

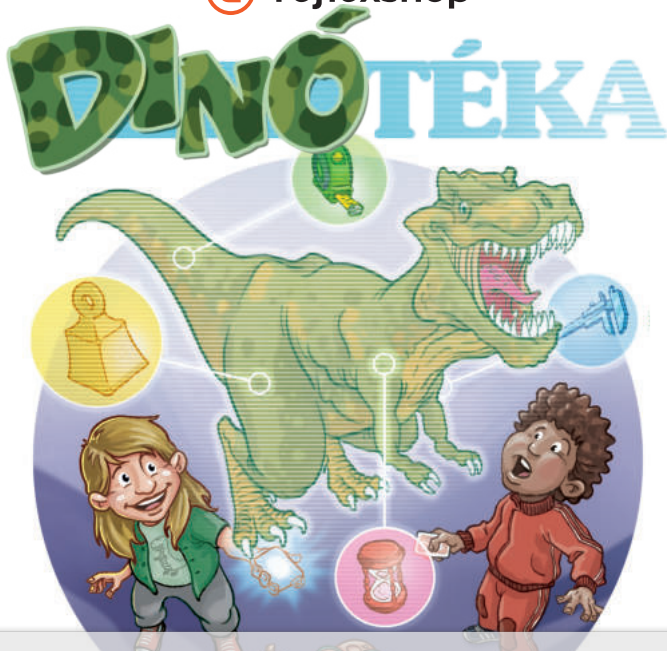
Egy oktató társasjáték, amely fejleszti:

a vizuális észlelést

a tervezést

a térbeli tájékozódást

 **reflexshop**



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

 **7+**

 **2-5**

 **15 perc**

A **Dinótéka** 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!



Csodálatos! Felfedeztetek egy furcsa csúcstechnológiai eszközt, amely úgy néz ki, mint egy... mobiltelefon. De ennél sokkal izgalmasabb! Digitális dinoszauruszok teljes gyűjteményét tartalmazza, amelyek 3D-s, játszható hologramokként jelennek meg. Nevük **DinóBit**.

Játsszatok barátaitokkal és családotokkal, fedezzétek fel **a legnagyobb, legmagasabb, legnehezebb vagy legősbibbi dinoszauruszokat**. Az őshüllők lenyűgöző világa tárt kapukkal vár. Üdvözlünk a Dinótékában!

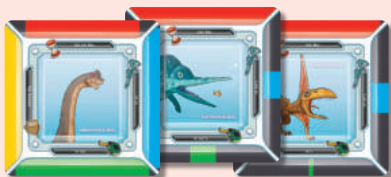
Játékelemek

- **60 DinóBit kártya**, az előlapján egy dinoszaurusz nagy képe, a hátoldalán a dinoszaurusz jellemzői színsávokban.



DinóBit (előlap)

- **1 segédlet** a jellemzők ikonmagyarázatával (magasság, hossz, súly, életkor), az előlapján *plusz (+)* jelekkel, a hátlapján *mínusz (-)* jelekkel.



DinóBit (hátlap)

- Ez a **szabálykönyv**.



*Segédlet
Előlap (+) és hátlap (-)*

A rendszer

A Dinótéka rendszerének köszönhetően számok használata nélkül tudtok **grafikai elemeket összehasonlítani**.

A **DinóBit** kártyák előlapján egy dinoszaurusz teljes képe látható. A kártya hátoldalán 4 színes sáv található, amelyek megfelelnek az előlapon látható dinoszaurusz 4 jellemzőjének: **magasság (kék), hossz (zöld), súly (sárga) és életkor (piros)**.



Magasság



Hossz



Súly



Életkor



Előlap



Hátlap a jellemzőkkel

A színes sávok hossza megmutatja az egyes értékek nagyságát: minél hosszabb a sáv, annál magasabb, hosszabb, súlyosabb vagy idősebb a dinoszaurusz.

Két dinoszaurusz azonos jellemzőjének összehasonlításához fordítsátok meg mindkét kártyát, és **tegyétek egymás mellé a megfelelő éleket**. Ellenőrizték, hogy az adott jellemzők közül melyik sávja hosszabb.

Az
Albertosaurus
valamivel
nehezebb, mint
a *Plateosaurus*.



Az egyes értékek nagyságát számokban is kiírtuk azok számára, akik szeretnék jobban megismerni a dinoszauruszok gazdag világát: a magasságot és a hosszat méterben, az életkort Ma-ban (*Mega annum*, őslénytanban használják és 1 millió évet jelent) és a súlyt kilogrammban fejeztük ki.



A játék célja

A játékban a célod **több DinóBitet gyűjteni, mint a többi játékos**. Ehhez a kártyáiddal ki kell hívnod a többi játékost: „Az én *Stegosaurusom* a legnehezebb. Elfogadod a kihívást?”

Minél több kihívást nyersz meg, annál több kártyát szerzel, és annál közelebb kerülsz a győzelemhez.

Előkészületek

- Keverjétek meg a DinóBiteket képpel lefelé fordítva (a teljes dinoszaurusz képe legyen látható, nem a jellemzők) **anélkül, hogy megnéznétek a jellemzőiket.**
- Osszatok minden játékosnak **3-3 DinóBitet, képpel lefelé fordítva.** Minden játékos **helyezze a 3 DinóBitjét maga elé** úgy, hogy a többi játékos is láthassa.
Még ne fordítsátok meg a kártyákat!
- Ezután képezzetek egy paklit **20 véletlenszerű DinóBitből**, képpel lefelé fordítva (a teljes dinoszaurusz képe legyen látható, nem a jellemzők).
- Tegyétek vissza a többi kártyát a dobozba, mert a játék közben nem fogjátok használni.

FONTOS: Még ne fordítsátok meg a DinóBiteket, hogy ne fedjétek fel a jellemzőiket.



Károly
DinóBitjei



20 DinóBitből
álló pakli

Segédlet



Bea DinóBitjei



Júlia
DinóBitjei

A játék menete

A **legfiatalabb játékos** kezd, a többiek pedig az óramutató járásának irányába haladva kerülnek sorra. Adjátok oda neki a **segédletet**.

A körödben hajtsd végre a következő lépéseket ebben a sorrendben:

1. KIHÍVÁS INDÍTÁSA:

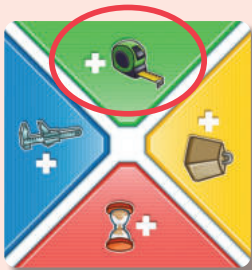
- **Válaszd ki 1 DinóBitedet a 3 közül**, amelyik részt vegyen a kihívásban, és csúsztasd kissé előre.



***Példa:** Bea köre van.*

Kiválasztja a Brachiosaurusát és kissé előrecsúsztatja.

- **Nevez meg hangosan 1 jellemzőt** (magasság, hossz, súly vagy életkor) anélkül, hogy a kiválasztott kártyát megfordítanád. Ezután határozd meg, hogy a kihívás a **LEGNAGYOBB** vagy a **LEGKISEBB** értékre vonatkozzon. A **referenciakártyát** fordítsd a **mínusz (-)** vagy **plusz (+)** jelekkel ellátott oldalával felfelé, a kiválasztott kártyát pedig fordasd a kiválasztott jellemzőt tartalmazó élével az asztal közepe felé.



***Példa:** Bea kihívást indít a „legnagyobb” (+) „hosszra” (jellemző): — Az én Brachiosaurusom a leghosszabb.*

Ha a „legkisebb” (-) „súly” (jellemző) kihívást választotta volna, akkor ezt mondta volna: — Az én Brachiosaurusom a legkönnyebb.

2. A KIHÍVÁS ELFOGADÁSA

- A bal oldali szomszédoddal kezdve és tőle balra haladva, **minden játékos döntse el, hogy elfogadja-e a kihívást vagy sem.**
- **Ha egy játékos elfogadja a kihívást,** válassza ki az egyik DinóBitjét a 3-ból és csúsztassa előre, képpel lefelé fordítva.



***Példa:** Júlia elfogadja a kihívást és kiválasztja a Megalosaurusát. Hogy lehet rövidebb egy ilyen nevű dinoszaurusz Bea Brachiosaurusánál?*

- **Ha egy játékos nem fogadja el a kihívást,** nem vesz részt abban, így nem kell DinóBitet választania.
- **Ha senki nem fogadja el a kihívást,** vedd vissza a DinóBitedet és tedd félre, mert a játék végén pontot fog érni, a 3. lépést pedig hagyd ki.



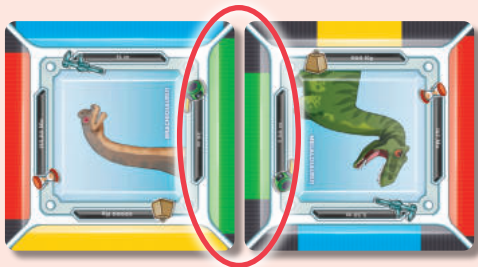
3. A KIHÍVÁS GYŐZTESE

- **Fordítsátok meg** a kihívásban részt vevő összes DinóBitet.
- **Hasonlítsátok össze a kiválasztott jellemző színes sávjait**, és határozzátok meg a győztest.

Példa:

Bea

*Brachiosauru-
sának a zöld
sávja (hossz)
hosszabb, mint
Júlia Megalo-
saurusának
zöld sávja.*



- A győztes **vegye el a kihívásban részt vevő összes DinóBitet**, beleértve a sajátját is, és **tegye félre**, mert a játék végén pontot fog érni.

Példa: A Brachiosaurus nyeri meg a kihívást, úgyhogy Bea elveszi mindkét DinóBitet, amelyek pontot fognak érni számára a játék végén.

4. ÚJ DINÓBIT

- **A kihívásban részt vevő játékosok** húzzanak 1-1 DinóBitet a pakli tetejéről, a kihívás nyertesével kezdve, és tőle balra haladva. Így **mindenki előtt 3-3 DinóBitnek kell lennie**.
- **Add a segédletet** a bal oldali szomszédodnak, aki most lejátssza a körét az 1. lépéssel kezdve.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor egy játékosnak kártyát kell húznia, de nem tud, mert **kifogyott a DinóBit-pakli**.

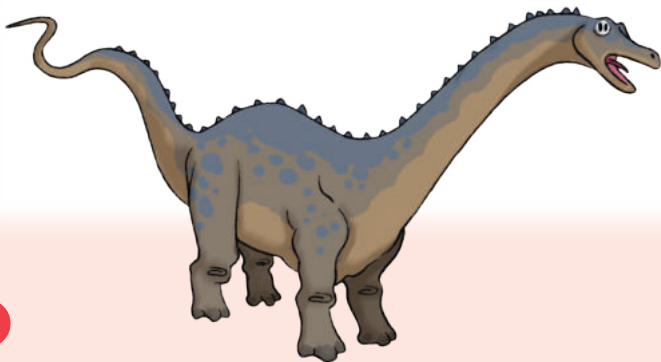
A játék győztese a legtöbb DinóBittel rendelkező játékos. Döntetlen esetén az érintettek osztoznak a győzelmen.

EGY GONDOLAT A SZERZŐTŐL:

A dinoszauruszkártyákon látható jellemzők értékei nyilvános szakforrásokból származnak. Mivel ezek a lények kihaltak, előfordul, hogy a különböző források eltérnek ugyanazon dinoszaurusz tulajdonságait illetően. A játékban azokat az értékeket használtuk, amelyekben a legtöbb ellenőrzött forrás megegyezik.

Az életkor tekintetében a dinoszaurusz első megjelenésének értékeit, a hosszánál és a súlynál az átlagot, a magasságnál pedig a dinoszaurusz kinyújtott nyakú méretét használtuk (a szárazföldi lények esetében függőlegesen mérve, a repülő vagy vízi lények esetében pedig kinyújtott szárnyakkal vagy uszonyokkal mérve).

A játék nemcsak dinoszauruszokat tartalmaz, hanem más őskori állatokat is, mint például a repülő és tengeri sauropsidákat, a megalodon cápát, az első teknősbékát és a csontos halakat.



MegaDinóBit játékmód

Ha pár játszma után nagyobb kihívásra vágytok, próbáljátok ki a MegaDinóBit játékmódot a következő szabályok módosításával:

- Az előkészületek során a DinóBit-pakliba **30 kártyát tegyetek 20 helyett.**
- Amikor te indítasz egy kihívást, a kiválasztott kártya mellé kijátszhatsz 1 vagy 2 további DinóBitet a maradék kártyáid közül, **ha szeretnéd.**
- Az így kijátszott kártyák jellemzői **nem számítanak a kihívásban**, csak a kihíváson részt vevő DinóBit.
- Ha egy játékos elfogadja a kihívásodat, akkor **kötelezően** ki kell játszania ugyanannyi további kártyát, mint te: 1-et vagy 2-t.
- **Ha senki nem fogadja el a kihívást**, vedd vissza az összes DinóBitet, de csak a kihívásban részt vevőt helyezd félre a pontozópaklidba, a pluszba kijátszottakat helyezd magad elé.
- **Ha megnyered a kihívást**, vedd el a kihívásban részt vevő és pluszba kijátszott összes DinóBitet, beleértve a sajátjaidat is.
- A kör végén a **kihívásban részt vevő játékosok** húzzanak 1-1 DinóBitet a pakli tetejéről, a kihívás nyertesével kezdve, és tőle balra haladva, amíg újra 3-3 kártya nem lesz mindenki előtt.



30 DinóBitből
álló pakli



Példa: Károly kihívást indít a „legkisebb” (-) „életkorra” (jellemző): – Az én Tyrannosaurusom a legfiatalabb. Kiválasztja a megnevezett DinóBitet és előrecsúsztatja. Mivel biztos abban, hogy megnyeri a kihívást, előrecsúsztatja a Triceratopsát is, és arra kényszeríti a többi játékost, hogy adjanak hozzá még egy-egy DinóBitet, ha részt akarnak venni a kihívásban.

Impresszum

- **Játéktervező:** Lorenzo Tarabini Castellani
- **Grafikai tervező:** Pedro A. Alberto és Pedro Soto
- **Pszichopedagógiai értékelés és osztálytermi használatra való adaptáció:** Luis Juárez Alonso

A tervező köszönetnyilvánítása:

Kreatív lányaimnak, Sofinak, Elinek és Ale-nek, valamint csodálatos feleségemnek, Mylinek; a dinoszauruszok szuper szakértőjének, Pietro Centuorinak; a páratlan madridi Da2 klubnak; a nagy LUDO egyesületnek; a ludo-matematika gurujának, Paco Gómeznak; Paco Gurney, Manu Palau, Alfredo Berni és Carlo A. Rossi tanároknak; és minden barátunk, aki segített létrehozni a Dinótékát.



reflexshop

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 garanciája

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

