

⚠ WARNING:

CHOKING HAZARD-Small parts.
Not for children under 3 years.



ΠΡΟΣΟΧΗ:
ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΚΑΤΑΠΟΣΗΣ -
Περιέχονται μικρά κομμάτια.
Ακατάλληλο για παιδιά κάτω
των 3 ετών.

TOI



Nanjing Toi Co., Ltd.
No.12, Mozhou East Road, Nanjing, China

TOI
WORLD
WWW.TOIWORLD.COM

Jack and the Beanstalk



Scan the code then follow the official account,
click on the gameplay and enjoy the video.

Σκανάρετε τον κωδικό, ακολουθήστε
τον λογαριασμό και απολαύστε το video.



Μια φορά κι έναν καιρό, για να θεραπεύσει την ασθένεια της μητέρας του, ο Τζακ αντάλλαξε με έναν μάγο την αγελάδα που είχε για πούλημα, με πέντε μαγικά μπιζέλια.

Το επόμενο βράδυ, τα μπιζέλια φύτρωσαν κι έγιναν μια τεράστια φασολιά.
Ο Τζακ σκαρφάλωσε στη φασολιά και βρέθηκε σ' ένα κάστρο που κυβερνούσε ένας γίγαντας.

Στο κάστρο, υπήρχε μια χήνα που έκανε χρυσά αυγά.
Ο γίγαντας φώναζε πάντα στη χήνα.
Και η νεραϊδο-άρπα, που έπαιζε μόνη της,
με την όμορφη μελωδία της
ηρεμούσε τη χήνα.

Ο Τζακ έκλεψε τη χήνα και την
άρπα κι έκοψε τη
φασολιά μ' ένα τσεκούρι.

Τελικά έζησε ευτυχισμένα
με τη μητέρα του.



Εισαγωγή



Διάρκεια 10 λεπτά



Προτεινόμενη ηλικία:
4 χρονών +



Αριθμός παικτών:
2-6

Περιεχόμενα Παιχνιδιού

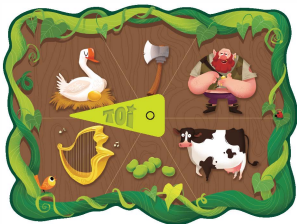


(πίσω πλευρά)



Το σπίτι του Τζακ (ταμπλό) x 6

Τροχός
x1



Κάρτες κάστρα
x6
(μπροστινή
πλευρά)



Κάρτες φασολιάς

x24



(πίσω πλευρά)



Προετοιμασία Παιχνιδιού:

Επιλέξτε τον αριθμό των παικτών ώστε να κρατήσετε και τον αντίστοιχο αριθμό σπιτιών ως ταμπλό. Τα υπόλοιπα σπίτια ταμπλό και οι κάρτες κάστρα δε συμμετέχουν στο παιχνίδι. Τοποθετήστε στο τραπέζι τις κάρτες της φασολιάς, στραμμένες προς τα κάτω και κάθε παίκτης διαλέγει ένα σπίτι διαφορετικού χρώματος που θα χρησιμοποιήσει ως ταμπλό.



Κανόνες Παιχνιδιού:

1. Ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης ξεκινά πρώτος. Το παιχνίδι παίζεται με τη φορά των δεικτών του ρολογιού. Γυρίζετε τον τροχό και παίρνετε μια κάρτα από τη στοίβα που έχει την ίδια εικόνα μ' αυτή που έδειξε ο τροχός.
2. Εάν τραβήξετε κάρτα φασολιάς, την ενώνετε στη βάση της φασολιάς σας.
3. Εάν τραβήξετε κάρτα κάστρου που διαφέρει από το χρώμα του δικού σας σπιτιού, τη βάζετε πίσω στη στοίβα με τις κάρτες.
4. Εάν τραβήξετε κάρτα κάστρου ίδιου χρώματος με το σπίτι σας, το ενώνετε στην κορυφή της φασολιάς. Μόλις ενωθεί το σπίτι με το κάστρο, ολοκληρώνεται το παιχνίδι.
5. Ο παίκτης που τελειώνει το δικό του παιχνίδι συνεχίζει να τραβάει κάρτες. Εάν είναι κάρτα φασολιάς και δεν μπορεί να ενωθεί, θεωρείται άκυρη. Εάν τραβήξει την κάρτα κάστρου άλλου παίκτη, την ενώνει στην κορυφή της φασολιάς του αντιπάλου και το παιχνίδι τελειώνει.



Περιγραφή Παιχνιδιού:

Αν η εικόνα που έδειξε ο τροχός δεν υπάρχει σε μια από τις κάρτες της στοίβας, τότε ο παίκτης χάνει τη σειρά του και παίζει ο επόμενος.

Αν η πρώτη κάρτα που θα τραβήξετε είναι η κάρτα κάστρου του χρώματος σας, τότε την επιστρέφετε στη στοίβα.

Όταν τελειώσουν οι κάρτες της στοίβας, νικητής αναδεικνύεται ο παίκτης με την ψηλότερη φασολιά.

Δεξιότητες που εξασκεί αυτό το εκπαιδευτικό παιχνίδι:



Παρατηρητικότητα Φαντασία Συγκέντρωση Λογική σκέψη Ομαδικότητα

Χωρική φαντασία: Ανάπτυξη της δημιουργικής φαντασίας και σκέψης.

Λογική σκέψη: Μέσω της αναγνώρισης χρωμάτων, ενισχύεται η παρατηρητικότητα και η λογική σκέψη.

Ομαδικότητα: Τα επιτραπέζια παιχνίδια αναπτύσσουν την έννοια της συνεργασίας και της ομαδικότητας.

Once upon a time,
in order to cure his mother's illness,
jack used the cow that was to be sold as property,
and exchanged five magic peas with the wizard.

One night later, the peas grew into huge beanstalks.
Jack climbed down the beanstalks into the castle ruled by the giant.

In the castle, there was a goose who laid golden eggs.
The giant always shouted at the goose.
And the fairy harp that plays itself
would use the beautiful melody
to calm down the poor goose.

Jack stole the goose and the
harp and cut down the
beanstalks with an axe.

Finally he lived happily
with his mother.



game introduction



Time: ≥ 10 minutes



Recommended age:
4 years +



Number of players:
2-6

Game accessories



(back)

Jack's home (game board) x6

Turntable
x1



Castle card
x 6
(front)



Beanstalk
card x24



(back)



Game preparation:

Select the number of players to match the number of houses as the game boards. The rest of game boards and castle cards do not participate in the game. Place the remaining beanstalk cards on the table with the back facing up, and each player selects a different color house as the game board.



Game rules:

1. Start from the youngest player. Play the game clockwise, turn the turntable, and choose a card in the pile that has the same pattern after rotation.
2. Draw the beanstalk card to connect to the root of your beanstalk.
3. Draw castle cards that differ from your house color and put them back into the pile.
4. Draw the castle card of the same color and connect it to the top of the beanstalk. Then the player finishes the game.
5. The player who finishes the game will continue to draw the card. If the card is beanstalk card and cannot be connected, it will be regarded as an invalid card. If you draw another player's castle card, connect the card to the top of the player's beanstalk card and the rival's game is over.



Game Description:

When the pattern indicated by the turntable is not the same as the remaining card pattern on the table, the player is replaced by the next player to continue the game.

If you draw your own castle card of the same color in the first one, put it back in the card pile.

After completing all the things, the player who has most bean pods wins.

The focuses of this educational toy:



Observation



imagination



concentration



logical
thinking



teamwork

Spatial imagination: Constantly constructing space imagination and thinking ability in hands-on construction.

Logical thinking: Through color matching, enhance observation and promote the development of logical thinking.

Teamwork: Multiplayer game design that enhances the awareness of teamwork.