



A karneválon egyik parádé követi a másikat, de közben eluralkodott a káosz! Kinek sikerül elsőként helyre hozni a dolgokat? Ugye egyszerűnek tűnik? Vagy mégsem... ugyanis mindezt úgy kell tenni, hogy a figurákat nem láthatják a játékosok.

A Carnaval Magnet játékhoz az ügyességre, a memóriára és a gyorsaságra van szükség. Egy kártya alapján kell elrendezni a figurákat az alaplapon, amit aztán behelyezünk a zsákba. Felfordítunk egy kihíváskártyát, amelyet az a játékos nyer el, aki elsőként állítja fel bábuait a kártyán szereplő új sorrend szerint – anélkül, hogy belenézne a zsákba.

Ajánlott életkor: 7-99 éves korig | **Játékosok száma:** 2 fő | **Játékidő:** 15 perc

A játék tartalma: 2 mágnestábla, 2x5 darabos figuraszett, 1 dobókocka, 30 kihíváskártya, 2 zsákocskó.

A játék célja: elsőként megnyerni 5 kihíváskártyát.


Előkészületek: Mindkét játékos magához vesz 1 alaptáblát, 5 különböző színű figurát és egy zsákocskát. A kihíváskártyákat megkeverik és képpel lefelé egy pakliba rendezve az asztal közepére teszik. A legfelső kártyát felfordítva a pakli mellé helyezik, ezt a kártyát figyelembe véve állítják fel a játékosok bábuikat az alaplapra. Ezt követően az elrendezett alaplapot beleteszik a zsákocskába.

A játék menete: A 2 játékos egyszerre játszik. Megfordítják a pakli legfelső lapját (ami egyelőre a pakli tetején marad), ezen a kártyán látható a bábuk új sorrendje, amit ki kell rakni. A játékosok beteszik a kezüket a saját zsákjukba és egy „rajtra” egyszerre kezdik kirakni az új sorrendet – anélkül, hogy belenéznienek a zsákjukba. Az alaptábla és a figurák is mágnesesek, ezzel segítve a kezeckéket. Amikor az egyik játékos elkészült a feladatával, azt kiáltja: „STOP”! Kiveszi a táblát a zsákból, majd a másik játékos ellenőrzi, hogy helyes-e a megoldás.

- Ha helyes a sorrend, akkor a játékos megnyeri a pakli melletti kártyát (amely a kiindulópontot mutatta meg). A pakli felső kihíváskártyája kerül a pakli mellé, így ez lesz a következő kiindulópont. (A másik játékos is beállítja ennek megfelelően a bábuait.) Indulhat is a következő kör!
- Ha helytelen a sorrend, a játékos visszaad egy már korábban elnyert kártyát (ha van ilyen). A pakli melletti kártyát a pakli aljára tesszük, a pakli tetején lévő kihíváskártyát pedig a pakli mellé helyezzük – ez lesz az új kiindulópont. A játékosok beállítják bábuikat a helyükre, majd indulhat is a következő kör!

A játék vége: Az a játékos nyer, aki elsőként gyűjt össze 5 kihíváskártyát.

Variáció profiknak: Ha a játékosok már nagyon belejöttek, a dobókockával még egy kis izgalmat hozhatunk a játékba. A játék a fent leírt módon folyik, ám a kezdés előtt dobunk a kockával. A játékosoknak az útmutatásokat figyelembe véve kell a feladatokat megoldaniuk.

A kocka oldalai:  ← a bábuk a kártyán megadott sorrenddel pont ellentétes irányba kell kirakni



← a játékosok csak az egyik kezüket használhatják



← a győzelemhez elég 3 figurának a helyén lennie

Côme Caffin és Sonia Lioret játéka



A karneválon egyik parádé követi a másikat, de közben eluralkodott a káosz! Kinek sikerül elsőként helyre hozni a dolgokat? Ugye egyszerűnek tűnik? Vagy mégsem... ugyanis mindezt úgy kell tenni, hogy a figurákat nem láthatják a játékosok.

A Carnaval Magnet játékhoz az ügyességre, a memóriára és a gyorsaságra van szükség. Egy kártya alapján kell elrendezni a figurákat az alaplapon, amit aztán behelyezünk a zsákba. Felfordítunk egy kihíváskártyát, amelyet az a játékos nyer el, aki elsőként állítja fel bábuait a kártyán szereplő új sorrend szerint – anélkül, hogy belenézne a zsákba.

Ajánlott életkor: 7-99 éves korig | **Játékosok száma:** 2 fő | **Játékidő:** 15 perc

A játék tartalma: 2 mágnestábla, 2x5 darabos figuraszett, 1 dobókocka, 30 kihíváskártya, 2 zsákocskó.

A játék célja: elsőként megnyerni 5 kihíváskártyát.


Előkészületek: Mindkét játékos magához vesz 1 alaptáblát, 5 különböző színű figurát és egy zsákocskát. A kihíváskártyákat megkeverik és képpel lefelé egy pakliba rendezve az asztal közepére teszik. A legfelső kártyát felfordítva a pakli mellé helyezik, ezt a kártyát figyelembe véve állítják fel a játékosok bábuikat az alaplapra. Ezt követően az elrendezett alaplapot beleteszik a zsákocskába.

A játék menete: A 2 játékos egyszerre játszik. Megfordítják a pakli legfelső lapját (ami egyelőre a pakli tetején marad), ezen a kártyán látható a bábuk új sorrendje, amit ki kell rakni. A játékosok beteszik a kezüket a saját zsákjukba és egy „rajtra” egyszerre kezdik kirakni az új sorrendet – anélkül, hogy belenéznienek a zsákjukba. Az alaptábla és a figurák is mágnesesek, ezzel segítve a kezeckéket. Amikor az egyik játékos elkészült a feladatával, azt kiáltja: „STOP”! Kiveszi a táblát a zsákból, majd a másik játékos ellenőrzi, hogy helyes-e a megoldás.

- Ha helyes a sorrend, akkor a játékos megnyeri a pakli melletti kártyát (amely a kiindulópontot mutatta meg). A pakli felső kihíváskártyája kerül a pakli mellé, így ez lesz a következő kiindulópont. (A másik játékos is beállítja ennek megfelelően a bábuait.) Indulhat is a következő kör!
- Ha helytelen a sorrend, a játékos visszaad egy már korábban elnyert kártyát (ha van ilyen). A pakli melletti kártyát a pakli aljára tesszük, a pakli tetején lévő kihíváskártyát pedig a pakli mellé helyezzük – ez lesz az új kiindulópont. A játékosok beállítják bábuikat a helyükre, majd indulhat is a következő kör!

A játék vége: Az a játékos nyer, aki elsőként gyűjt össze 5 kihíváskártyát.

Variáció profiknak: Ha a játékosok már nagyon belejöttek, a dobókockával még egy kis izgalmat hozhatunk a játékba. A játék a fent leírt módon folyik, ám a kezdés előtt dobunk a kockával. A játékosoknak az útmutatásokat figyelembe véve kell a feladatokat megoldaniuk.

A kocka oldalai:  ← a bábuk a kártyán megadott sorrenddel pont ellentétes irányba kell kirakni



← a játékosok csak az egyik kezüket használhatják



← a győzelemhez elég 3 figurának a helyén lennie

Côme Caffin és Sonia Lioret játéka