

Opracowanie i redakcja:
Grupa PTMM

Opracowanie graficzne i ilustracje:
Kinga Zarzeka

© Grupa PTMM Sp. z o.o.
www.malubi.pl

Jakiego koloru jest Kameleon?
5906076466069

Lublin 2024

malubi

Grupa PTMM Sp. z o.o.
ul. Iwaszkiewicza 9
20-448 Lublin



Zobacz więcej naszych gier na
WWW.MALUBI.PL

malubi  malubi_gry 



Ostrzeżenie!

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na możliwość połknięcia małych elementów. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Należy je zachować ze względu na zawarte na nim ważne informacje.



JAKIEGO KOLORU JEST?
KAMELEON

INSTRUKCJA



Kolibry to prawdziwe klejnoty natury, znane ze swoich ośniewających kolorów! Ich pióra nie zawierają barwników, a swój blask zawdzięczają specjalnym strukturom, które odbijają światło i tworzą efekty metalicznych tęczy.

Pod hasłami znajdziesz podpowiedzi kolorów pasujących do danego hasła, ale pamiętajcie, że liczy się wasza kreatywność. Znaczenie odmianę tego owocu o kolorze, który nie występuje na karcie? A może uważacie, że burszokopytowy labrador jest tak naprawdę bardziej biały niż żółty? Możecie tłumaczyć, dyskutować, a nawet pokazywać przykłady z internetu. Najważniejsze, żebyście przekonali prowadzącego do swojej odpowiedzi!



Jakiego koloru jest KAMELEON?

Karty z hasłami: W grze znajduje się również 55 kart z hasłami do gry. Na każdej karcie znajdziecie po trzy hasła, a więc razem 165 hasel. Na początku gry możecie zdecydować, czy zaczynacie od górnych hasel, lub czy prowadzący na bieżąco wybiera najbardziej podobające mu się hasło.



Karty kolorów: W grze znajduje się 55 kart kolorów. Po 4 karty każdego koloru oraz 15 kart dwukolorowych. Gracze będą używali kart kolorów do odpowiadania na odczytanie hasła. Na kartach znajdują się delikatne gradienty – podobnie jak w naturze, znajdziecie tu wiele odcieni żółci czy zieleni.

Prawdziwymi mistrzami w świecie zwierząt są kameleony. Potrafią błyskawicznie zmieniać kolor skóry, co pomaga im w kamuflażu, komunikacji z innymi kameleonami, a także w regulacji temperatury ciała.



Rodzina gra **Jakiego koloru jest kameleon?** zachęca do kreatywnego myślenia i szukania nietypowych powiązań między hasłami a kolorami. Dzięki niej sprawdzicie, jak dobrze znacie swoje otoczenie, lub jak szybko potraficie wymyślić kreatywną odpowiedź. Gra **Jakiego koloru jest kameleon?** to również doskonała okazja, aby przekazać młodszymi graczom wiedzę o tym, jak różnorodny i kolorowy jest świat.

ZASADY GRY

Prowadzący

Prowadzący to osoba, która odczytuje na głos wybrane hasło z karty. Prowadzący może zmieniać się co turę zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara lub może to być jedna, stała osoba, która nie bierze udziału w rozgrywce. W przypadku zmieniającego się prowadzącego zaczyna najmłodszy. Osoba będąca prowadzącym nie bierze udziału w danej rozgrywce lub turze.

Przygotowanie do gry

Ułóż na stole stos kart z kolorami oraz stos kart z hasłami. Rozdaj każdemu z graczy po 5 kart kolorów.

Ośmiornice to prawdziwi mistrzowie kamuflażu! Potrafią zmieniać kolor, wzór na skórze, a nawet teksturę, aby upodobnić się do otoczenia. Czasem stają się chropowate jak skała, a innym razem wyglądają jak pływające wodorosty. Dzięki tym supermocom skutecznie ukrywają się przed drapieżnikami!



Przebieg tury

Prowadzący bierze kartę z hasłami i odczytuje wybrane na głos. Gracze rywalizują ze sobą o to, kto najszybciej wyrzuci na stół kartę (lub karty) kolorów, które pasują do odczytanego hasła.

Wybór kart

Gracz może wyrzucić więcej niż jedną kartę do jednego hasła. Odpowiedź jest poprawna, gdy wszystkie wyrzucone karty kolorów pasują do hasła. Jeśli karta przedstawia dwa kolory, oba muszą pasować do hasła.

Przyznawanie punktów

Prowadzący wskazuje, kto udzielił odpowiedzi jako pierwszy i ocenia jej poprawność. Jeżeli któryś z kolorów nie znajduje się w odpowiedziach pod hasłem, gracz nadal może argumentować swoją odpowiedź (np. tłumacząc, że istnieje egzotyczny gatunek różowego banana). Do prowadzącego należy wtedy ocenienie, czy uznaje podane wytłumaczenie i uzasadnienie swojego stanowiska.

Jeżeli odpowiedź zostanie uznana za poprawną, gracz zabiera kartę (lub karty) kolorów, które wyrzucił na stół, odkłada je na bok jako swoje punkty i dobiera karty z talii tak, aby zawsze mieć w ręce 5 kart kolorów.

Jeżeli odpowiedź jest niepoprawna, pierwszy gracz zabiera swoje karty z powrotem do ręki, a prowadzący wskazuje i ocenia karty osoby, która odpowiedziała jako druga. Schemat ten powtarzany jest do momentu, aż jednej z osób zostaną przyznane punkty. Jeżeli nikt z graczy nie odpowie poprawnie na pytanie przy pierwszym podejściu, przechodźcie do kolejnej tury.



Papugi to prawdziwe kolorowe cuda natury! Ich pióra mogą mienić się niemal wszystkimi kolorami tęczy dzięki specjalnym pigmentom i strukturze piór, która odbija światło. Kolory pomagają papugom w kamuflażu, ale też odgrywają ważną rolę w komunikacji. Co ciekawe, niektóre gatunki papug potrafią rozróżniać kolory lepiej niż ludzie, co pomaga im wybierać dojrzałe owoce i rozpoznawać inne osobniki.



Motyle to prawdziwi mistrzowie barw! Ich skrzydła, pokryte tysiącami łusek, tworzą niezwykle wzory i kolory, które odstrasza drapieżniki, maskują je w otoczeniu, a także przyciągają partnerów. Niektóre potrafią zmieniać barwy w zależności od kąta padania światła.

Zakończenie gry

Gdy zabraknie kart kolorów do dobierania, gracze kontynuują rozgrywkę kartami, które mają w rękach. Gdy nikt nie będzie w stanie odpowiedzieć na odczytane hasło, następuje koniec rozgrywki. Karty, które pozostały graczom w dłoni są odkładane i każdy podlicza swoje punkty.

Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów!

Przykłady

Hasło "banan":

Gracz wyrzuca dwie karty: **zieloną** oraz podwójną **żółto-brązową**.

Zdobywa dwa punkty, ponieważ niedojrzały banan jest zielony, a dojrzały jest żółty z brązowymi kropkami.



Hasło "banan":

Gracz wyrzuca karty: **żółtą** i **różową**.

Prowadzący może zaliczyć odpowiedź, jeśli gracz wyjaśni, że istnieją egzotyczne banany o różowej skórcie. Gracz zdobywa dwa punkty.

Hasło "rubin":

Pierwszy gracz wyrzuca karty: **niebiesko-fioletową** i **różową**.

Chwilę po nim, drugi gracz wyrzuca **fioletową** kartę.

Jeden z kolorów, które wyrzucił pierwszy gracz, nie znajduje się na karcie z hasłem. Gracz może podjąć próbę uargumentowania swojej odpowiedzi, ale jeżeli nie przekona prowadzącego, cała odpowiedź nie jest uznawana. Punkt dostaje gracz, który jako drugi wyrzucił swoje karty, ale udzielił poprawnej odpowiedzi.



RUBIN

