



Djeco társasjáték: **Quadri Color**

cikkszám: **DJ08447**

Ajánlott életkor: 5 - 8 éveseknek

Játékosok száma: 4 - 6 fő

A doboz tartalma: 24 feladatkártya, 24 színes jelzőszalag (4 sárga, 4 kék, 4 piros és 4 zöld)

A játék célja: A csapatod nyerje meg a legtöbb játékfordulót!

A játék előkészítése: Kettesével alakítsatok csapatokat! Minden játékos kapjon 4 különböző színű jelzőszalagot, majd rögzítsen fel egy-egy jelzőszalagot a két csuklójára és a bokáira.

Állapodjatok meg abban, hogy hány fordulót játszottok le. (pl. 3 fordulás a játék)

Keverjétek meg a feladatkártyákat, majd helyezétek egy halom, képpel lefelé, a játékosok mellett.

A játék menete: Az első csapat egyik játékosa húzzon egy feladatkártyát, azt megmutatja az összes játékosnak. Helyezze el a csapatok között és azt mondja: "Mehet".

A kártyán látható színek szerinti kapcsolatokat kell létrehozni a csapatok tagjainak egymás között.

Példák (a képek az idegennyelvű leírásban találhatóak):

Ha a következő kapcsolatokat kell létrehozni:

- • egyik játékos a kék szalagját a másik játékos sárga szalagjával érintse össze, és az
- • egyik játékos a zöld szalagját a másik játékos piros szalagjával érintse össze.

Ha a következő kapcsolatokat kell létrehozni:

- • a két játékos között a piros szalagokat érintse össze, és az
- • egyik játékos a sárga szalagját a másik játékos kék szalagjával érintse össze, és az
- • egyik játékos a kék szalagját a másik játékos zöld szalagjával érintse össze, és az
- • egyik játékos a zöld szalagját a másik játékos sárga szalagjával érintse össze.

Amikor elhangzik a "MEHET" szó, a játékosoknak minél gyorsabban kell az összes színkapcsolatot létrehozni, ami látható a kártyán.

Amint a játékosok egy csapatban úgy gondolják, hogy megoldották a feladatot, azt kiáltják "STOP".

A többi csapat játékosai ellenőrizték le, hogy minden kapcsolat létrejött-e megfelelően, amit a kártya mutat.

- Ha a kapcsolatokat helyesen alakította ki a csapat, megnyeri a kártyát.
 - Ha a kapcsolatokat hibásan alakította ki a csapat, a másik csapat nyeri a kártyát.
- Ezután a 2. csapat egyik játékosa megfordítja a következő kártyát, ...és így tovább.

Ki nyer? Az első csapat, aki elnyer négy kártyát, az nyeri a játszmat.

A játék tervezője: Ágnes Largeaud