

Memoriinimäng „Konnad“

Art. 22619

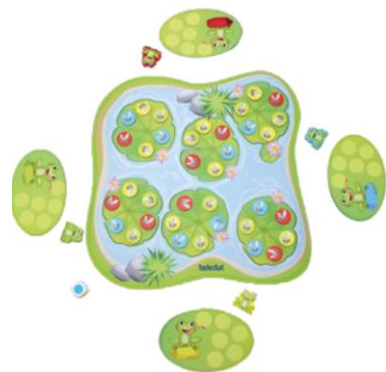
Vesiroositiigis on palju põnevat toimumas! Mängijad püüavad oma konnade abiga kärbeid ning üritavad esimesena kõige rohkem kärbeid oma mängualusele koguda. See põnev mäng nõuab kiiret reaktsiooni ja head mälu. Mängu eesmärk on olla esimene, kes täidab kogu oma mängualuse kärbestega.

Komplekti kuulub: 4 magnetilist konna, 4 väikest mängualust, 1 suur mängualus, 1 täring, 4x6 magnetilist kärbežetooni, 4x3 ilma magnetita kärbežetooni.

Vanus: 3+

Mängijate arv: 2-4

Mängu kestvus: 10 min



Mängu ettevalmistus

Suur mängualus asetatakse laua keskele. Kõik kärbežetoonid asetatakse läbisegi vesiroosilehtede ümmargustele aladele, pilt pealpool. Igal vesiroosilehel on ruumi 6 kärbele. Iga mängija valib endale konna ja vastavat värvi väikese mängualuse (sinine, kollane, punane või roheline). Mängijad asetavad oma konnad vabalt valitud vesiroosilehe keskele suurel mängualusel, ühel lehel võib korraka olla ka mitu konna.

Mängu käik

Alustab noorim mängija, mängukord liigub edasi päripäeva. Mängija veeretab täringut ning tegutseb vastavalt veeretatud ülesandele. Kui mängijal ei õnnestu kärbest kinni püüda, peab ta oma konna asetama mõnele teisele vesiroosilehele. Mängija tohib kärbeste püüdmiseks kasutada ainult enda konna ning püüda saab ainult enda mängukorra ajal.

ÜLESANDED TÄRINGUL:

Värv (punane / kollane / roheline / sinine)

Aseta oma konn samal vesiroosilehel asuva kärbe kohale, mis vastab täringul veeretatud värvile. Nüüd läheb põnevaks! Kui kärbes jääb magnetiga konna külge, saab mängija kärbe oma mängualusele asetada. Konn asetatakse seejärel tagasi samale vesiroosilehele. Kui kärbes ei jää konna külge kinni, ei saa mängija kärbest endale ning peab oma konna asetama mõnele teisele vesiroosilehele. Kui sinu mängukorra ajal ei ole sinu konnaga samal lehel sobivat värvi kärbežetooni, tuleb konn kohe asetada mõnele teisele vesiroosilehele ning mängukord läheb koheselt järgmisele mängijale.

Konn

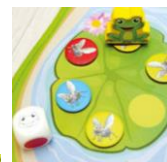
Kui veeretad täringul konna sümboli, võid oma konna kasutades proovida 1x püüda ükskõik mis värvi kärbest, mis asub sinu konnaga samal vesiroosilehel.

Kärbes

Kui veeretad täringul kärbe sümboli, võid oma sõrmi kasutades võtta ükskõik missuguselt vesiroosilehelt vabalt valitud kärbe ja asetada selle oma mängualusele. Konna ei pea sel juhul kasutama ega teisele lehele ringi tõstma.

Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui üks mängijatest on oma mängualuse 6 kärbsega täitnud. Mängimist võib kokkuleppeliselt jätkata ka 2. Ja 3. koha peale.



Hoiatus! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Väikesed osad. Lämpumisoht. Palun hoidke müüja andmed alles.

Tootja:

Beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Saksamaa
Tel +49 37360 1620
www.beleduc.de

Beleduc ametlik maaletooja Eestis:

Taibutera OÜ
Võidu 23a
11212 Tallinn
Tel. +372 528 5259
E-pood: www.Taibutera.ee