

7+ 3-12 40'



ACTIVITY

playmobil®

H

Vidám feladványok – beszélj, rajzolj, mutogass!
A szerzők: Paul Catty & Ernst Führer

*A PLAYMOBIL világ számos izgalmas kifejezése csak arra vár, hogy előadjátok őket!
Mutogatás, rajzolás vagy szavakkal körülírás és az előadott feladványok kitalálása a feladat.
Melyik csapat PLAYMOBIL figurája ér először a célba? Kezek, lábak és nevető izmok garantáltan
nem fognak pihenni ebben a kommunikatív szórakoztató játékban!*

A játék tartalma:

330 kártya /minden kártyán 3 feladvány

4 PLAYMOBIL figura

1 játéktábla

1 homokóra

1 játékszabály

A játékhoz szükség van még papírra és ceruzára.



A játék célja:

Az a célotok, hogy az előadott feladványok helyes megfejtésével elsőként juttassátok a PLAYMOBIL figurátokat a célba.



Piatnik termékkód: 734021

© Piatnik, 2022 • Printed in Austria

piatnik.hu

A játékelemek:

A játéktábla:

A játéktáblán 40 színes játékmező, egy start- és egy célmező alkotják a játéktérületet. Ezeken kívül három mező van a feladatkártyáknak. Minden játékmezőn egy szín és egy szimbólum látható. A szimbólum határozza meg az előadás módját (rajzolás, körülrás, mutogatás) és azt, hogy melyik húzópakliról kell felhúzni egy kártyát.

A kártyák:

Minden kártyán 3 feladvány áll. A kártyákon szereplő 3 feladvány mindegyike egy számmal van jelölve. Ezek a számok adják meg azt, hogy mennyi mezőt léphet előre a csapat a PLAYMOBIL figurájával az adott feladvány helyes megfejtéséért. Ha egy feladvány pirossal van írva és 6-os szám áll előtte, akkor azt nyílt körben lehet kitalálni. (A nyílt kör szabályát lásd később.)



Előkészítés:

- Alkossatok legalább 2 fős nagyjából ugyanolyan erősségű csapatokat.
- Fektessétek a játéktáblát az asztal közepére és állítsatok mellé a homokórát. Készítsetek elő még papírt és ceruzát a rajzolás feladványok előadásához.
- Minden csapat válasszon egy PLAYMOBIL figurát és állítsa a startmezőre.
- A kártyákat a hátlapjukon lévő szimbólumok alapján szétválogatva külön-külön keverjétek meg, és a paklikat lefordítva tegyétek a játéktábla azonos szimbólumos mezőire.

A játék menete:

Válasszatok egy kezdőcsapatot, és tőlük kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban következnek majd a csapatok.

A kezdőcsapat kiválasztja az előadót, akinek a szerepét körönként más veszi át a csapatból.

A játék kezdetekor minden csapat bábuja a startmezőn áll, ezért minden csapat első előadója a rajzolás pakliról húz fel egy lapot úgy, hogy csapattársai ne láthassák a lapon lévő feladványokat. A további körökben az aktuális csapat mindig abból a pakliból húz fel egy lapot, amelyik mezőjén a PLAYMOBIL figurája áll.

Az előadó kb. 10 másodpercig memorizálja a feladványokat. Ha nem nyílt körben játszatok, akkor az előadó megmutatja a többi csapatnak a kártyát, és a kártyán azt a feladványt, amelyiket elő fogja adni, azután a kártyát lefordítva leteszi maga elé.

Tipp: A játék kezdetekor megegyezhettek abban, hogy melyik feladványt kell előadni a kártyákról, az 1-est, a 2-est vagy a 3-ast. Ez a megállapodás végig az egész játékra érvényben marad. A játék így kicsit nehezebb lesz, de sokkal izgalmasabb is.

Ezek után átfordítjátok a homokórát és az előadó el is kezdheti a csapatának a feladvány előadását a kártya által meghatározott módon.

Az előadásokra a következő szabályok érvényesek:

Rajzolás:

A feladványt le kell rajzolni a csapattársaknak úgy, hogy közben nem szabad beszélni vagy gesztikulálni, csak fejbőlintással lehet jelezni egy-egy rész megfejtését.

A rajz számokat, betűket nem tartalmazhat.





Magyarázás:

A feladványt szavakkal kell körülírni úgy, hogy közben magát a szót, ragozott formáit és részeit nem lehet kimondani. Attól a pillanattól kezdve, hogy a csapat megfejtette a feladvány egy részét az a rész kimondható az előadás során.

A feladvány előadására 60 másodperc áll az előadó rendelkezésére, amit a homokóra mér. Ezt a többi csapat tagjai figyelik, valamint figyelik a szabályok betartását is.



Figyelmeztetés:

Amikor egy csapat megszegi a játékszabályokat, akkor a játékmezőn nem léphet tovább a PLAYMOBIL figurájával, és a soron következő csapat folytatja a játékot.

Egy feladványt akkor tekinthettek megfejtettnek, amikor a csapat egy vagy több tagja hangosan kimondja az adott feladványt.

Ha a csapattársak helyesen fejtik meg a feladványt, akkor a csapat továbbléphet a PLAYMOBIL figurájával annyi mezőt, amennyit a feladvány melletti szám megad.

Egy mezőn egyszerre több PLAYMOBIL figura is állhat. Amennyiben nem sikerül a csapatnak megfejteni a feladványt, a csapat PLAYMOBIL figurája a helyén marad.

A használt kártyát tegyék egy lerakópaklira. A következő csapat folytatja a játékot úgy, hogy a csapat előadója a megfelelő pakliról felhúzza a legfelső lapot.

Nyílt kör:

Ha a feladvány piros betűvel van írva, akkor nyílt körben fejthető meg. Ebben az esetben az előadó a kihúzott kártyát senkinek sem mutatja meg. Mindegyik csapat tagjai találgathatnak, nem csak az előadó csapattársai. Az a csapat, amelyik megfejti a feladványt, az 6 mezőt léphet előre a játéktáblán a PLAYMOBIL figurájával.

A játék vége:

A játék akkor ér véget, amikor egy csapat PLAYMOBIL figurája eléri vagy áthalad a célmezőn. Ez a csapat a játék győztese



Játékszabály 3 játékos részére:

Minden játékos választ magának egy PLAYMOBIL figurát és a startmezőre állítja.

Három játékos esetén, minden kör nyílt körként játszandó (függetlenül attól, hogy piros vagy fekete betűkkel van írva). A soron következő játékos megpróbálja megértetni a másik két játékoskal a feladványt.

Amikor a játékosok közül valaki kitalálja a feladványt, akkor a kitaláló és az előadó is annyit léphet előre a játéktáblán a PLAYMOBIL figurájával, amennyi érték a kártyán a feladvány mellett áll.

Ha a játékosok közül senkinek nem sikerül a feladványt kitalálni, akkor minden PLAYMOBIL figura a helyén marad és a következő játékos folytathatja a játékot.

Az előadás módjára, és a játéktáblán történő előrelépésre, a csapatjátékokra leírt szabályok maradnak érvényben.

Játék tipp:

- A játék elején állapodjatok meg abban, hogy mennyire kell pontosan megfejtetni egy feladványt. Például: A feladvány teknősbéka. Ti döntitek el, hogy elfogadjátok-e megfejtésnek a teknős szót.
- Mivel a feladványok főként összetett szavak, az előadó a feladványt részekre bontva könnyebben előadhatja.

Például a „Mézeskalács ház” könnyebben elmutogatható részekre bontva úgy, mint mézes, kalács, ház.

Az előadó a feladványokat szavanként vagy szótagonként is előadhatja, de jeleznie kell csapattársai felé, hogy a feladvány melyik részét adja éppen elő. Rajzolás esetén, például fel lehet osztani a lapot és a feladvány első részét az első mezőbe, a második, harmadik... részét pedig a második, harmadik... mezőbe lehet rajzolni. Mutogatáskor az előadó az ujjával mutathatja, hogy a feladvány melyik része következik.



ACTIVITY

is a registered trademark / ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke, Klasse 28, 41 in z. B. den folgenden Ländern:

Trademark Registration No.

Deutschland	39551222; 39611846	Polen	169 896	Slowenien	201070297	Ungarn	159 344
Frankreich	053393921	Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093; 75 488	Spanien	2 765 230	Vereinigte Arabische Emirate	57465/466
Italien	2006C05197	Russische Föderation	325054	Tschechische Republik	244 341	USA	3,391,942
Kroatien	20100335	Schweiz	60283/2011	Tunesien	EE10.0111; EE10.183	registered in US patent & trademark office owned by Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne	
Österreich	163 867	Slowakei	201 556	Ukraine	160 728		

© 2022 by geobra Brandstätter Stiftung & Co. KG, Zirndorf/Germany

® PLAYMOBIL pronounced: pläy – mö – bëël

www.playmobil.com

Licensed by BAVARIA SONOR LICENSING a division of Bavaria Media GmbH, www.bavaria-media.de

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

Származási hely: EU



facebook.com/PiatnikBudapest



instagram.com/piatnikhungary



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!

Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.