



MINI TRAVEL

cikkszám: **DJ05372**

Djeco utazójáték: **STORY** – történetészövés-ernlékezet

Ajánlott életkor: 4-8 éves korig

Játékosok száma: 2-4 fő

Időtartam: 10 perc

A doboz tartalma: 60 kártya

Cél: Emlékezni egy történetre.

Játékszabály:

A kártyák karaktereket jelenítenek meg; állatokat, különböző korok közlekedési eszközeit, tárgyakat, stb. Azért vannak, hogy furcsa történeteket találjunk ki velük.

Nincsenek cselekvéskártyák, ezért a játékosoknak szabadon kell eresztetni a fantáziájukat.

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után.

A legfiatalabb játékos kezd. Húz egy kártyát, megnézi, továbbadja a következő játékosnak, majd elkezd a történetet.

Például:

Az első játékos egy motorbiciklit ábrázoló kártyát húz és így kezd:

„Egy motorbicikli...”

A második húz egy pilótát, és így folytatja:

„Egy pilóta motorbiciklin...”

A harmadik húz egy iglut és ezt mondja:

„Egy pilóta motorbiciklin tért vissza az iglujába...”

És így tovább...

A játékos, aki megkapja az előző játékos lapját, ellenőrzi, hogy a történet megfelelően halad. Ha bármelyik játékos összezavarja a történetet, kiesik a játékból.

A játék győztese:

Az nyer, aki utoljára tud helyesen visszaemlékezni a történetre.



MINI TRAVEL

cikkszám: **DJ05372**

Djeco utazójáték: **STORY** – történetészövés-ernlékezet

Ajánlott életkor: 4-8 éves korig

Játékosok száma: 2-4 fő

Időtartam: 10 perc

A doboz tartalma: 60 kártya

Cél: Emlékezni egy történetre.

Játékszabály:

A kártyák karaktereket jelenítenek meg; állatokat, különböző korok közlekedési eszközeit, tárgyakat, stb. Azért vannak, hogy furcsa történeteket találjunk ki velük.

Nincsenek cselekvéskártyák, ezért a játékosoknak szabadon kell eresztetni a fantáziájukat.

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után.

A legfiatalabb játékos kezd. Húz egy kártyát, megnézi, továbbadja a következő játékosnak, majd elkezd a történetet.

Például:

Az első játékos egy motorbiciklit ábrázoló kártyát húz és így kezd:

„Egy motorbicikli...”

A második húz egy pilótát, és így folytatja:

„Egy pilóta motorbiciklin...”

A harmadik húz egy iglut és ezt mondja:

„Egy pilóta motorbiciklin tért vissza az iglujába...”

És így tovább...

A játékos, aki megkapja az előző játékos lapját, ellenőrzi, hogy a történet megfelelően halad. Ha bármelyik játékos összezavarja a történetet, kiesik a játékból.

A játék győztese:

Az nyer, aki utoljára tud helyesen visszaemlékezni a történetre.