



Cikkszám: **DJ08490**

## Djeco fejlesztő társasjáték: **Bizaroid**

Marslakó a szomszédom!  
Kommunikációs játék sok-sok nevetéssel.  
Figyelem, memória, gondolkodás, beszéd...

**Ajánlott életkor:** 6 éves kortól

**Játékosok száma:** 2-4 fő

### A doboz tartalma:

- 4 marslakó kártya (vastag),
- 24 db tépőzárral ellátott szem, orr, és fül, amely rátapasztható a 4 db állítható fejpántra,
- 18 db szemet, orrot, vagy fület ábrázoló négyzet alakú kártya



**A játék célja:** legyél te a legügyesebb és fejezd be a legkevesebb testrésszel a játékkört!

**A játék előkészítése:** Húzzatok a vastag, Marslakókat ábrázoló kártyák közül egyet! A húzott kártyán látható Marslakócskát fogod a játék során megszemélyesíteni (úgyhogy jól számold meg, hány szemed, orrod, füled van!). Tegyétek a szereplőiteket a játékosaitok által is jó látható módon magatok elé! Minden játékos vegyen magára egy fejpántot!

Tegyétek az asztal közepére a 24 db tépőzárral ellátott testrészt, és egy pakliban lefelé fordítva a testrészeket ábrázoló kártyalapokat! (Persze a játék előtt alaposan keverjétek meg azokat!) Kezdődhet a játék!

**Játékszabály:** A játékosoknak egymást követve Marslakóként kell bemutatkozniuk, aztán pedig kijelölniük egy másik játékosukat, aki a bemutatkozást folytassa. Sajnos, a marsi bemutatkozásnak igen kötött szabályai vannak, melyet minden játékosnak **szigorúan követnie kell!** Ha valaki eltér a megadott szövegtől, vagy a felsorolandó dolgok sorrendjében vét, annak (a hibától függően) egy extra fület, szemet vagy orrot kell a fejpántjára aggatnia.

Most tanuljuk meg a marsi köszöntőt! Én vagyok a (x)–es számú, (x) szemű, vagy (x) orrú, vagy (x) fülű Marslakócska a Mars bolygóról és átadom a szót a (x)–es számú (x) orrú, vagy (x) fülű, vagy (x) szemű Marslakó-társamnak.

**Figyelem!** A sorrend mindenképpen a következő:

1. A szólásra emelkedő Marslakó száma (ruháján olvasható) aztán a kártya által mutatott tulajdonság pontos felsorolása.
2. Utána annak a Marslakónak a száma, akinek átadjuk a szót, és a kártya által mutatott tulajdonsága.

### Javasoljuk, hogy mindezt egy levegővétel alatt mondjátok végig!

**A játék menete:** Kezden a legfiatalabb játékos! Húzzon a pakliból egy lapot (amely a testrészeket tartalmazza), tegye maga elé és kezdje a marsi köszöntőt arra a testrésze kitérve, melyet a húzott kártya mutat!

Pl: Én vagyok a kettes számú, egy fülű Marslakócska a Mars bolygóról és átadom a szót a négyes számú három fülű Marslakó-társamnak (ebben az esetben a húzott testrészt a fül volt).



A sorrendnek és a bemutatkozásnak a szabály szerint, pontosan kell elhangoznia! Ha a játékos a sorrendben vagy a számokban hibát vét, úgy büntetésül az éppen adott testrésznek megfelelően egy tépőzáras szemet (fület, orrot) kell a homlokára helyeznie. A homlokpántra tűzött testrészeket a bemutatkozásnál szintén figyelembe kell venni! Vagyis akinek 1 fül van a kártyáján és 1 fül már van a fejpántján, az 2 fülű marslakó lett.

Például: Ha a 2-es számú Marslakó egy „szem” kártyát húz, és a 4-es számú Marslakót szeretné köszönteni, akkor a következőképp kell megszólaljon:



Én vagyok a 2-es számú, 5 szemű Marslakócska (a 2-es számú marslakó 4 szemű + egy szem található a fejpántján) a Mars nevű bolygóról, és átadom a szót 4-es számú, 5 szemű társamnak a szót. (A 4-es számú marslakó 3 szemű + 2 szem található a fejpántján).

Ha sikerült mekegés-makogás és hiba nélkül a bemutatkozást elmondani, akkor az a játékos folytatja a kört, akit az előző Marslakó megnevezett. A kihúzott testrészt – kártyákat tegyétek a pakli aljára és használjátok újra!

**A játék vége:** Amikor egy játékosnak a fejpántján 5 extra testrészt összegyűlik, vége a játéknak. Ennek a Marslakónak még fejlődnie kell, indítsunk új játékot!