

malubi

ZNAJDŹ PROSIACZKA

zasady gry



Autorzy: zespół Malubi
Ilustracje: Anna Teodorczyk
Projekt graficzny:
Kinga Zarzeka, Grzegorz Warowny
Instrukcja: Grzegorz Warowny
Redakcja i korekta: Anna Szuper

Wariant 1 – Złap Zwierzątko

W tym wariantcie gry liczą się spostrzegawczość i refleks!

Przygotowanie do gry:

Rozłóżcie wszystkie zwierzątka na stole obrazkiem do góry, tak aby były w zasięgu graczy. Potasujcie karty i ułóżcie je na stosie rewersem do góry. Wybierzcie gracza, który jako pierwszy będzie czytał cechę z karty.

Rozgrywka:

Na początku każdej rundy jeden z graczy odkrywa wierzchnią kartę i odczytuje ją. Następnie wszyscy gracze muszą jak najszybciej złapać jak najwięcej zwierzątek pasujących do opisu z karty. Zebrane zwierzątka gracze kładą przed sobą – będą to ich punkty na koniec gry. Gdy na stole nie ma już zwierzątek pasujących do cechy, runda dobiega końca. W każdej następnej rundzie kartę czyta gracz znajdujący się po lewej stronie poprzedniego czytającego. Kolejne rundy rozgrywane są do momentu, aż na koniec rundy na stole zostanie 5 lub mniej zwierzątek.

Koniec gry:

Gdy zakończy się ostatnia runda wszyscy gracze liczą, ile zwierzątek zebrali przez całą grę. Wygrywa ten, który zebrał ich najwięcej.





Wariant 2 – Znajdź Zwierzątko

W tym wariancie gry liczy się dobra pamięć!

Przygotowanie do gry:

Rozłóżcie wszystkie zwierzątka na stole, kładąc je zakryte obrazkiem do dołu, tak aby były w zasięgu graczy. Potasujcie karty i ułóżcie je na stosie rewersem do góry. Wybierzcie gracza, który jako pierwszy będzie czytał cechę z karty.

Rozgrywka:

Na początku każdej rundy jeden z graczy odkrywa wierzchnią kartę i odczytuje ją. Następnie każdy z graczy wybiera i odkrywa po trzy zwierzątka leżące na stole. Każde odkryte zwierzątko, które pasuje do odczytanej cechy, gracz zabiera i kładzie przed sobą – będą to jego punkty na koniec gry. Odkryte zwierzątka, które nie pasowały do odczytanej cechy z powrotem zakrywamy i runda dobiega końca. W każdej następnej rundzie kartę czyta gracz znajdujący się po lewej stronie poprzedniego czytającego. Kolejne rundy rozgrywane są do momentu, aż skończą się karty lub na stole zostanie 5 lub mniej zwierzątek.

Koniec gry:

Gdy zakończy się ostatnia runda wszyscy gracze liczą, ile zwierzątek zebrali przez całą grę. Wygrywa ten, który zebrał ich najwięcej.





biedronka



bocian



byk



dzik



dziobak



foka



indyk



jeż



jezozwierz



kameleon



kogut



koń



kot



koza



krab



krokodyl



krowa



królik



kura



lama



lemur



lew



mors



motyl



mysz



osioł



ośmiornica



paw



pelikan



pies akita



pies beagle



pingwin



pszczola



rak



rozdymka



ryba



skorpion



stoł



sowa



ślimak



świnia



tygrys



wąż



zajac



żaba



żółw lądowy



żółw morski



żyrafa