

adamigo®

KU KURy KUuu!!!

bardzo zabawna gra rodzinna



zasady gry

Gra zawiera:

- 60 kartoników z ilustracjami zwierzątek (10 rodzajów, każdy powtarza się 6 razy)
- 4 kartoniki z ilustracją koguta
- 45 żetonów z robaczkami

Liczba graczy:

Od 2 do 6 graczy. Można również grać w większej grupie, lecz w takim wypadku zalecamy korzystanie z dwóch kompletów gry.

Cel gry

Zadaniem jest zdobycie jak największej liczby robaczków, które są przysmakiem każdego koguta.

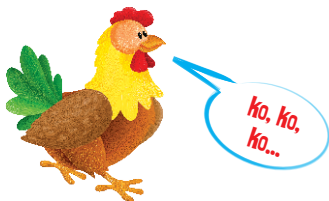
Przygotowanie do zabawy

Przed przystąpieniem do zabawy należy wymieszać i rozłożyć wszystkie kartoniki na stole lub podłodze obrazkiem do spodu, tak, aby zwierzątka nie były widoczne.

Jak się bawić?

Rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy, który odsłania jeden z kartoników i pozostawia go, ułożonego obrazkiem do góry, w tym samym miejscu, w którym został odkryty. Kolejni gracze wchodzi do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara i postępują identycznie - odkrywają tylko jeden kartonik podczas swojej kolejki. Obrazki są odkrywane do momentu, aż pojawią się trzy takie same zwierzątka (za wyjątkiem koguta). W tym momencie zadaniem uczestników jest jak najszybsze trzykrotne wydanie odgłosu naśladującego to zwierzątko. Poniżej przedstawiamy nasze propozycje odgłosów:

1. KURA: *Ko, ko, ko*
2. ŚWINKA: *kwi, kwi, kwi*
3. KOT: *miau, miau, miau*



4. Koń: *i-ha-ha, i-ha-ha, i-ha-ha*
5. PIES: *hau, hau, hau*
6. MUCHA: *bzz, bzz, bzz*
7. BARAN: *bee, bee, bee*
8. KACZKA: *kwa, kwa, kwa*
9. ŻABA: *kum, kum, kum*
10. KROWA: *muu, muu, muu*



Gracz, który wykaże się refleksem i jako pierwszy wyda odpowiedni odgłos zostaje nagrodzony żetonem z robaczkiem. Jeżeli w tym samym czasie zrobi to więcej niż jedna osoba, każda z nich dostaje żeton. Natomiast 3 kartoniki z obrazkiem tego samego zwierzątka odkłada się do pudełka. Gra jest kontynuowana, a pierwszy kartonik po przerwie odkrywa osoba, która zdobyła żeton (jeżeli więcej osób otrzymało żeton, pierwszy obrazek odkrywa młodszy gracz). Jeżeli któryś z uczestników zabawy odkryje kartonik z kogutem (wystarczy jeden), wtedy zadaniem uczestników jest jak najszybciej zapiać:

Ku ku ry kuuu!!!

Osoba, która jako pierwsza zapieje, otrzymuje 2 żetony z robaczkiem, a kartonik z kogutem jest odkładany do pudełka. Podczas gry może zdarzyć się, że gracze będą popełniać pomyłki, np. wydadzą niewłaściwy odgłos lub w nieodpowiednim czasie. Za każdą pomyłkę gracz oddaje jeden żeton z robaczkiem (chyba, że nie ma żadnego). Gra kończy się wraz z odkryciem wszystkich kartoników. Wygrywa osoba z największą liczbą robaczków.



adamigo®

Polecamy!



Nasze gry pobudzają dziecięcą ciekawość świata, twórcze działanie, rozbudzają pozytywne emocje i szlachetną rywalizację.

www.adamigo.pl