

BYSTRE[®] OCZKO

adamigo[®]

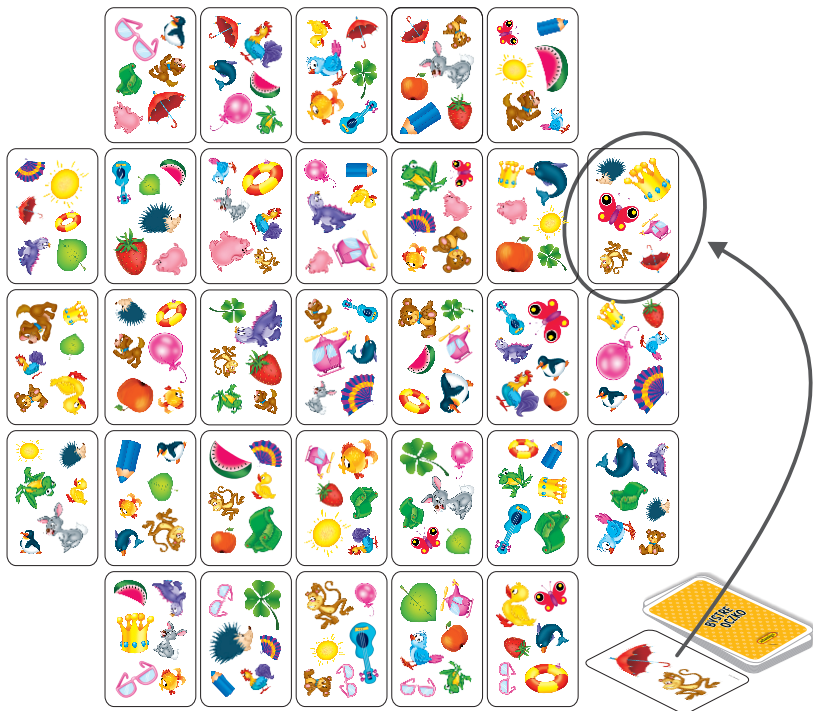
rodzinna gra
karciana

Instrukcja gier

GRA I: BYSTRE OCZKO[®] - dla 2-4 graczy

Przygotowanie do gry:

Wszystkie karty z czerwonym rewersem rozkłada się na stole obrazkami do góry według schematu przedstawionego na rysunku poniżej.



Karty z żółtym rewersem układa się w stosie obrazkami do dołu. Podczas gry przyda się także notes do podliczenia punktów.

Zasady:

Rozpoczyna najmłodszy gracz, który odkrywa pierwszą kartę ze stosu i kładzie ją obok stosu w widocznym miejscu. Jeżeli na karcie znajdują się dwa obrazki, wszyscy gracze starają się odszukać kartę na stole, na której znajdują się oba obrazki z odsłoniętej karty. Na stole znajduje się zawsze tylko jedna taka karta. Pierwszy gracz, który odnajdzie ją spośród rozłożonych na stole kart, mówi głośno: "MAM" i pokazuje gdzie leży karta. Jeżeli odpowiedź jest prawidłowa gracz otrzymuje kartę z żółtym rewersem. Jeżeli gracz wskazał błędną kartę, pozostali gracze szukają dalej, natomiast gracz, który udzielił błędnej odpowiedzi, zostaje wykluczony z rozgrywki w tej kolejce. Po odnalezieniu właściwej karty, następny gracz odsłania kolejną kartę ze stosu. Jeżeli na odsłoniętej karcie znajdzie się rysunek koniczynki, to gracz który ją odsłonił ma za zadanie odnaleźć trzy karty z obrazkiem koniczyny. Prawo do odnalezienia koniczyny ma tylko ta osoba która odsłoniła tę kartę ze stosu, jeżeli zadanie wykonana prawidłowo i wskaże 3 takie karty na stole, otrzymuje kartę z koniczyną z żółtym rewersem. Jeżeli gracz nie będzie potrafił wskazać 3 takich kart, to karta z koniczyną zostaje odłożona na spód stosu z żółtymi kartami. Gra toczy się do momentu, aż wszystkie karty z żółtym rewersem zostaną rozdane. Po rozgrywce gracze podliczają punkty: za każdą kartę z koniczynką dostają po 2 punkty, natomiast za pozostałe karty z dwoma obrazkami po 1 punkcie. Zwycięża osoba z najwyższą liczbą punktów.

GRA II: WYŚCIG

Przygotowanie do gry:

Podczas rozgrywki będzie potrzebna jedynie talia z czerwonym rewersem. Jedną kartę układa się na środku stołu obrazkami do góry, natomiast pozostałe karty rozdaje się równo wszystkim graczom. Jeżeli w grze biorą udział 2 osoby to każda dostaje po 15 kart, jeżeli 3 to każda dostaje po 10 kart. Gracze trzymają swoje karty w stosie czerwonym rewersem do góry.

Zasady:

Na znak startu wszyscy gracze odwracają swoje stosy kart obrazkami do góry. Zadaniem graczy jest porównanie swojej wierzchniej karty z kartą ze środka. Ta osoba, która jako pierwsza znajdzie taki sam obrazek znajdujący się na swojej karcie oraz na karcie ze środka, mówi głośno nazwę tego powtarzającego się na tych dwóch kartach przedmiotu lub zwierzęcia i kładzie swoją kartę na kartę ze środka. Może zdarzyć się sytuacja, w której więcej niż jeden gracz wypowie nazwę w tym samym momencie, w takim przypadku ważne jest, kto jako pierwszy położy swoją kartę przykrywając kartę ze środka. Teraz gracze porównują swoje wierzchnie karty z nową kartą znajdującą się na środku i znów starają się

jako pierwsi pozbyć się karty, przykrywając kartę ze środka. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.

GRA III: ODWRACANKA

Przygotowanie do gry:

Czerwone karty rozdaje się po równo wszystkim graczom. Jeżeli w grze biorą udział 4 osoby, to każda dostaje 7 kart, jeżeli 3 osoby – 10 kart, 2 osoby – 15 kart. Pozostałe czerwone karty nie będą potrzebne w rozgrywce. Gracze rozkładają swoje karty przed sobą obrazkami do góry. Żółte karty układa się w stosie obrazkami do dołu.

Zasady:

Rozpoczyna gracz znajdujący się po lewej stronie od rozdającego, który odsłania pierwszą żółtą kartę ze stosu i kładzie ją obok, tworząc nowy stos z odkrytymi kartami. Gracz ten decyduje, którego z dwóch rysunków gracze będą szukać wśród swoich kart. Np. gracz odsłonił żółtą kartę z dwoma rysunkami: niebieskiej kredki i kacuszki. Gracz mówi głośno: *KACZUSZKA*. Zadaniem wszystkich graczy jest odnalezienie wszystkich kart, na których znajduje się kacuszka i zasłonięcie ich, poprzez odwrócenie karty rewersem do góry. Każdy gracz zasłania oczywiście tylko swoje karty. Po tym jak wszyscy odwrócą odpowiednie karty, ruch przechodzi na kolejną osobę, znajdującą się po lewej stronie. Kolejni gracze odsłaniają zawsze pierwszą kartę ze stosu z żółtym rewersem i wybierają rysunek, którego wszyscy szukają na swoich kartach. Jeżeli któryś z graczy, odsłoni kartę z koniczyną, to prawo do odwracania swoich czerwonych kart ma tylko ta osoba, która odwróciła kartę ze stosu. Tylko ona wyszukuje wśród swoich kart te, na których znajduje się koniczyna. Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy odwróci wszystkie czerwone karty. Podczas gry może zdarzyć się sytuacja, w której wszystkie żółte karty zostały już odsłonięte, a zwycięzca nie został wyłoniony. W takim przypadku, stos z odkrytymi żółtymi kartami odwraca się obrazkami w dół, tworząc nowy stos żółtych kart, po czym gra jest kontynuowana.

GRA IV: ZABIERANKA

Przygotowanie do gry:

Podczas rozgrywki będzie potrzebna jedynie talia z czerwonym rewersem. Każdemu z graczy rozdaje się po jednej karcie, natomiast resztę pozostawia się w stosie obrazkami do góry.

Zasady:

Zadaniem graczy jest zebranie jak największej liczby kart. Na znak startu gracze odwracają swoją kartę i porównują ją z tą ze środka szukając powtarzającego się symbolu. Gracze starają się jak najszybciej

wypowiedzieć nazwę powtarzającego się symbolu oraz zabrać pierwszą kartę ze stosu i położyć ją na swoją kartę tworząc swój stos kart. Następnie gracze porównują kolejną kartę ze środkowego stosu, z pierwszą kartą ze swojego stosu. Gra kończy się, gdy zabraknie kart ze środkowego stosu, a wygrywa ta osoba, której uda się zebrać ich największą liczbę.

GRA V: SOKOLE OKO

Przygotowanie do gry:

Przed przystąpieniem do gry należy wyposażyć się także w notes i ołówki do notowania punktów. Wszystkie czerwone karty układa się w stosie na stole rewersem do góry, tak aby obrazki nie były widoczne.

Zasady:

Każdy z graczy zabiera jedną kartę ze stosu i nie oglądając jej kładzie przed sobą rewersem do góry. Na znak startu gracze odsłaniają swoje karty i starają się jak najszybciej zapamiętać wszystkie obrazki, które się na niej znajdują. Jak tylko któryś z graczy uzna, że zapamiętał wszystko, zasłania swoją kartę. W tym momencie wszyscy pozostali gracze muszą zrobić to samo, czyli natychmiast odwrócić karty obrazkami w dół. Następnie ten z graczy, który zasłonił kartę jako pierwszy odsłania kolejną kartę ze stosu i układa ją na środku obrazkami do góry. Po czym mówi jaki obrazek powtarza się na obu kartach (czyli na swojej zasłoniętej i tej zabranej ze stosu). Jeżeli odpowiedź będzie dobra, gracz ten otrzymuje 3 punkty. Jeżeli odpowiedź okaże się złą, gracz otrzymuje punkt karny -1. Poprawność odpowiedzi sprawdza się poprzez odwrócenie karty znajdującej się przed graczem. Pozostali gracze także mówią jaki obrazek powtarza się na ich kartach. Jeżeli odpowiedzą dobrze otrzymują 1 punkt, jeżeli źle -1. Gracze ci mogą także zrezygnować z udzielenia odpowiedzi mówiąc *PAS*, w takim wypadku nie dostają punktów karnych i w tej rundzie otrzymują 0 pkt. Gracz, który jako pierwszy zasłonił kartę, nie może zrezygnować z udzielenia odpowiedzi. Po skończonej rundzie i zanotowaniu punktacji, gracze zabierają ze stosu znów po 1 karcie, itd. Zużyte podczas gry karty odkłada się do pudełka. Gra kończy się, kiedy wszystkie karty ze stosu zostaną wykorzystane.

UDANEJ ZABAWY !

KARTY BYSTRE OCZKO

ilustracje: Barbara Galińska

oprac.: Julia Pogorzelska

grafika: STUDIO adamigo

COPYRIGHT © ADAMIGO® 2012



www.adamigo.pl

5 902410 006557