

adamigo®

memory

KUFEREK
~ pełen gier ~



instrukcja



4 gry dla maluchów

COPYRIGHT © ADAMIGO® 2012

Instrukcja gier

ADAMIGO MEMORY

gra dla 2-4 graczy

Przygotowanie do gry:

Wszystkie kartoniki układa się na stole obrazkami w dół, dokładnie się je miesza i układa w 5 rzędach po 8 sztuk. Między kartonikami należy pozostawić niewielki odstęp dla łatwiejszego ich odwracania na stole.

Zasady:

Uczestnicy gry, po ustaleniu kolejności, zasiadają do stołu i pierwszy z nich wybiera dowolny kartonik, odwracając go obrazkiem do góry. Po chwili odkrywa drugi dowolnie wybrany obrazek. Jeżeli oba obrazki są takie same, wówczas gracz zdejmuje je i kładzie obok siebie; ma już jedną parę. Zdjęcie pary ze stołu premiuje gracza do kolejnego ruchu, czyli do odkrycia kolejnych dwóch obrazków. Jeśli znów odkryje takie same, to zdejmuje je ze stołu i odkrywa następne, itd. Natomiast, jeżeli odkryje dwa różne obrazki (koniecznie jeden po drugim, a nie naraz!), musi odczekać kilka sekund, aby wszyscy gracze zapamiętali położenie obrazków, a następnie oba kartoniki odwraca obrazkami w dół. Wtedy ruch przechodzi na następnego gracza, który odkrywa najpierw jeden kartonik, a po chwili dowolnie wybrany drugi itd. Gra kończy się, gdy wszystkie pary obrazków zostaną odkryte i zdjęte ze stołu. Zwycięża ten gracz, który zgromadzi największą liczbę par obrazków. W przypadku, gdy w grze biorą udział mniejsze dzieci, można ograniczyć liczbę par w grze. W tym celu z całego zestawu należy wybrać np. 10 par kartoników i dopiero rozłożyć je na stole.

ZGADYWANKA ODWRACANKA

gra dla 2-4 graczy i prowadzący

Przygotowanie do gry:

Przed przystąpieniem do gry należy z zestawu wybrać 20 kartoników, na których znajdują się różne obrazki. Pozostałe kartoniki należy odłożyć do kufereka. Wybrane kartoniki są w dyspozycji prowadzącego grę.

Zasady:

Prowadzący wyklada 9 kolejnych obrazków na stół, układając je w kwadrat po 3 obrazki w rzędzie. Gracze przypatrują się, co widnieje na tafelkach i gdzie leżą. Na znak prowadzącego wszyscy gracze odwracają się tyłem do stołu. W tym czasie prowadzący odwraca 2 tafelki obrazkiem do dołu. Gracze odwracają się i podnosząc rękę, zgłaszają co było na odwróconych tafelkach. Za każdą poprawną odpowiedź otrzymują jeden kartonik z kompletu znajdującego się w kuferku. W następnej kolejce prowadzący wyklada także 9 obrazków itd. Po 10 kolejkach następuje zliczenie kartoników, które zdobyli gracze i wyłonienie zwycięzcy.

ZGADNIJ KTO TO !

gra dla 3-4 graczy

Przygotowanie do gry:

Jeden komplet 20 obrazków układa się na stole w rzędach obrazkami do góry, tak aby był dobrze widoczny przez wszystkich graczy. Drugi komplet pozostawia się w kuferku.

Zasady:

Pierwszy gracz losuje jeden kartonik z kuferka i nie pokazując go innym graczom, stara się wymienić dwie cechy zwierzątka z obrazka. zadaniem pozostałych jest odgadnięcie co to za zwierzę i odszukanie go pośród rozłożonych na stole obrazków. Ten z graczy, który jako pierwszy poda właściwą odpowiedź, otrzymuje w nagrodę kartonik od gracza, który był autorem zagadki. Jeżeli nikt nie odgadł prawidłowo, gracz podaje kolejne cechy tego zwierzątka, do momentu uzyskania właściwej odpowiedzi. Np. jeden z graczy wylosował obrazek przedstawiający małpę i mówi: „*mieszka na drzewie i bardzo lubi banany*”. Ten z graczy, który jako pierwszy zgadnie, że to małpka, otrzymuje kartonik.

Następni gracze postępują tak samo, to znaczy kolejno opisują wylosowane przez siebie zwierzęta. Gra kończy się, gdy wszystkie kartoniki z kuferka zostaną wylosowane. Zwycięzcą gry zostaje osoba, która zdobyła największą liczbę kartoników, za udzielenie prawidłowych odpowiedzi.

DOKŁADANKA ODWRACANKA

gra dla 2-4 graczy

Przygotowanie do gry:

Przed przystąpieniem do gry należy podzielić kartoniki na dwa komplety, tak aby każdy z nich składał się z 20 różnych obrazków. Jeden z kompletów należy wrzucić do kuferka, natomiast drugi układa się w stosie na środku stołu, tak aby obrazki były niewidoczne.

Zasady:

Każdy z graczy na początku gry otrzymuje po 2 kartoniki z kuferka. Na stół wyklada się 6 tafelków obrazkami do góry. Następnie pierwszy z graczy dokłada jeszcze jeden tafelek ze stosu; w tym czasie, cały czas w skupieniu, obserwują to wszyscy gracze, zapamiętując położenie i obrazki na tafelkach. Na znak wszyscy gracze odwracają się. W tym czasie pierwszy gracz odwraca jeden z tafelków na drugą stronę. Na znak gracze ponownie odwracają się w kierunku leżących na stole tafelków. Ten z graczy, który pierwszy powie, co było na odwróconym tafelku, otrzymuje jeden kartonik z kuferka. Jeżeli odpowiedź była błędna, gracz musi oddać jeden ze swoich już zgromadzonych kartoników. Tafelek zostaje odwrócony obrazkiem do góry, a następny gracz przejmuje prowadzenie gry. Najpierw dokłada jeden tafelek ze stosu, po czym prosi o odwrócenie się graczy, przekręca jeden z tafelków itd. Gra robi się coraz trudniejsza, gdyż tafelków przybywa. Wygrywa ten z graczy, który zgromadzi najwięcej kartoników z kuferka.

UDANEJ ZABAWY!



www.adamigo.pl

KUFEREK - MINI MEMORY ZOO

ilustracje: Wojciech Szwalcki

opracowanie i pomysł gry: Julia Pogorzelska

grafika i skład: STUDIO Adamigo

5 902410 006441