

adamigo®

KUFEREK
pełen gier



Księżniczki

instrukcja



3 gry dla małych księżniczek

Gra 1

- Każdy z uczestników gry wybiera jedną dużą planszę z ilustracją księżniczki i kładzie ją przed sobą.
- Małe kartoniki układa się w rzędach obrazkami do dołu (np. w 4 lub 6 rzędach), tak aby wszyscy gracze mieli do nich dostęp.
- Zaczyna najmłodszy gracz, który odsłania jeden mały kartonik i sprawdza, czy obrazek na nim przedstawiony jest częścią ilustracji, którą ma przed sobą. Jeżeli tak, to gracz ma za zadanie pokazać, w którym miejscu odsłonięty element znajduje się na planszy, po czym zatrzymuje obrazek dla siebie i układa obok dużej planszy. Jeżeli obrazek nie pasuje do dużej ilustracji, to gracz odwraca go obrazkiem do dołu i pozostawia na miejscu, a pozostali gracze starają się zapamiętać jego położenie.
- Kolejni gracze postępują tak samo, także odsłaniają po jednym obrazku. Podczas swojej kolejki, gracze mogą odsłonić tylko jeden obrazek.
- Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza zgromadzi komplet 6 obrazków pasujących do dużej ilustracji.

Gra 2

- Wszystkie małe kartoniki pozostawia się w kuferku, natomiast duże rozdaje pomiędzy graczy.
- Każdy z uczestników gry przygląda się swojej planszy. Kiedy któryś z graczy uzna, że zapamiętał już wszystkie szczegóły, odwraca swoją planszę ilustracją do dołu. Pozostali gracze muszą wtedy odwrócić także swoje plansze.
- Najmłodszy gracz wysypuje wszystkie kartoniki z kuferka, po czym wszyscy uczestnicy zabawy starają się odszukać sześć kartoników, przedstawiających elementy znajdujące się na swoich planszach. Każdy z graczy wybiera sześć

kartoników i układa je obok siebie, następnie wszyscy odwracają swoje duże plansze obrazkiem do góry i sprawdzają, ile kartoników udało się dopasować prawidłowo.

- Za każdy prawidłowo dobrany kartonik gracz otrzymuje jeden punkt i tak kończy się pierwsza runda.
- Następnie wszystkie kartoniki wrzuca się do kuferka, a gracze wymieniają się planszami i postępują identycznie jak podczas pierwszej rundy, tzn. najpierw starają się zapamiętać szczegóły ilustracji, a później odnaleźć właściwe kartoniki.
- Gra kończy się po czterech rundach, tak aby każdy z graczy miał możliwość zapamiętania szczegółów z wszystkich czterech plansz.
- Wygrywa ten z graczy, który zdobędzie po wszystkich rundach najwięcej punktów.

Gra 3

- Każdy z uczestników gry wybiera jedną dużą planszę z ilustracją książeczki i kładzie ją przed sobą.
- Prowadzący grę losuje kartonik, pokazuje go graczom i nazywa przedmiot, jaki się na nim znajduje (podczas gry ze starszymi dziećmi, prowadzący może tylko opisać przedmiot bez pokazywania obrazka, np.: fioletowe pantofelki).
- Gracz, który odnajdzie przedmiot na swojej planszy, podnosi rękę i mówi: „mam” i odbiera kartonik od prowadzącego, po czym pokazuje, w którym miejscu na planszy znajduje się przedmiot.
- Wygrywa osoba, która jako pierwsza zgromadzi komplety sześciu elementów, pasujących do dużej ilustracji.



5 902410 006571