

adamigo®

Farmy gwarna

rodzinna gra karciana



ZASADY GRY

GWARNA FARMA

Gra zawiera

- 112 kart ze zwierzętami
- stodołę
- 4 płotki



Liczba graczy

Od 2 do 4 graczy.

Cel gry

Zadaniem graczy jest zdobycie jak największej liczby kart ze zwierzętami do swojej zagrody.

Przygotowanie do zabawy

- Należy potasować wszystkie karty ze zwierzętami i umieścić je w stosie na środku stołu, rewersem do góry.
- Obok stosu kart należy umieścić stodołę.
- Każdy z graczy ustawia przed sobą płotek, który będzie symbolizował zagrodę.

PROPOZYCJE ODGŁOSÓW

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1. Kura: ko, ko, ko | 8. Kaczka: kwa, kwa, kwa |
| 2. Świnka: chrum, chrum | 9. Kogut: ku-ku-ry-kuuu! |
| 3. Kot: miauuu... | 10. Krowa: muuu... |
| 4. Koń: i-ha-ha | 11. Mysz: pii pii pi |
| 5. Pies: hau, hau, hau | 12. Osioł: ii-o, ii-o |
| 6. Mucha: bzzz..... | 13. Koza: mee, mee |
| 7. Baran: bee, bee, bee | 14. Indyk: gul, gul, gul |

Przebieg gry

- Najmłodszy uczestnik zabawy odkrywa pierwszą kartę ze stosu i układa ją na stole blisko stodoły.
- Zgodnie z ruchem wskazówek zegara kolejni gracze odkrywają po jednej karcie i układają je wokół stodoły.
- Jeżeli któryś z graczy zauważy, że na farmie pojawiły się co najmniej trzy takie same zwierzęta, musi jak najszybciej wydać odgłos naśladujący to zwierzę oraz położyć dłoń na stodole.
- Gracz, który wykaże się refleksem – wyda odpowiedni odgłos i położy dłoń na stodole jako pierwszy, zdobywa wszystkie karty, na których znajduje się to zwierzę i kładzie je za swoim płotkiem.
- Jeżeli więcej niż jeden z graczy wyda właściwy odgłos, decyduje kolejność położenia dłoni na stodole.
- Gra jest kontynuowana, a pierwszą kartę po przerwie odkrywa osoba, która ostatnio zdobyła karty do swojej zagrody.

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA DLA DWÓCH GRACZY



UWAGA! Podczas gry może zdarzyć się, że gracze będą popełniać pomyłki, np. wydadzą niewłaściwy odgłos lub w nieodpowiednim momencie położą dłoń na stodole. Za każdą pomyłkę gracz oddaje dwie karty ze swojej zagrody i odkłada je do pudełka. Jeżeli gracz nie ma jeszcze zwierząt w swojej zagrodzie - nie ponosi żadnej kary, a gra toczy się dalej.

Koniec gry

Gra toczy się do momentu, aż skończy się stos kart ze zwierzętami, po czym następuje liczenie kart, które znajdują się w zagrodzie. Wygrywa osoba, której udało się zdobyć ich najwięcej.

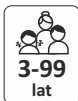
WERSJA DLA NAJMŁODSZYCH GRACZY

Grę można zaproponować nawet najmłodszym przedszkolakom po dokonaniu następujących zmian:

- Do gry należy wybrać tylko te karty, które przedstawiają jedno zwierzątko na karcie.
- Możliwość zabrania zwierząt z farmy istnieje po pojawieniu się dwóch takich samych zwierząt.
- Gracze nie są karani za pomyłki.



ilustracje: Maja Barska, Anna Cywińska,
pomysł i zasady gry: Julia Pogorzelska,
opracowanie i skład: STUDIO adamigo



Art.: GWARNA FARMY - gra karciana
Producent: ADAMIGO®
ul. Wręczycka 68
42-202 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
www.adamigo.pl, e-mail: biuro@adamigo.pl



COPYRIGHT © ADAMIGO® 2020