

Egy oktató társasjáték, amely fejleszti:

a feldolgozási sebességet

a térbeli tájékozódást

 **reflexshop**

BOGÁRTÁNC



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

 **6+**

 **2-5**

 **15 perc**

A **Bogártánc** a gyermekkor iránti szeretetből született játék. A szerző és mi is különös figyelmet fordítottunk arra, hogy ezt a játékot a lehető legszórakoztatóbbá tegyük. Ez kulcsfontosságú!

Szeretnénk azonban, ha a játékot oktatási eszközként is használnák az iskolákban. Ezért a gyermekjátékok ezen családjába tartozó játékok tartalmazznak egy további címkét: oktató.



Olvasd be a QR-kódot, hogy segédleteket és útmutatókat tölthess le, amelyek segítségével különböző készségeket és kompetenciákat fejleszthetsz az iskolában vagy otthon. Élvezd, ahogy a gyerekek játékosan és szórakozva tanulnak.



Szerezd be további gyerekjátékainkat a gyűjteményedbe!



A bogarak színes, vidám tánca hamarosan kezdődik! Katicabogarak, méhek, cserebogarak és pókok gyűltek össze a mezőn egy vidám együttlétre. Egy csodálatos táncot fognak előadni pörögve, fel és le szaltózva, egy vidám és látványos koreográfiával.

Meg tudod ismételni a mozdulataikat, hogy megalkosd ugyanazt a koreográfiát?

Játékelemek

- **80 kör alakú tánckártya**
3 játékmóddal: kezdő, haladó és mester.
- **25 bogárjelölő:**
5 cserebogár, 5 méh, 5 pók és 10 katicabogár, **5 különböző színben** (játékosonként 1-1).



A játék célja

A **Bogártáncban** egymással versenyeztek, és célod, hogy te legyél **az első**, aki a bogárjelölőivel megalkotja tánckártyán látható mintázatot.

Játékmódok

A játék kezdete előtt döntsétek el, hogy melyik játékmódban szeretnétek játszani: **kezdő, haladó vagy mester**.

- **A KEZDŐ mód** 6 éves kortól ajánlott. Ha ezt a nehézségi szintet választjátok, akkor a legkönnyebb, **homoksárga** háttérű tánckártyákat fogjátok használni; a többi tegyétek vissza a játék dobozába. Ebben a játékmódban csak a bogarak **típusára** és a **helyükre** kell figyelnetek a táncon belül, de arra nem, hogy melyik irányba néznek a bogarak. Mindegyik bogárnak a háta látható.



- **A HALADÓ mód** 7 éves kortól ajánlott. Ha ezt a nehézségi szintet választjátok, akkor a **fűzöld** háttérű tánckártyákat fogjátok használni; a többit tegyétek vissza a játék dobozába. Ebben a játékmódban a bogarak **típusára** és a **helyükre** kell figyelnetek a tánccon belül, és arra is, hogy **melyik irányba néznek** a bogarak (a kártya közepe felé vagy kifelé). Mindegyik bogárnak a háta látható.



- **A MESTER mód** a legösszetettebb. Ha ezt a nehézségi szintet választjátok, akkor a **földbarna** háttérű tánckártyákat fogjátok használni; a többit tegyétek vissza a játék dobozába. Ebben a játékmódban a bogarak **típusára** és a **helyükre** kell figyelnetek a tánccon belül, hogy **melyik irányba néznek** a bogarak (a kártya közepe felé vagy kifelé) és hogy a **hátuk látszik vagy a lábuk**.



Előkészületek

Keverjétek meg a kiválasztott tánckártyákat, és a paklit helyezétek mindenki számára könnyen elérhető helyre, képpel lefelé fordítva. **Ez a táncpakli.**

Minden játékos válasszon egy-egy színt, és vegye magához az ahhoz tartozó 5 féle bogarat.

2 katicabogár, 1 pók, 1 méh és 1 cserebogár. Mindegyik jelölő egyik oldalán a bogár háta látható, a másikon pedig a lábai. A kezdő és haladó módban a jelölőknek csak azt az oldalát fogjátok használni, amelyen a hátuk látható.



Példa egy 4 fős játék előkészítésére haladó módban:

Játékmenet

A játék mindegyik fordulójában egyszerre igyekeztek megalkotni a bogárjelölőitekből a tánckártyán látható táncot. A játék annyi fordulón át tart, ahány kártya van a táncpakliban.

A játék elején a legidősebb játékos **felfedi a táncpakli első kártyáját** és mindenki számára könnyen látható helyre teszi.

Amint a kártya az asztalra került, az összes játékos egyszerre igyekszik megalkotni a tánckártyán látható táncot. A választott játékmódtól függően figyelnetek kell a **bogarak típusára**, a **helyükre** a táncban, hogy **melyik irányba néznek** és hogy a **hátuk látszik vagy a lábuk**.

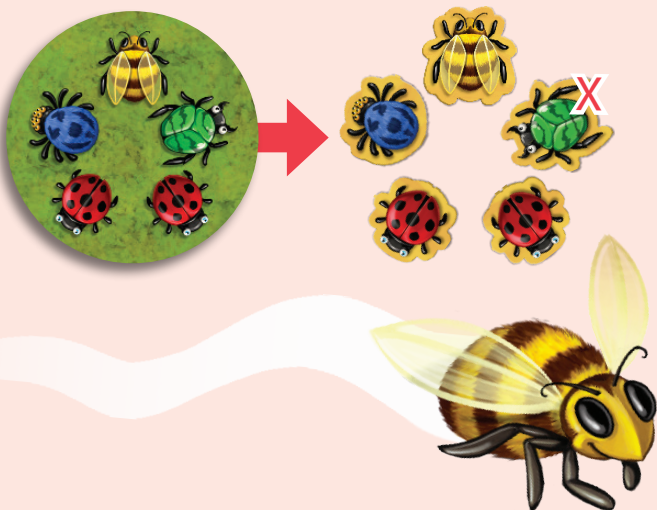
FONTOS: Mindegyik kártya kör alakú, ezért könnyebben el tudod rendezni a bogarakat, függetlenül attól, hogy hol ülsz a kártyához képest, vagyis nem kell a fejedben elforgatnod őket, hogy a megfelelő formációba rendezd őket.



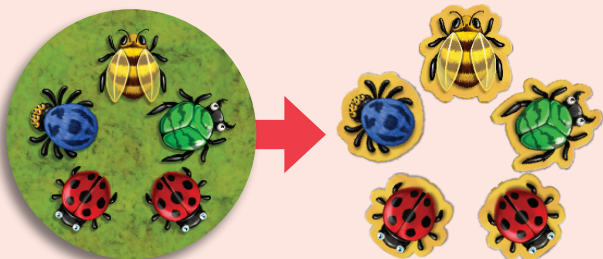
Az **első** játékos, amelyik megalkotta a táncot, azt **kiáltja**, hogy „**Táncra fel!**”, és **ráteszi a kezét** a tánckártyára.

A **többi játékos azonnal megáll a rendezgetésben** és ellenőrzi, hogy az adott játékos tánca jó lett-e.

- **Ha a tánc nem stimmel**, az adott játékos **kiesik** a forduló hátralévő részéből (amíg új tánckártyát nem húztok) és a **játék folytatódik**, amíg valaki meg nem alkotja a táncot.



- **Ha a tánc stimmel, a játékos elveszi a tánckártyát és maga elé helyezi** mint jutalmat. Majd az összes játékos **összegyűjti a bogárjelölőit** az asztalról. Az a játékos, amelyik megnyerte a fordulót, új kártyát fed fel a táncpakliból és **új forduló kezdődik**.



Néhány haladó és mester tánckártyán egy bogár körvonala látható, benne egy kérdőjellel. Ez az jelenti, hogy **bármilyen bogár** rakható annak a helyére, amíg **a bogár a tánckártyán látható irányba néz**. Nem számít, hogy a bogár háta vagy lábai láthatók.

Néhány mester tánckártyán a bogarak **lába látható**. Ne felejtsd el a bogárjelölődet is annak megfelelő oldalára fordítani, különben a tánc nem fog stimmelni.



A játék vége

A **játék véget ér**, amikor a **táncpakliból húzott utolsó kártyával** kezdett forduló is véget ér.

Mindannyian **számoljátok össze a játék során gyűjtött tánckártyáitokat**.

Aki **a legtöbb** tánckártyát gyűjtötte, **megnyeri** a játékot mint a legjobb bogártáncos.

Döntetlen esetén játsszatok még egy fordulót!

Játékváltozat: Óriás bogarak

Ha már többször játszottatok mester módban is, akkor próbáljátok ki ezt a változatot.

Hajtsátok végre az előkészületeket az **Előkészületek** részben leírtak szerint a következő változtatásokkal: **keverjétek meg mindhárom nehézségi mód összes kártyáját**, majd véletlenszerűen távolítsatok el 24 kártyát, így megalkotva a táncpaklit. A maradék kártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.

Ha jobban tetszik, akkor válasszatok ki 24 kártyát és azokból alkossátok meg a táncpaklit.

A játék ezek után a **Játékmenetben** leírtak szerint zajlik. A játékot nem a legtöbb kártyát összegyűjtő játékos nyeri meg, hanem a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos.

- Mindegyik **KEZDŐ** szintű kártya **1-1 pontot** ér.
- Mindegyik **HALADÓ** szintű kártya **2-2 pontot** ér.
- Mindegyik **MESTER** szintű kártya **3-3 pontot** ér.

Mindegyik játékos összeadja a pontszámait, és a legtöbb ponttal rendelkező játékos a nyertes. Döntetlen esetén az érintettek közül a legtöbb Mester szintű kártyával rendelkező a győztes.

Impresszum

- **Játéktervező:** José D. Flores
- **Grafikai tervező:** Pedro Soto
- **Pszichopedagógiai értékelés és osztálytermi használatra való adaptáció:** Ludia Asesoras

A szerző köszönetet mond a következőknek:

Az én kis bogaramnak.

A világon a legjobb dolog
nektek alkotni.



Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

A TCG Factory és a Reflexshop garانتálja

Számunkra fontos a minőség. Minden egyes részletre odafigyelünk, hogy játékaink a lehető legjobb állapotban kerüljenek vásárlóinkhoz. Váratlan események azonban előfordulhatnak. Ha a játék bármely játékeleme sérült vagy hiányos, kérjük, írj nekünk az **ugyfelszolgalat@reflexshop.hu** címre, és a lehető leghamarabb megoldást kínálunk.

Csatlakozz hozzánk a közösségi médiában:

facebook.com/reflexshop

