

Produkt dostępny na stronie

e-mama.pl



POWIEDZ «MIAU»

SZYBCIEJ OD INNYCH

gra z fiszkami

Drogi przyjacielu!

Zagrajmy z kotkami! Wąsato-prążkowani przyjaciele mają różne zabarwienie, włożyli płaszcze różnego koloru, założyli różne buciki. Musimy znaleźć takie same elementy. Należy być bardzo uważnym, ponieważ kotki są niezwykle do siebie podobne.

Cel gry – zebrać możliwie jak najwięcej fiszek z kotkami.

Zasady gry:

1. Wymieszajcie wszystkie fiszki i ułóżcie w słupek lub kilka słupków przednią stroną do dołu. W środku pola rozłóżcie w koło 6 odkrytych fiszek.

1



2

2. Ruch idzie zgodnie ze wskazówkami zegarka. Rozpoczyna najmłodszy gracz. Bierze fiszkę ze słupka i już odwróconą kładzie w środek koła.



3. Wszyscy gracze jednocześnie szukają 2 TAKICH SAMYCH ELEMENTÓW pomiędzy kotkiem na środkowej fiszce i którymkolwiek kotkiem na fiszkach z koła. Taka sama może być barwa kotków, kolor ich płaszczka, kolor bucików.

3



4. Ten, który jako pierwszy zobaczy dwa takie same elementy, mówi: «Miau!» – i ZABIERA SOBIE kotka z koła. Fiszka, która była w centrum koła, zostaje przesunięta w puste miejsce.

4



4

5. Następnie kolejny gracz bierze fiszkę ze słupka i kładzie w środek koła.



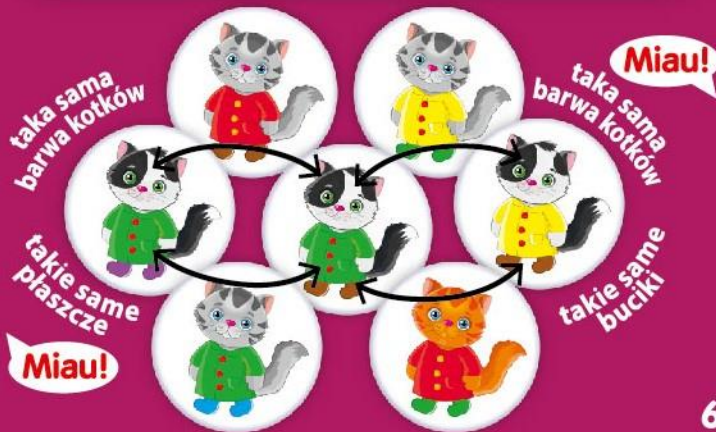
6. Gra kończy się, gdy uczestnicy odwrócą wszystkie fiszki i znajdą wszystkie takie same elementy. **Wygrywa** ten, który zebrał największą ilość kotków.

- Jeżeli na środkowej fiszce i jakiegokolwiek fiszce z koła nie ma dwóch takich samych elementów, to środkową fiszkę kładzie się pod spód któregośkolwiek z nieodwróconych słupków. Następnie kolejny gracz wykonuje ruch, bierze fiszkę z góry słupka i kładzie w środek koła.

Brak wspólnych elementów



- Jeżeli identyczne detale występują na dwóch fiszkach z koła, i dwóch graczy jednocześnie powiedziało „miau” oraz chwyciło za różne fiszki, to obydwaj gracze zabierają sobie po fiszce. A ze słupka biorą dwie nowe fiszki, jedną kładą w puste miejsce w kole, drugą – w środek koła.



- Jeżeli gracz powiedział „miau” i chwycił fiszkę, na której nie ma dwóch wspólnych elementów, nie zabiera fiszki. I otrzymuje KARĘ: gracz powinien oddać jednego ze swoich kotków. Jeśli jeszcze nie ma kotków, nie oddaje niczego.



Wesołej gry!

W serii również:

RK1010-01



RK1010-02



RK1010-04