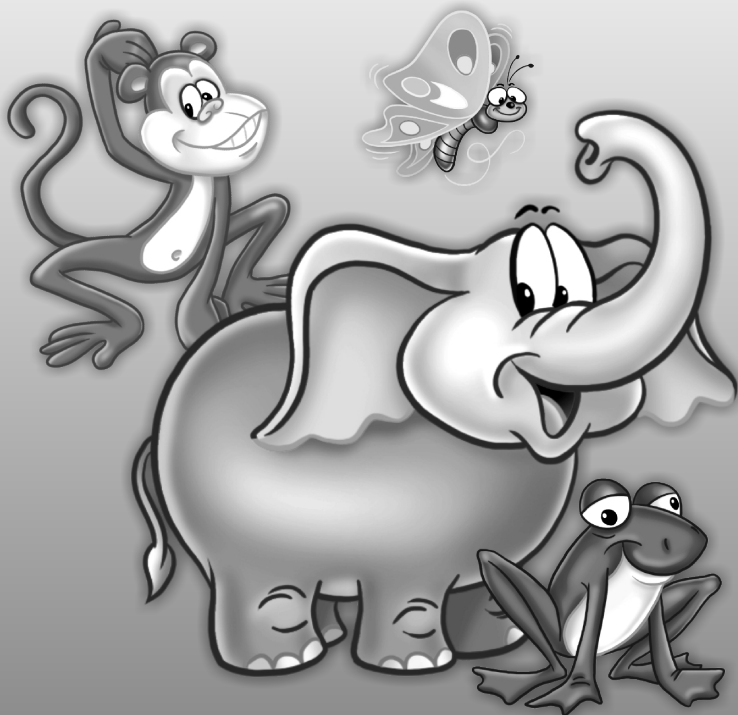


gra w chowanego

adamigo®



© adamigo® 2010

instrukcja gier

gra w chowanego

adamigo®

Zestaw może służyć do wymyślenia wielu innych gier i modyfikacji tych, które prezentowane są poniżej.

GRA I - Chowanka - dla 2-4 graczy

Wszystkie kartoniki układa się na stole, obrazkami w dół. Prowadzący grę odkrywa dwa kartoniki, przez chwilę wszystkie dzieci patrzą na nie, po czym kartoniki zabiera prowadzący. Dzieci po kolei podnosząc palec zgłaszają, jakie zwierzę było zarówno na jednym, jak i na drugim kartoniku. To z dzieci, które dobrze określi parę - dostaje żeton; za jedną parę - jeden żeton. Są jednak pary kartoników, na których nie powtarzają się zwierzęta. To z dzieci, które pierwsze powie (uprzednio się zgłaszając), że na kartonikach nie ma jednakowych zwierząt, otrzymuje 2 żetony. Po pierwszej kolejce kartoniki wracają na stół, a prowadzący wyklada następną parę. Po 10 kolejkach następuje zliczanie żetonów.

GRA II - "Schowane" domino - dla 2-3 graczy

Dzieci otrzymują od prowadzącego po 6 tafelków. Pozostałe kartoniki umieszcza się w stosie, obrazkami w dół. Pierwszy tafelek wyklada się na środek ze stosu i dzieci, zgodnie z kolejnością wchodzenia do gry, dokładają swoje kartoniki. Gracz może dołożyć swój tafelek, jeżeli posiada tafelek z co najmniej dwoma zwierzakami, takimi, jak na już wyłożonym wcześniej kartoniku.

Uwaga: Tafelki dokłada się zarówno z jednej, jak z drugiej strony domina.

Jeżeli gracz nie posiada tafelka spełniającego tego warunku, to dobiera do skutku ze stosu. Zadaniem graczy jest umieszczenie wszystkich swoich kartoników na stole, czyli pozbycie się ich.



GRA III - Skryte memory - dla 2-3 graczy

Na stole, obrazkami do dołu, umieszcza się wszystkie kartoniki. Pierwszy gracz losuje dwa kartoniki, wyklada je tak, aby pozostali gracze je widzieli. Jeżeli odkryje dwa kartoniki, na których są takie same elementy, za którymi kryją się zwierzątka, czyli: takie same drzewa, krzaczki, płotek, grzęda, kwiatki, wówczas zabiera tafelki dla siebie. Jeżeli nie - zostawia je odwrócone na stole, a ruch przechodzi na następnego gracza.

Zabranie pary kartoników ze stołu uprawnia do następnego ruchu. Gra toczy się do momentu, aż wszystkie kartoniki znajdą się w posiadaniu graczy. Po ich zliczeniu wyłania się zwycięzcę.

Pomysł gry: Julia Pogorzelska
Opracowanie zasad gry: Julia Pogorzelska
Teksty: Zofia Dziewiątkowska
Rysunki postaci: Barbara Galińska
Grafika: Studio Adamigo
Przygotowanie do produkcji: Zofia Dziewiątkowska
Prawa autorskie: Adamigo



adamigo®

www.adamigo.pl