre kell kerülnie. Így a B játékos számára egyértelmű hogy melyik hercegnő képét tette a megfelelő helyre.

Példa:

A/ A hercegnő a megfelelő helyre került. **Értékelés:** az első mezőre egy kastély zseton kerül.

B/ A hercegnő ugyan az ablakban áll, de nem a megfelelő helyre került. **Értékelés:** a harmadik mezőre egy pillangó kerül.

Amennyiben a rákérdezésben szereplő hercegnő nincs az ablakban, akkor az értékelő mező üres marad.



2 játékos részére, 4-99 éves korig. **Játékidő:** 15 perc

A doboz tartalma: 1 játéktábla, 119 db zseton (77 db hercegnő zseton, 42 db lepkés és kastélyos értékelő zseton), 1 db takarólap, 1 kartonvú kryciú stenu

A hercegnők szeretnek az ablakon át a kertbe kinézni. Ha szerencséd van, megpillanthatod őket az ablakban, de soha nem láthatod egyszerre az összes hercegnőt. Melyikük volt az ablakban?

A játék fejleszti a logikus gondolkodást. A játékszabályok lehetővé teszik, a gyermek életkorának megfelelő nehézségi szinten játszson.

A JÁTÉK CÉLJA

Találd ki minél gyorsabban, hogy a hercegnők milyen sorrendben állnak az ablak mögött.

ELŐKÉSZÜLETEK

Mielőtt először játszani kezdenének, a zsetonokat óvatosan pattintsátok ki a keretből. A formájuk alapján osszátok két csoportba a zsetonokat. Ezután a hercegnőket ábrázoló zsetonokat válogassátok szét, minden hercegnő külön oszlopba kerüljön, így a játék folyamán könnyű lesz megtalálni őket. Döntsetek el, hogy az első játékban kinek mi lesz a szerepe. Az egyik játékos kiválasztja a hercegnőket és értékeli társa tippjeit (A játékos). A másik játékos feladata pedig az lesz, hogy minél gyorsabban kitalálja a társa feladványát (B játékos). A következő körben a szerepek felcserélődnek.

INDULHAT A JÁTÉK

A játékosok maguk közé teszik, és az adott körben betöltött szerepüknek megfelelő irányba állítják a táblát. Az első körben az A játékos felé legyen a 4 aranykulcsos mező, ő fogja ezeket a mezőket a takarólappal eltakarni, majd a 4 mezőre 4 különböző hercegnőt rak. A B játékos feladata, hogy kitalálja, kik és milyen sorrendben állnak az ablakban. Az 1. számmal jelölt sorba a fehér kulccsal jelölt mezőkre lerakhatja 4 különböző hercegnő képét.

Az A játékos a kerek zsetonokkal az 1. sorban értékeli társa tippjét. Összehasonlíja az általa rakott és a társa által tippelt hercegnőket, és elhelyezkedésüket.

A játékszabályokat minden kör előtt tisztázni kell.

Jó szórakozást kívánunk!

Megjegyzés: A játékot lehet több körben is játszani, vagy több játékos is részt vehet a játékban. Ebben az esetben írní kell, hogy kinek hány sorból sikerült megfejtenie a feladványát. A játék végén a pontokat össze kell adni, és az nyer, akinek a legkisebb a végeredménye.

A szabályok módosíthatóak, így a nehézségi szint változik.

ČAROBNO OKNO

SI

Igra za: 2 igralca, **Starost:** 4 – 99 let, **Trajanje igre:** 15 minut
Igra vsebuje: 1 igralni plan, 119 žetonov (77 s princeskami, 42 z ocenami, metulji in dvorci)
1 kartonsko kritno steno

*Princeske rade opazujejo vrt. Če se boste potrudili, jih lahko zagledate v oknu. A nikoli ne boste zagledali vseh. Katere princeske gledajo prav zdaj?
Igra podpira logično mišljenje. Pravila omogočajo izbrati zahtevnost glede na sposobnost otroka.*

CILJ IGRE

Čim prej odkrite pravičen vrstni red princes, ki pravkar gledajo skozi okno.

ZAČETEK IGRE

Pred prvo igrjo pripravite vse žetone in kritno steno iz pripravljenih (izrezanih) pol kartona. Žetone razvrstite na dva kupčka po obliki. Nato lahko razvrstite žetone s princeskami na sedem kupčkov tj. po motivih. Medigro jih boste lažje iskali. Igralci si bodo izbrali svojo vlogo za prvi krog igre. Eden od igralcev sestavi kombinacijo princes in oceni potezo soigralca (igralce A). Drug igralec skuša skrito kombinacijo čim prej uganiti (igralce B). V naslednjem krogu se vloge spremenijo.

PRAVILA IGRE

Igralci položijo igralni plan med sebe glede na vlogo, ki jo bodo imeli v določenem krogu. Igralec A ima pred seboj stran s štirimi polji z zlatimi ključji. Polja se skrivajo za kartonsko steno. Na označena štiri polja položite poljubno kombinacijo žetonov s princeskami tako, da se nobena od princes ne ponovi. Igralec B lahko začne in ugiba zaporedje princes v oknih. Položi poljubno kombinacijo žetonov s princeskami na štiri polja z belimi ključji v vrstici, označeni s številko 1. Igralec A takoj oceni njegovo potezo z okroglimi žetoni, ki jih polaga na polja z ornamentom v vrstici označeni s številko 1. Poravna princeske po vrstnem redu v kombinaciji, ki jo ima skrito izza stene. V kolikor je

princeskami. Preostale žetone vrnite v škatlo. Pri ocenjevanju upoštevajte vrstni red polj. Žeton za ocenjevanje namestite na enak položaj kot se nahaja žeton s princesko, ki jo želite oceniti.

Primer na sliki: žeton z Locinko se nahaja na prvem polju na levi strani (s pogleda igralca B). Žeton za ocenjevanje z dvorcem namestite tudi na prvi položaj na levi (s pogleda igralca B). Igralec B torej ve, katero princesko bo izbral pravilno in da se nahaja na pravem mestu.

ZAHTEVNA VARIANTA

Starejši in bolj izkušeni igralci uporabijo v igri vse princeske. Razen tega lahko

Primer:

A/ Ustrezna princeska je na svojem (pravilnem) mestu. Točkovanje: žeton z dvorcem.

B/ Ustrezna princeska ni na svojem mestu. Točkovanje: žeton z metuljem

V primeru napačno izbrane princeske ostane polje za oceno prazno.

igrajo bolj zahtevno igrjo s tem, da v iskani kombinaciji ne zasedejo vseh polj. Nekatera okna torej ostanejo prazna. Če so igralci bolj izkušeni, potem jim pri ocenjevanju ni potrebno upoštevati vrstnega reda polj. Najprej položite ustrezno število žetonov z dvorcem in nato z metuljem.

Stopnjo zahtevnosti igralci izberejo pred začetkom igre.

Želimo Vam veliko zabave pri igri!

