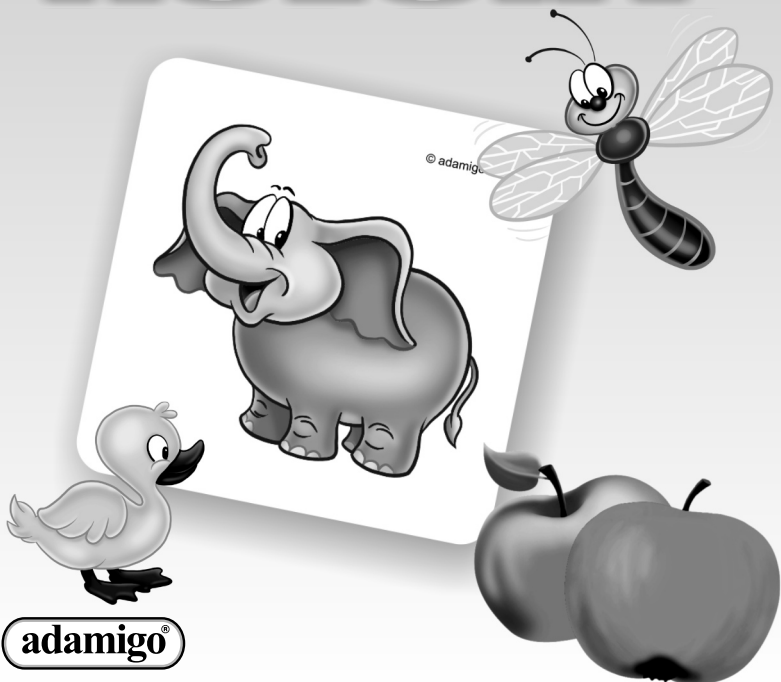


gram w KOLORY

© adamigo® 2010



adamigo®

instrukcja gier

adamigo®

gram w KOŁORY

Gra zawiera:

- 48 sztywnych tafelków o wym. 4,8 cm x 4,8 cm
- 4 dwustronne plansze o wym. 23,5 cm x 16 cm
- koło kolorów z wirującą wskazówką o wym. 15,8 cm x 15,8 cm
- instrukcję

GRAI dla 2 – 4 graczy KOLOROWY KRÓL

Tafelki układa się obrazkiem do spodu. Każdy uczestnik losuje po jednej planszy i odwraca ją na dowolną stronę. Musi zdecydować o kolorze planszy na początku, w trakcie gry nie można już planszy odwrócić. Jeden z grających lub prowadzący grę puszcza w ruch wskazówkę na kole kolorów. Jeżeli wskazówka zatrzyma się na kolorze, np. różowym, ten z graczy, który ma różową planszę ma okazję do losowania 3 tafelków. Jeżeli wśród nich znajdują się tafelki z różowymi rysunkami, umieszcza je na swojej planszy, a pozostałe odkłada do puli, obrazkiem do spodu. Prowadzący puszcza w ruch

powtórnie wskazówkę i gra toczy się do momentu, aż jeden z graczy zakryje całą swoją planszę. Zostaje **KOLOROWYM KRÓLEM**.

GRA II dla 2 – 4 graczy LANDRYNKOWY PAŻ

Tafelki rozkłada się obrazkiem do spodu, a koło kolorów umieszcza się w taki sposób, aby każdy grających miał do niego dostęp. Pierwszy z grających puszcza w ruch koło kolorów. Wskazówka wskaże kolor, który gracz musi odnaleźć losując 4 tafelki. Jeżeli uda mu się wylosować jeden lub więcej tafelków w kolorze wskazanym na kole, zatrzymuje je dla siebie, a pozostałe tafelki oddaje do puli, układając je obrazkiem do spodu. Do gry przystępuje następny gracz. Gra toczy się do momentu, aż wszystkie tafelki znajdą się w posiadaniu graczy. Każdy z graczy zlicza swoją zdobycz i ogłasza ilość zdobytych tafelków. Wyłania się zwycięzcę – **LANDRYNKOWEGO PAZIA**, gdyż każdy z grających posiada tafelki w różnych landrynkowych kolorach.

GRA III dla 2 – 4 graczy KOLOROWE MEMORY

Jest to rodzaj pamięciowej gry znanej pod nazwą „Memory”. Układamy wszystkie plakietki odwrócone obrazkiem do spodu. Po wylosowaniu kolejności wchodzenia do gry, pierwszy gracz odwraca dwie plakietki. Jeżeli będą na nich rysunki tego samego koloru: np. różowa gąsienica i różowe okulary, zatrzymuje je dla

siebie. Jeżeli nie – odwraca plakietki na drugą stronę, obrazkami do dołu, starając się zapamiętać ich położenia na stole. Grę obserwują inni gracze, gdyż znając położenie odkrywanych kolejno tafelków, można ich zdobyć więcej dla siebie. Następny gracz postępuje podobnie. Gra toczy się do momentu, aż wszystkie tafelki znajdą się w posiadaniu graczy. Ten z graczy, który zgromadzi najwięcej tafelków, wygrywa.

GRA IV dla 2 – 4 graczy TĘCZOWE LOTTO

Tafelki rozkłada się obrazkiem do góry. Prowadzący grę rozdaje graczom plansze, które każdy wykłada przed sobą kolorem, który będzie dla niego obowiązujący w grze. Gdy w grze uczestniczy dwoje graczy, każdy z nich może otrzymać po 2 plansze. Prowadzący puszcza w ruch koło kolorów. Ten z graczy, którego kolor planszy będzie odpowiadał kolorowi wskazanemu na kole, zabiera ze stołu jeden tafelkę w swoim kolorze i układa na planszy. Gra toczy się do momentu, aż jeden z uczestników pierwszy zapełni swoją planszę.



www.adamigo.pl

rysunki: Barbara Galińska;
pomysł i opr. merytoryczne: Julia Pogorzelska;
zasady gry i instrukcja: Antonina Kwasek i Julia Pogorzelska;
grafika i skład: Studio Adamigo
przygotowanie do produkcji: Zofia Dziewiątkowska

© adamigo® 2010