



8+

éves kortól



2-6

játékos részére



30+

perc

HU



Lenyűgöző állatvilág

Tartozékok: 200 kártya, 6 kontinens tábla, világtérkép

Minden kontinenset egy-egy színnel jelöltünk (ld. lejjebb). Minden állat kártya hátulján egy vagy több színes kör jelzi, hogy az állat melyik kontinenseken él.

ÉSZAK- ÉS KÖZÉP-AMERIKA

Észak- és Közép-Amerika

EUROPA

Európa

DÉL-AMERIKA

Dél-Amerika

ÁZSIA

Ázsia

AFRIKA

Afrika

AUSZTRÁLIA ÉS ÓCEÁNIA

Ausztrália, Óceánia és Antarktisz

A JÁTÉK CÉLJA

Nevezd meg a képen látható állatokat és próbáld az élőhelyüknek megfelelő kontinensre helyezni őket!



Ha jól nevezted meg az állatot, megnyerted a kártyáját. Válaszolj az állattal kapcsolatos kérdésre helyesen, és kapsz egy másik kártyát is! Az a játékos lesz a győztes, aki a játék végére a legtöbb állatot helyezte a megfelelő kontinensre!

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játék előtt:

- Osszatok minden játékosnak egy kontinens táblát.
- Keverjétek meg az állat kártyákat és a játékosok számától függően vegyétek ki belőle a megfelelő mennyiségű lapot. Ez a pakli lesz a **kérdés pakli!**

2-3 játékosnál: 40 állat kártya

4-5 játékosnál: 50 állat kártya

6 játékosnál: 60 állat kártya

- A maradék állat kártya lesz a **pontozó pakli**. Ezt helyezzétek a lapok képes oldalával felfelé a játéktér közepére.
- Osszatok minden játékosnak 4 lapot képpel felfelé a kérdés pakliból, és tegyétek ezeket a játékosok kontinens tábláira.
- Helyezzétek a kérdés paklit képpel felfelé az eredmény pakli mellé. Mindig ügyeljétek rá, hogy a két pakli ne keveredjen össze!
- Az osztótól balra ülő játékos fogja kezdeni a játékot!

A JÁTÉK MENETE

1. Válassz ki egy ismerősnek tűnő állatot bármelyik játékos kontinens táblájáról és próbáld meg kitalálni az állat nevét. Csak egyszer próbálkozhatsz a megnevezéssel!
2. Ha nem ismersz fel egy állatot sem, akkor is válassz egyet, és tippelj. A kártya tulajdonosa ellenőrzi, hogy jól választottál-e.
 - **Ha nem sikerült helyesen tippelned,** a tulajdonos felfedi a jó választ, ezután ezt a lapot visszatesszi a kérdés pakli alá.
3. **Ha helyesen nevezted meg az állatot,** megszerezted azt a lapot. **Próbáld meg megválaszolni a kérdést is,** ami a kártya hátulján található! A kártya tulajdonosa felolvassa a kérdést és hozzá tartozó lehetséges válaszokat.
 - **Ha jól választottál,** egy újabb kártyát is megszerezteél a már megnevezett állattal együtt, de ezt a második lapot már a pontozó pakli tetejéről kapod meg. Anélkül, hogy megnéznéd a kártyák hátoldalát, próbáld meg az állatokat a számukra megfelelő kontinens alá helyezni a saját kontinens tábládon!
 - **Ha rosszul választottál a kérdésre,** de az állat nevét eltaláltad, a lapot akkor is **megszerezted.** Próbáld meg az állatot a számára megfelelő kontinens alá helyezni a kontinens tábládon anélkül, hogy megnéznéd a kártya hátulját.

Példa:

Sikerült kitalálnod az elefánt nevét és még a kérdésére is jó választ adtál, így megkapod az elefánt lapot és egy extra kártyát is a pontozó pakliból.

Megjegyzés: ha egy állat több kontinensen is megél, bármelyik megfejtés helyes a felsoroltak közül! A kártya hátulján szereplő körök színei határozzák meg a helyes megfejtéseket.

4. A forduló végén a kontinens tábla üressé vált helyére tegyetek egy új állat kártyát a kérdés pakliból, anélkül hogy megnéznék a lap hátulját. Ezután a következő játékos köre következik.

A játékosok a játék befejezése előtt átmozgathatják a már megszerzett állat kártyáikat egyik kontinens alól a másik alá, ha úgy gondolják, hogy mégsem a megfelelő helyre tették az állataikat, de a játék végéig továbbra sem ellenőrizhetik le a lapok hátulját!

Néhány állat neve nehezebb lehet, ezért elfogadható, ha csak részben nevezzük meg őket! A teljes nevük helyett elég, ha legalább az aláhúzott részt fogadjuk el helyes válasznak. Ezen kívül játszhattok nehezítve is, ilyenkor egy extra kártyát kaptok, ha az állatok tudományos, latin neveit is ki tudjátok találni.

A JÁTÉK VÉGE

Addig játszatok, amíg el nem fogynak a kérdés pakliból az állat kártyák és már nem tudtok újabb kiürült kontinens táblát feltölteni. A kontinens táblákon maradt állatok nem adódnak hozzá a végső pontokhoz.

A PONTOZÁS ÉS A GYŐZTES KIHIRDETÉSE

Minden játékos ellenőrizze, hány állatot tudott a megfelelő kontinensre helyezni! Fordítsátok meg a lapjaitokat, tegyétek félre közülük azokat, amiket rossz kontinensre helyeztetek, ezután számoljátok meg a maradékot. Az a játékos, akinek a legtöbb állata volt a megfelelő kontinensen, megnyerte a játékot!



Még több fergeteges kvízért látogass el oldalunkra:



56808 A