



A JÁTÉK TARTALMA: 1füzet 60 feladvánnyal
1 játéktábla
6 szörnylapka
1 lap a szörnylapkákra való 12 matricával

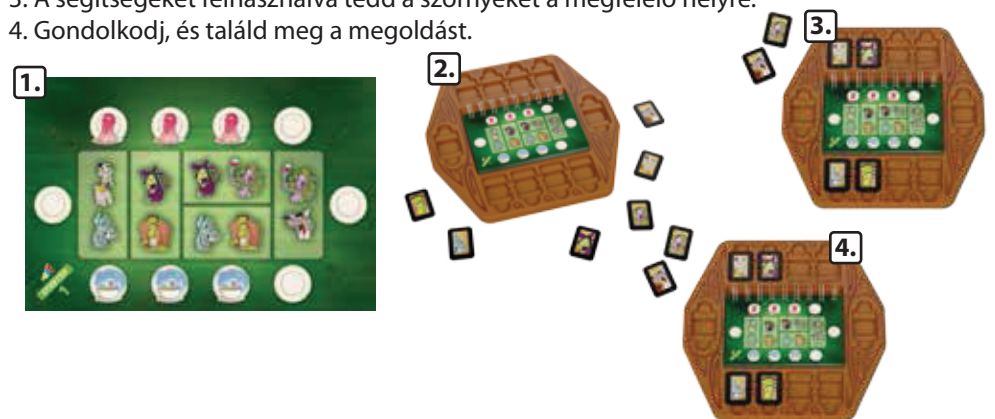
Az első játék előtt a matricákat ragasszátok fel a szörnylapkákra. Figyeljete, hogy az egyes lapkák elejére és hátuljára ugyanolyan matricák kerüljenek.

A JÁTÉK CÉLJA

Egy átmulatott éjszaka után a szörnyek, Franky, Gary, Mandy, Mia, Wizzy és Wolfy reggelinél találkozhatnak, de ilyen korán még egyikük sincs teljesen magánál. Hogyan fogják így megtalálni a helyüket az asztalnál, hogy mindenki boldog legyen? Segíts a szörnyeknek megtalálni a helyüket. Ha odafigyelsz a segítségekre, rá fogsz jönni, ki hova szeretne kerülni. Találd meg mind a 60 feladvány helyes megoldását!

A JÁTÉK MENETE

1. Válassz egy feladványt
2. Lapozz a feladványfüzet megfelelő oldalára, és készítsd elő a szörnyeket
3. A segítségeket felhasználva tedd a szörnyeket a megfelelő helyre.
4. Gondolkodj, és találd meg a megoldást.



Fejleszd magad folyamatosan a 60 egyre nehezedő feladvány megoldása során.



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A táblán 10 szék található az asztal körül: 4 felül, 4 alul és 1-1 a két szélén. De minden feladvány során csak 6 széket foglalnak el a szörnyek. A feladvány szélén látható szörnyecsemegék mutatják, hogy melyik székek mellé kerülnek majd a szörnyek: denevérburger, gyilkos puding, csavarleves és gilisztaszendvics. Egyik szörny sem szeretne üres tányér mellé ülni. Az asztal közepén (zöld téglalapban) lévő segítségké mutatják, hogy melyik szörny hova szeretne kerülni. A következő példákban szörnyeket és ételeket mutatunk, de természetesen a feladványokban ezek a típusú segítségké más szörnyekkel vagy ételekkel is előfordulnak.

SEGÍTSÉGEK

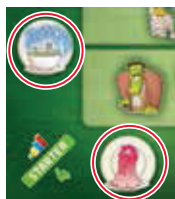
1. Mia csavarlevest szeretne



2. Franky nem akar gyilkos pudingot.



Megjegyzés: A 3-6 segítségkéhez: két szék csak akkor szomszédos egymással, ha az asztal ugyanazon oldalán vannak. Ha az asztal sarka közöttük van, akkor nem szomszédosak egymással. Ebben a példában tehát a két megjelölt szék a csavarleves és a gyilkos puding mellett nem szomszédos egymással.



3. Wizzy közvetlenül Mandy bal oldalán ül, az asztal ugyanazon oldalán.



4. Wolfy jobb oldalán ül egy szörny, aki nem Mia. Tehát biztos, hogy Wolfynak van jobb oldali szomszédja! Mia bárhol ülhet, kivéve a Wolfy mellett jobbra lévő széket.

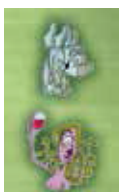


5. Franky és Mandy egymás mellett ülnek, az asztal ugyanazon oldalán. A többi segítséget felhasználva rájöhetsz, hogy melyikük ül bal, és melyikük jobb oldalon.



6. Wolfy mellett valamelyik oldalon ül egy szörny, aki nem Wizzy. Tehát biztos, hogy Wolfynak van szomszédja. Wizzy bárhol ülhet, kivéve Wolfy mellett.

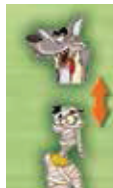
Megjegyzés: A 7-10 segítségkéhez: ezek a segítségké ugyanúgy jelenthetik az asztal alsó és felső oldalát, mint a bal és jobb szélét.



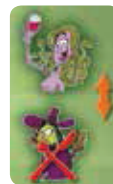
7. Gary és Mandy egymással szemben ülnek.



8. Wolfyval szemben ül egy szörny, aki nem Franky. Tehát biztos, hogy Wolfyval szemben ül valaki. Franky bárhol ülhet, kivéve Wolfyval szemben.



9. Wolfy és Mia egymással szemben ülnek. A többi segítséget felhasználva rájöhetsz, hogy melyikük hol ül pontosan.



10. Mandyvel szemben ül egy szörny, aki nem Wizzy. Tehát biztos, hogy Mandyvel szemben ül valaki. Wizzy bárhol ülhet, kivéve Mandyvel szemben.

11. Bizonyos segítségkében kérdőjellel találkozhattok, ez egy ismeretlen szörnyet jelöl. Közvetetten ez is információt ad. A példában Frankyval szemben egy ismeretlen szörny ül (ahogy a kérdőjel is mutatja). Ugyanez az ismeretlen szörny Wizzy bal vagy jobb oldalán ül, és végül, ugyanez az ismeretlen szörny nem akar csavarlevest.



Megjegyzés: egy feladványban akár háromféle színben is előfordulhatnak kérdőjelek (sárga, kék, lila). A különböző színek különböző szörnyeket jelölnek.