

MEGREKEDTÉL A FELADATTAL

Állítsd fel újra a feladatot a legelejétől és próbáld meg ismét megoldani, vagy nézd meg az angol nyelvű (Instructions & Solutions) feladatfüzet megoldásai között, amelyek a 4. oldaltól kezdődnek.

A JÁTÉK FEJLESZTŐIRŐL

A játékot Ariel Laden és Inon Kohn tervezte, mindketten elismert játékfejlesztők, tele szenvedéllyel a logikai játékok iránt. Az utóbbi évtizedben több játék fejlesztésében együttműködtek már és mostanában azt a kihívást tűzték ki maguk elé, hogy a logikai játékokba bevonják a memória használatát is. Az eredmény a Shell Game lett!

PÖRÖGJÖN AZ AGY!

A ThinkFun olyan szórakoztató logikai játékok piacvezető gyártója, melyek rugalmassá teszik a gondolkodásodat. Nem csak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek. Ráadásul a ThinkFun játékokat már a mobilodon is megtalálod!
www.ThinkFun.com



Cserélgess a kagylókat, és juttasd el a rákokat a helyükre!

A klasszikus kagyló játék mindenki számára ismerős lehet, amelyben a „keverő” személy megpróbálja eltüntetni a szemünk elől a kagylók vagy poharak alatt lévő tárgyat. A legtöbb esetben nem számít, mennyire koncentrálsz a cserélgetés ideje alatt, a jó megoldás csak szerencsén múlik.

A ThinkFun klasszikus kagyló játékában tengeri kagylókat és remeterákokat használunk. A játék célja nem az, hogy becsapjunk, sokkal inkább arra akarunk rávenni, hogy használd a memóriádat és a logikai képességedet ahhoz, hogy nyerni tudj.

A játékban te leszel a keverő személy és a játékos is egy személyben. A klasszikus kagyló játék mintáját használva, a játék során a memóriádat is használni fog kelleni ahhoz, hogy úgy cserélgess a kagylókat, hogy a rákokat a helyes pozícióba juttasd. Abban az esetben, ha a remeterákok a feladat szerint megadott Végpozícióba kerültek, megnyerted a játékot.

A DOBOZ TARTALMA:

6 tengeri kagyló
6 remeterák
3 óceán kavics
60 feladatkártya
(kezdődőtől
a profi szintig)



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
w.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér
Fulladásveszély!
Szármaszási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun

MEGREKEDTÉL A FELADATTAL

Állítsd fel újra a feladatot a legelejétől és próbáld meg ismét megoldani, vagy nézd meg az angol nyelvű (Instructions & Solutions) feladatfüzet megoldásai között, amelyek a 4. oldaltól kezdődnek.

A JÁTÉK FEJLESZTŐIRŐL

A játékot Ariel Laden és Inon Kohn tervezte, mindketten elismert játékfejlesztők, tele szenvedéllyel a logikai játékok iránt. Az utóbbi évtizedben több játék fejlesztésében együttműködtek már és mostanában azt a kihívást tűzték ki maguk elé, hogy a logikai játékokba bevonják a memória használatát is. Az eredmény a Shell Game lett!

PÖRÖGJÖN AZ AGY!

A ThinkFun olyan szórakoztató logikai játékok piacvezető gyártója, melyek rugalmassá teszik a gondolkodásodat. Nem csak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek. Ráadásul a ThinkFun játékokat már a mobilodon is megtalálod!
www.ThinkFun.com



Cserélgess a kagylókat, és juttasd el a rákokat a helyükre!

A klasszikus kagyló játék mindenki számára ismerős lehet, amelyben a „keverő” személy megpróbálja eltüntetni a szemünk elől a kagylók vagy poharak alatt lévő tárgyat. A legtöbb esetben nem számít, mennyire koncentrálsz a cserélgetés ideje alatt, a jó megoldás csak szerencsén múlik.

A ThinkFun klasszikus kagyló játékában tengeri kagylókat és remeterákokat használunk. A játék célja nem az, hogy becsapjunk, sokkal inkább arra akarunk rávenni, hogy használd a memóriádat és a logikai képességedet ahhoz, hogy nyerni tudj.

A játékban te leszel a keverő személy és a játékos is egy személyben. A klasszikus kagyló játék mintáját használva, a játék során a memóriádat is használni fog kelleni ahhoz, hogy úgy cserélgess a kagylókat, hogy a rákokat a helyes pozícióba juttasd. Abban az esetben, ha a remeterákok a feladat szerint megadott Végpozícióba kerültek, megnyerted a játékot.

A DOBOZ TARTALMA:

6 tengeri kagyló
6 remeterák
3 óceán kavics
60 feladatkártya
(kezdődőtől
a profi szintig)



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
w.gemklub.hu



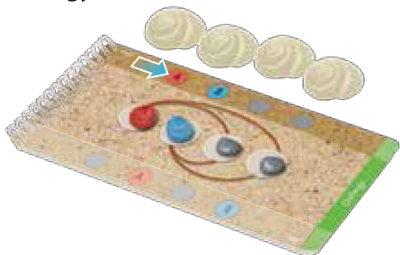
Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér
Fulladásveszély!
Szármaszási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun

A JÁTÉK CÉLJA

A remeterákokat a Start pozícióból juttasd el a Végpozícióba a kagylók cserélgetésével, logikád és memóriád használatával.

ELŐKÉSZÜLETEK

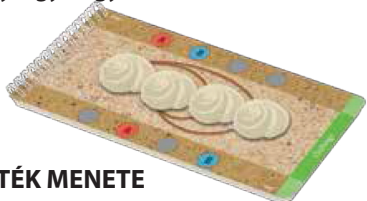
1. válasz egy feladatot.



2. A remeterákokat és köveket helyezd el a feladatkártyán látható Start pozícióba. Minden szürke színű helyre, amelyen nincsen betűjelzés tegyél egy óceán kavicsot.

Megjegyzés: A kövek arra hivatottak, hogy a játékot becsületesen tud játszani – nem fogunk segítséget nyújtani a megoldáshoz vezető utad során azzal, hogy üresen hagyunk kagylókat!

3. Minden egyes remeterákot és követ fedj le egy-egy kagylóval.



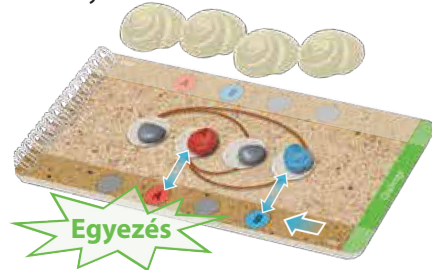
A JÁTÉK MENETE

1. kezd el cserélgetni a kagylókat (egyszerre mindig kettőt) pozícióról pozícióra - a kagylók cserélgetésének útvonalát a feladatkártyán jelzett ívek mutatják- annak érdekében, hogy a remeterákokat eljuttasd a feladatkártyán megjelölt Végpozíciókba.



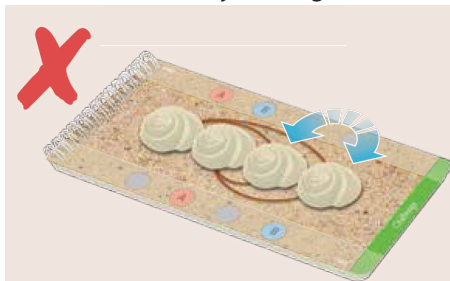
2. Folytasd a kagylók cserélgetését egészen addig, míg azt nem gondolod, hogy a remeterákok a megfelelő sorrendben vannak.

3. Amint úgy érzed, hogy megvan a helyes megoldás, emeld fel a kagylókat. Ha a remeterákok a Végpozíció szerinti helyükön vannak- nyertél!



KAGYLÓ-CSERÉLGETÉS SZABÁLYAI

1. A kagylókat kizárólag csak a feladatkártyákon látható ívek útján mozgathatod.



2. A játék folyamán nem nézhetsz a kagylók alá egészen addig, míg be nem fejezted a feladat megoldását.

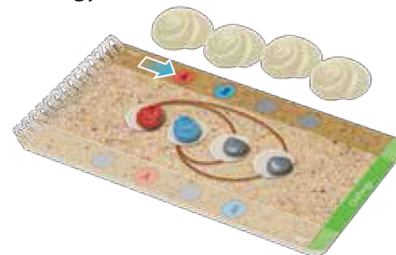
Megjegyzés: kisebb gyermekek és kezdő játékosok esetében megengedett feladatként egy kukucsukálás.

A JÁTÉK CÉLJA

A remeterákokat a Start pozícióból juttasd el a Végpozícióba a kagylók cserélgetésével, logikád és memóriád használatával.

ELŐKÉSZÜLETEK

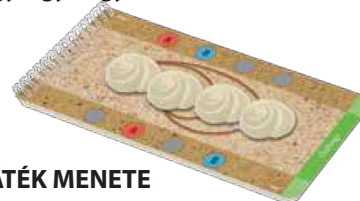
1. válasz egy feladatot.



2. A remeterákokat és köveket helyezd el a feladatkártyán látható Start pozícióba. Minden szürke színű helyre, amelyen nincsen betűjelzés tegyél egy óceán kavicsot.

Megjegyzés: A kövek arra hivatottak, hogy a játékot becsületesen tud játszani – nem fogunk segítséget nyújtani a megoldáshoz vezető utad során azzal, hogy üresen hagyunk kagylókat!

3. Minden egyes remeterákot és követ fedj le egy-egy kagylóval.



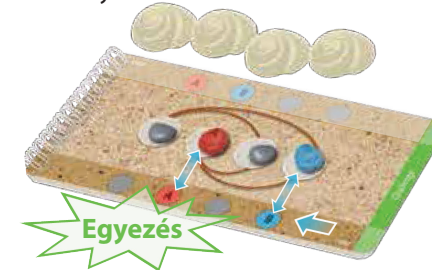
A JÁTÉK MENETE

1. kezd el cserélgetni a kagylókat (egyszerre mindig kettőt) pozícióról pozícióra - a kagylók cserélgetésének útvonalát a feladatkártyán jelzett ívek mutatják- annak érdekében, hogy a remeterákokat eljuttasd a feladatkártyán megjelölt Végpozíciókba.



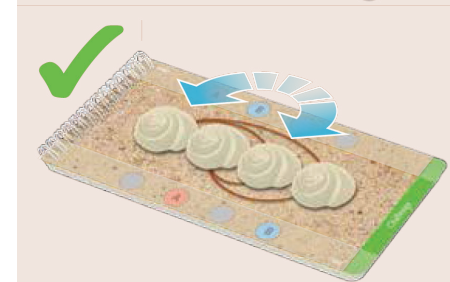
2. Folytasd a kagylók cserélgetését egészen addig, míg azt nem gondolod, hogy a remeterákok a megfelelő sorrendben vannak.

3. Amint úgy érzed, hogy megvan a helyes megoldás, emeld fel a kagylókat. Ha a remeterákok a Végpozíció szerinti helyükön vannak- nyertél!



KAGYLÓ-CSERÉLGETÉS SZABÁLYAI

1. A kagylókat kizárólag csak a feladatkártyákon látható ívek útján mozgathatod.



2. A játék folyamán nem nézhetsz a kagylók alá egészen addig, míg be nem fejezted a feladat megoldását.

Megjegyzés: kisebb gyermekek és kezdő játékosok esetében megengedett feladatként egy kukucsukálás.