



adamigo®

memory Ptaki



Zimorodek



Gil



2-4
graczy



5-99
lat

instrukcja

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 6 rzędach po 8 sztuk. Między kartonikami należy pozostawić niewielki odstęp dla łatwiejszego odwracania.

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 jednocześnie!), 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 rozłożyć je na stole.

Co to za ptak?

gra dla 3-4 graczy

Przygotowanie do gry:

Jeden komplet 24 obrazków układa się na stole w rzędach obrazkami do góry tak, aby były dobrze widoczne przez wszystkich graczy. Drugi komplet pozostawia się w pudełku.

Zasady:

Pierwszy gracz losuje jeden kartonik z pudełka i nie pokazując go innym graczom, stara się wymienić dwie cechy ptaka z obrazka. Zadaniem pozostałych jest odgadnięcie, co to za ptak i odszukanie go spośród 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 odgadnie prawidłowo, gracz podaje kolejne cechy tego ptaka, do momentu uzyskania właściwej odpowiedzi. Np. jeden z graczy wylosował obrazek przedstawiający łabędzia i mówi: „*Ma białe upierzenie i pływa*”. Ten z graczy, który jako pierwszy zgadnie, że to łabędź, otrzymuje kartonik.

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

ZGADYWANKA ODWRACANKA

gra dla 2-4 graczy i prowadzący

Prowadzący wyklada 4 kolejne obrazki na stół, układając je w kwadrat po 2 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 gracz otrzymuje 1 punkt. W następnej kolejce prowadzący wyklada także 4 obrazki itd. Po kilku kolejkach następuje zliczenie punktów, które zdobyli gracze i wyłonienie zwycięzcy.



Art.: ZOO - adamigo memory
PKWiU 32.40.39.0
Producent: ADAMIGO®
ul. Wręczycka 68
42-202 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
www.adamigo.pl
e-mail: biuro@adamigo.pl

grafika i rysunki: Anna Cywińska
opracowanie: STUDIO adamigo



www.adamigo.pl

5 902410 007271