



ИНСТРУКЦИИ ЗА УПОТРЕБА

ЕВРИКА!

ИГРА ЗА СЪОТВЕТСТВИЯТА

СЪДЪРЖАНИЕ НА ОПАКОВКАТА:

- Играчко поле • 4 пионки
- 25 карти с картички

ВАЖНА ИНФОРМАЦИЯ:

- Тази играчка е подходяща за деца на възраст 5+ години.
- Премахнете опаковката преди да предоставите за игра, играчката на детето.
- Моля запазете тази инструкция за бъдещи справки.

Образователна игра за намиране на съответствията. Развива памет и наблюдателност. Семейна Образователна Игра

БРОЙ НА ИГРАЧИТЕ

1-4 играча

ЦЕЛ

Подобрете паметта си като изберете картата с картичка, която съответства с дума от игралното поле с минимален брой грешки.

НАЧАЛО НА ИГРАТА

1. Разгънете игралното поле, за да започне играта.
2. Поставете 25 карти с картички с лицевата част надолу върху всеки от квадратите в средата на игралното поле.
3. Всеки играч избира пиона и я поставя върху цветния квадрат, който съвпада с цвета на неговата пластмасова пиона (полета: Тигър, Сърна, Лъв и Риба). Това е началната позиция за всеки играч.

КАК СЕ ИГРАЕ ИГРАТА?

На игралното поле са изписани различни думи, по които играча трябва да премества своята пиона с по едно поле по посока на часовниковата стрелка. Има два вида полета в играта: бели квадрати с думи като "балон", "птица" или "цвете" и цветни квадрати с рисунки на животни (тигър, сърна, лъв и риба) в четирите ъгъла.

Има 25 малки карти с картички, като всяка от тях съответства на думите изписани на игралното поле. Има също една карта ЖОКЕР, която позволява още един допълнителен ход на играча, който пръв я намери. Най-малкият играч започва играта първи, като се движи по посока на часовниковата стрелка. Той прочита думата на квадрата до началната позиция. След това обръща една от картите в средата. Поставя я с лицевата част нагоре върху същия квадрат, така че всички играчи да могат да я видят и да запаметят нейното място. Картата може да съответства на думата върху квадрата до началната позиция (СЪОТВЕТСТВИЕ), или да не съответства (НЕСЪОТВЕТСТВИЕ), а може да се падне и ЖОКЕР.

КОГАТО ИМА СЪОТВЕТСТВИЕ:

Когато картата, която играча обръне съвпадне с думата на поле, което се намира точно пред неговата пиона, играчът трябва да извика „Еврика!“ и да премести своята пиона на тази позиция. След това трябва да постави картата с лицето надолу върху същия квадрат, от който той я е взел. СЪОТВЕТСТВИЕТО му дава право на допълнителен ред, който той изиграва както е описано по-горе. Когато играчът не каже „Еврика“, тогава той не може да премести напред пиона си. Продължава да играе и да се движи напред, докато има НЕСЪОТВЕТСТВИЕ.

КОГАТО ИМА НЕСЪОТВЕТСТВИЕ:

Когато картата, която играчът обръне НЕ съвпадне с думата на

позицията, която се намира точно пред неговата пионка, играчът не може да премести напред своята пионка. Той поставя картата с лицевата част надолу върху същия квадрат, от който я е взел. Неговата пионка остава там, където е и хода му завършва.

КОГАТО ИМА ЖОКЕР:

Жокерът дава предимство. Той действа като СЪОТВЕТСТВИЕ. Така, че играчът може да премести своята пионка напред и да направи допълнителен ход. Все пак има едно условие за Жокера. Той не може да се използва повторно. След като е бил обърнат, играчът трябва да го остави с лицевата част нагоре. Докато играчите продължават да обръщат картите, всички участници трябва да запомнят картите с картички, така че когато дойде техния ред да могат да изберат правилната карта и да получат минимален брой несъответствия.

КОЙ ПЕЧЕЛИ ИГРАТА?

Този, който първи премине през страничното поле и се върне в начална позиция.

ВАРИАНТИ НА ИГРАТА

Има няколко варианта на игра:

1. КРАТКА ИГРА

Трябва да премествате пионката си от началната позиция до следващия ъгъл, т.е. да отриете 5 картички, които съответстват на вашите думи. Първият играч, който достигне следващия ъгъл печели играта.

2. САМОСТОЯТЕЛНА ИГРА - Играчът играе сам (за развиване на паметта и силата на концентрацията):

Можете да играете играта и сами. Вижте колко хода трябва да направите с пионката си по цялото странично поле, за да се върнете до начална позиция. Опитайте се да продължите с по-малко ходове и така да постигнете по-добри резултати всеки следващ път, когато играете.

3. КРАТКА ИГРА за един играч:

Когато играете сам, просто преминете от начална позиция до следващия ъгъл.

4. КРАТКА ЛЕСНА ИГРА (за 1 до 3 играча; за малки деца):

Вместо да използвате всички карти с картички, вземете само тези, които ще бъдат използвани от началната позиция на всеки играч до следващия ъгъл. Раздайте ги и ги поставете с лицевата част надолу върху борда за игра. Така няколко квадрата ще останат празни, като вие ще трябва да запомните няколко картички.