

ABC Rapido

Szerző: Eva Gallizi
Tervezés: Stéphane Casier



Szójáték

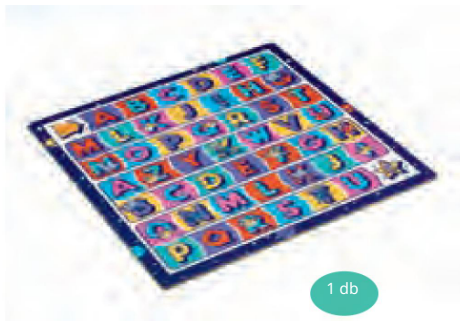
5-10
évek

HU

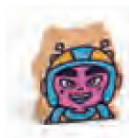
COOL
SCHOOL

ABC Rapido

Tartalomjegyzék



1 db



x6



1 db



1 db



1 db



A játék tartalma: 1 játéktábla, 6 fabábu, 1 rulett, 2 fa dobókocka.

A játék célja: Az a játékos nyer, aki először éri el a Csillagot!



Cél

Játékelőkészítés:

- Állítsd össze a játéktáblát 4 kirakós darabból. Nézd meg a játéktáblát a gyermekeddel, nevezd meg a betűket ábécé sorrendben, és mutasd meg a rajt és a cél mezőket. •

Nézd meg a rulettkeréken ábrázolt kategóriákat a gyermekeddel.

KATEGÓRIÁK

Ezekkel a tematikus területekkel játszol:



Akciófilm,
animációs sorozat



Növény (fa, virág
stb.)



Helyszín (város,
ország, régió stb.)



Cselekvés/ige



Élelmiszer (gyümölcs,
zöldségek, főtt
zöldségek stb.)



Ruházat



Állati



Név



Dolog



Játék előrehaladása:

Minden játékos választ egy bábut, és leteszi a kezdőmezőre.

- A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Mindkét kockával egyszerre dob.



Egy 1-től 6-ig terjedő pontokkal rendelkező dobókocka határozza meg a lépésenkénti négyzetek számát.

Az ujjdobókocka határozza meg a kimondandó szavak számát.

Ujjkockák nélkül is játszható – a játékosok életkorától függően. Ebben az esetben elég, ha a játékos 1 szót mond, amikor rá kerül a sor. •

A játékos annyi mezőt lép, ahány mezőt dobott a pontozott kockával (1, 2, 3, 4, 5 vagy 6).

- Ezután megpörgeti a rulettkereket, amely 9 kategória egyikét határozza meg.
- Annyi szót mond az adott kategóriából, ahány ujjat dobott a második kockával (1, 2 vagy 3). A szavaknak azzal a betűvel kell kezdődniük, amelyiken a játékos bábuja áll (A, B, C, D stb.).

Példa:

A játékos bábuja az E mezőn van.

5-öst dob a pontozott kockával = 5 mezőt lép előre a J mezőre.

Megpörgeti a rulettkereket, hogy kiválassza az Akció kategóriát.

A második kockával 2 ujjat dob = 2 J betűs ígét mond = pl. lovagol, eszik.



Hajtás!
Eszik!





A játékosnak teljesítenie kell a feladatot a továbblépéshez = adott számú valódi (nem kitalált) szót kell mondania egy adott betűhöz.

- A feladat elvégzése után a játékos addig folytatja, amíg el nem tud végezni valamilyen feladatot. Ezután az ellenfél mindkét kockával dob. A játék az óramutató járásával megegyezően halad.

KÜLÖNLEGES POLCOK

A játéktáblán számos különleges mező található. Amikor egy játékos egy különleges mezőre lép, az a következőket jelenti:

Madárdoboz



Amikor egy játékos megérkezik a Madár mezőre, mindenki egyszerre játszik, és keres egy szót az adott kategóriából.

Az lesz a következő játékos, aki először mond ki egy szót az adott kategóriából.

A játék ezzel a játékkal folytatódik.

Szöcske szelencéje



Amikor egy játékos a Szöcske mezőre lép, mindenki egyszerre játszik.

Az első játékos, aki kimond egy szót az adott kategóriából, 2 mezőt előre lép. A többiek 2 mezőt hátra lépnek.

A játék azzal a játékkal folytatódik, aki előrelépett.

Mindkét kockával egyszerre dob.

Házi feladat doboz



Házi feladat! Amikor egy játékos erre a mezőre lép, kihagy 1 kört.



Dobd a kockadobozt



Amikor a játékos eléri ezt a mezőt, újra dob a kockával és folytatja a játékot, de nem pörgeti meg a rulettkereket (nem vált kategóriát).

A játék vége

Egy játékos csak akkor nyer, ha pontosan a Csillag mezőre lép.



Amikor a dobott szám nagyobb, mint a Csillagon lévő mezők száma, akkor húz a Csillagról, és a megmaradt mezők számával visszalép. Innen folytatja a játékot.

A darab szerzője Eva Gallizzi

ABC Rapido

Szójáték



DJ08583



Djeco

3, rue des Grands Augustins
75006 Párizs - Franciaország

www.djeco.com

Kínában készült - Franciaországban tervezték

Figyelem: Kis alkatrészek.