

Nézzétek meg
a szabálymagyarázó videót:



<https://gemklub.hu/egerleso-video>



Élodie Clément és Théo Rivière



Jonathan Aucomte

EGÉRLEŚŐ

Kor
5-9

2
6

20 min

Egy egércsalád befészkelte magát a padlásra. Hogy berendezzék új otthonukat, elvittek pár tárgyat a lakásotokból. Egy szardíniás konzervdobozból csodaszép fürdőkád lehet. És az orsó? Tökéletes kis asztalnak!

Kihasználva távollétüket, elhatározzátok, hogy bekukucskáltok a házukba. Hogy néz ki? És persze a legfontosabb, hol vannak a gombok, a bábuk, a kulcsok és a többi ellopott tárgy?

A doboz tartalma



1 házdoboz



1 padlótábla
(falakkal és 3D elemekkel)



2 kétoldalas kérdéstábla



1 egérfigura



1 kosárfigura

10 fa tárgykorong



14 kétoldalas
válaszlapka

14 kérdéslapka



hátoldala

10 tárgylapka



4 szobalapka



hátoldala



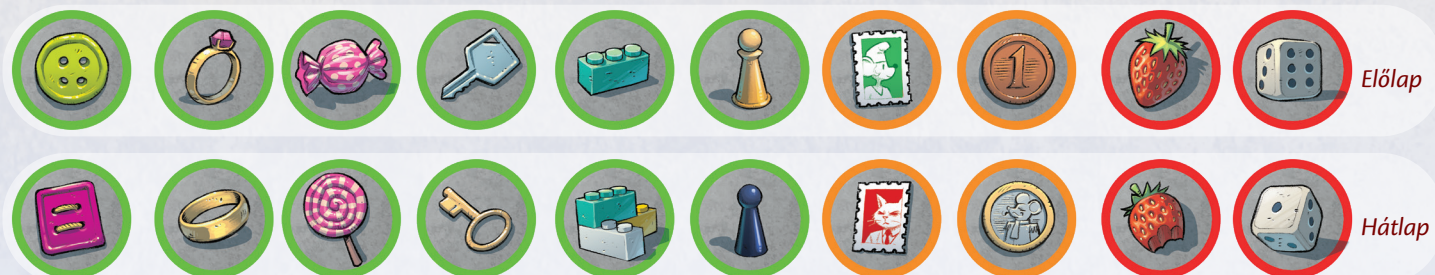
1 zseblámpa

Áttekintés és a játék célja

Az Egérleső egy kooperatív játék, ami a megfigyelésen alapul. A játékosoknak 30 másodpercük van, hogy az ablakokon keresztül bekukucskáljanak az egerek házába, és megtalálják a hiányzó tárgyat. Miután a lámpa kialudt, válaszolniuk kell a játék kérdéseire. Minden játékos megnyeri a játékot, ha össze tudnak gyűjteni 12 vagy több pontot a negyedik forduló végére.

A tárgyak

Az egerek kölcsön vettek számos különböző színű és alakú tárgyat. Minden tárgy két változatban létezik, ezt a korong két oldalán láthatjátok. A korongok színes széle a nehézségi szintet jelzi (lásd 2. oldal).



Könnyű

Közepes

Nehéz és Nagyon nehéz

Előkészületek

Az első játék alkalmával kövessétek a mellékelt összeszerelési útmutatót vagy nézzétek meg a magyarázó videót (a linket megtaláljátok az útmutatón).

Miután befejeztétek a játékot, nem szükséges szétszerelni a falakat és a 3D elemeket, a tábla egyben elfér a dobozban.

1 Vegyétek elő a padlótáblát, a fa tárgyorongokat, a lapkákat és a zseblámpát.

2 Helyezzétek a választott nehézségű (lásd nehézség) kérdéstáblát az asztalra, és vegyétek el az ehhez tartozó fa tárgyorongokat. A megmaradtakat tegyétek vissza a dobozba.

3 Helyezzétek az egérfigurát (a) a fordulósáv első mezőjére és a kosárfigurát (b) a pontozósáv első mezőjére.



4 Vegyétek el a választott nehézségi szinthez tartozó tárgylapkákat (🍷), majd képpel lefelé keverjétek meg őket. Tegyétek ugyanezt a 4 szobalapkával (🛏️). Helyezzétek a válaszlapkákat (✅) a kérdéstábla mellé.

5 Helyezzétek a padlótáblát a műanyag rendező tetejére (úgy, hogy a fürdőszoba és a rendező bevágása ugyanott legyenek), majd tegyétek rá a doboz alját (ami a tetőt ábrázolja).

Megjegyzés: figyeljétek a borostyánt és a létrát, hogy a helyes irányban rakjátok fel a tetőt!

Nehézség

4 nehézségi szint közül választhattok. Mindegyikben egyre aprólékosabb és nehezebb kérdésekkel kell szembenéznetek, ráadásul a megtalálandó tárgyak száma is emelkedik.

Minden alkalommal, amikor elkezdtek egy játékot, válasszatok egy nehézségi szintet, és tegyétek a nem használt tárgylapkákat és korongokat vissza a dobozba.

Könnyű szinten csak a zöld fakorongokra és lapkára van szükségetek. Közepes szinten a zöldek mellett a narancssárgákat is használjátok. Nehéz és nagyon nehéz szinten pedig használjátok az összes lapkát és fakorongot (zöld, narancssárga és piros).

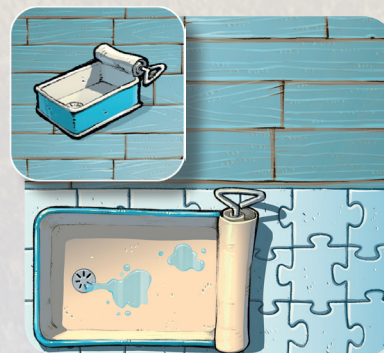
Táblák nehézsége és emlékeztető a lapkákról és korongokról

KÖNNYŰ	KÖZEPES	NEHÉZ	NAGYON NEHÉZ
1-es tábla	2-es tábla	3-as tábla	4-es tábla

Példa: egy közepes szintű játékhoz szükségetek lesz a 2-es táblára, illetve a zöld és narancssárga szélű kérdéslapkákra és korongokra. Sem a többi táblát, sem a piros szélű kérdéslapkákat és korongokat nem fogjátok használni.

A ház

A ház minden szobáját egy szín és egy tárgy jelöli.



FÜRDŐSZOBA



KONYHA



NAPPALI



HÁLÓSZOBA

A játék menete

A játék 4 fordulóból áll. Minden forduló az alábbi fázisokat tartalmazza:

1. Felkészülés

2. Megfigyelés

3. Válaszadás

Felkészülés

Dobáljátok be a fa tárgykorongokat a nagy lyukba a háztetőn. Minden játékos jól rázza meg a házat, hogy a tárgyak minél jobban szétszóródjanak.

Fontos: a dobozt az asztalon vízszintesen rázzátok, ne emeljétek meg, így elkerülhetitek a játék sérülését.

Ha mind készen álltok, egyikőtök tegye a zseblámpát a tetőn lévő lyukba, és kapcsolja be.

Megfigyelés

Amint a zseblámpa világít, elkezdhetek leskelődni az ablakokon keresztül a ház belsejét vizsgálva, és már kereshetitek is a tárgyakat. Melyik szobában vannak? Melyik oldaluk látszik? Minden információt jegyezzetek meg, hogy tudjatok válaszolni a kérdésekre a megfigyelés után. A zseblámpa 30 másodperc után kapcsol ki, ekkor abba kell hagyni a nézelődést.


Tipp: Körbesétálhattok a ház körül, hogy minden sarkot megvizsgálhassatok. Azonban tilos megmozdítani a házat, nehogy a korongok másik szobába kerüljenek.

Beszélhettek egymással, megoszthatjátok információkat.

Válaszadás

Tegyetek a kérdéslapkákat a kérdéstáblára a következőképpen:




• egy szobalapkát minden  helyre

• egy tárgylapkát minden  helyre

Fordítsátok meg a lapkákat, hogy a képes oldaluk legyen látható. Beszéljétek meg a látottakat, és válaszoljatok minden kérdésre a válaszlapkák segítségével.




A és B kérdések

Ha a válasz igaz, tegyetek rá egy válaszlapkát  oldalával felfelé.

Ha a válasz hamis, tegyetek rá egy válaszlapkát  oldalával felfelé.

C, D, E és F kérdések

Tegyetek egy-egy válaszlapkát  oldalával felfelé minden szobára és tárgyra, ami szerintetek helyes.

Példa: a kérdés: „A kulcs a fürdőszobában van?” Dani emlékszik, hogy látta a hálószobában. Miután megerősítést kért Somától, rátesz egy hamis lapkát a táblára.

A kérdések leírása

A



Ez a tárgy ebben a szobában van?

B



Ezek a tárgyak egy szobában vannak?

C



Melyik szobában van ez a tárgy?

D



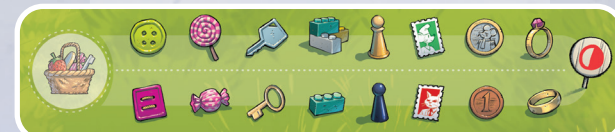
Milyen tárgyak vannak ebben a szobában?

E



Milyen tárgyak vannak ebben a szobában, és melyik oldaluk látszik?

F



Melyik oldala látszik ennek a tárgynak?

Miután választatok minden kérdésre, óvatosan vegyétek le a ház tetejét, és ellenőrizték a válaszokat. Minden helyes válaszért léptessétek a kosarat egy mezővel előre.

Többszörös választás esetén csak akkor jár pont, ha a válasz teljesen helyes.



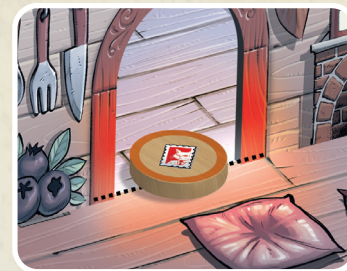
Példa: a gomb és a cukorka valóban a hálószobában vannak. Sajnos a játékosok elfelejtették a gyűrűt, így nem kapnak pontot ezért a válaszáért.

A fordulónak vége. Szedjétek ki a korongokat a házból, majd tegyétek vissza a tetőt. Mozgassátok az egérfigurát egy mezővel előre, és szedjétek le minden kérdés- és válaszlapkát a kérdéstábláról; új forduló kezdődik.

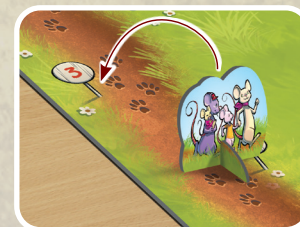
A 4. forduló végén az egerek hazaérnek, és a játéknak vége.

Pontosítás:

Ha egy korong két szoba között helyezkedik el, mindkét szobában elfogadható.



Példa: a bélyeg a fürdőszoba és a nappali közötti ajtó küszöbén fekszik. Ezért egyszerre van a fürdőszobában ÉS a nappaliban.



A játék vége

A 4. forduló végén a vessétek össze a pontszámotokat az alábbi táblázattal:

16 pont	Gratulálunk! Igazi szakértők vagytok!
12–15 pont	Megnyertétek a játékot! Úgy ismeritek az egerek házát, mint a saját tenyereteket.
8–11 pont	Majdnem megvolt!
4–7 pont	Kezdsének jó, de az egereknek még elég sok titkuk van előttetek!
Kevesebb, mint 4 pont	Legközelebb talán ügyesebbek lesztek?

Játékváltozat

Fiatalabb játékosok esetén a fordulók kezdete előtt kithetitek és felfordíthatjátok a kérdéslapkákat. Így a játékosok előre tudják, milyen kérdésekre kell majd válaszolniuk.

Tervezők: Élodie Clément és Théo Rivière
Illusztráció: Jonathan Aucomte

Élodie és Théo ezt a játékot Oliviának, Madeline-nek és Gaspard-nak szeretné ajánlani. Köszönettel tartozunk az egész Gigamic csapatnak a munkájukért; külön említést érdemel Benoit, aki teljes szívvel hitt a projektben, és Delphine, aki elképesztő munkát végzett. Köszönjük neked is, Jonathan, alig várjuk, hogy kipróbáld a játékot a családdal. És végül köszönjük nektek, hogy elolvastátok ezt a szabálykönyvet. Nagyszerűek vagytok! Jó játékot!

A Gigamic csapata hálásan köszöni az Audrey Bartier szociokulturális központ gyermekeinek a játék tesztelését és lelkes ötleteiket!

Keressétek meg az Egérleső világát és az angol nyelvű útmutató videót itt:



Őrizze meg ezt az információt és címet későbbi felhasználás céljából. 04-2020

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére. A játék apró alkatrészeket tartalmaz. Fulladásveszély!

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu



Gyártó: © & © 2020 Gigamic



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux
France
Tel: (33) 0 321 333 737
www.gigamic.com