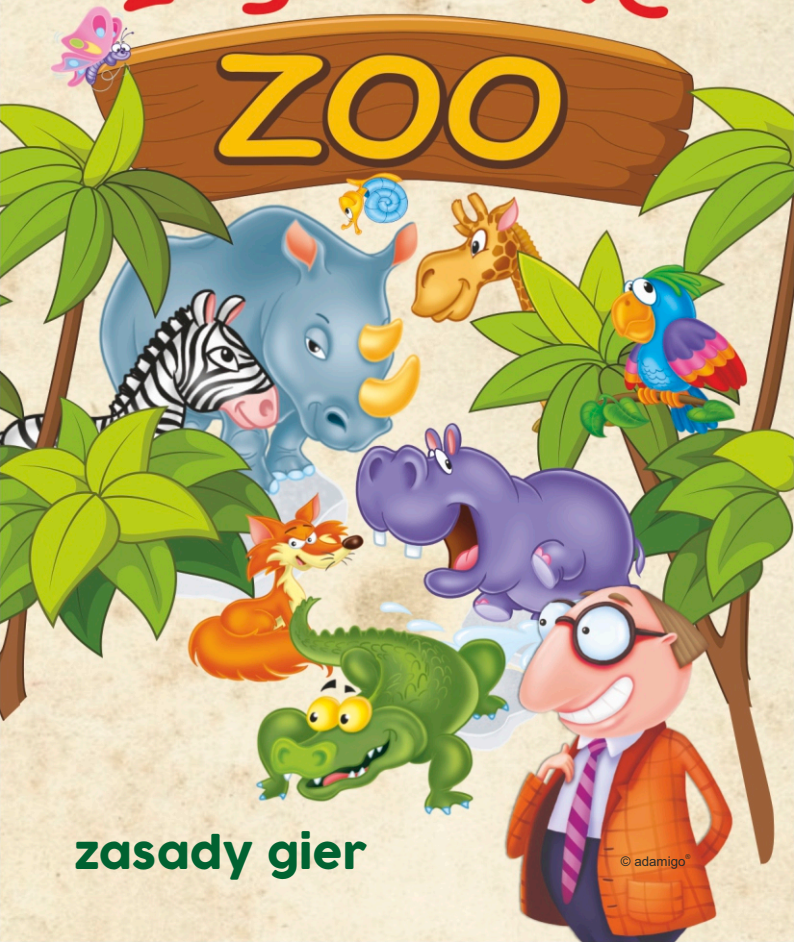


adamigo®

zagadkowe

ZOO



zasady gier

© adamigo®

ZAGADKOWE ZOO

Cel gry:

Każdy z graczy wciela się w dyrektora ZOO. Waszym zadaniem będzie zdobycie najciekawszych okazów zwierząt do swojego ZOO. Podczas gry będziecie odpowiadali na zagadki i zdobywali punkty za zwierzęta, które trafią do waszych ogrodów zoologicznych.

Przygotowanie:

Wybierzcie prowadzącego grę. Potasujcie karty i ułóżcie w stosie, rewersem do góry. Jeden zestaw tafelków należy porządkować obrazkiem do góry, tak aby każdy gracz miał do nich dostęp.

Przebieg gry:

Prowadzący grę czyta na głos tekst zagadki z pierwszej wylosowanej karty. Gracze muszą jak najszybciej odgadnąć nazwę zwierzęcia z zagadki. Ten komu uda się to najszybciej, otrzymuje tafelkę z tym zwierzęciem. Tafelki są punktowane od 1 do 3 kropek, według atrakcyjności danego okazu.



To wielbłąd!

Gracz zdobył do swojego ZOO wielbłąda wartego 3 punkty

Wlecz po piasku nogę za nogą,
A przy tym ciepło mu dodatkowo.
Bo dźwiga wielkie
garby na grzbiecie.
Co to za zwierzę,
czy już wróci?



Koniec gry:

Osoba, która zbierze najwięcej punktów za zdobyte zwierzęta na swoich tafelkach zostaje zwycięzcą!

MEMORY ZOO

Przygotowanie:

Wszystkie tafelki układamy na stole obrazkami w dół, dokładnie mieszamy i kładziemy w rzędach. Między tafelkami należy pozostawić niewielki odstęp dla łatwiejszego odwracania.

Zasady gry:

Uczestnicy gry, po ustaleniu kolejności, zasiadają do stołu i pierwszy z nich wybiera dowolny tafelek, 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 tworząc pierwszą 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, 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. Gra kończy się, gdy wszystkie pary obrazków zostaną odkryte i zdjęte ze stołu. Zwycięża ten gracz, który zgromadzi największą liczbę par.

ZGADNIJ KTO TO !

Przygotowanie:

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

Zasady:

Pierwszy gracz losuje jeden tafelek z pudełka i nie pokazując go innym graczom, stara się wymienić dwie cechy zwierzęcia z obrazka. Zadaniem pozostałych jest odgadnięcie, co to za zwierzę i odszukanie go spośród rozłożonych na stole obrazków. Ten z graczy, który jako pierwszy poda właściwą odpowiedź, otrzymuje w nagrodę tafelek od gracza, który był autorem zagadki. Jeżeli nikt nie odgadnie prawidłowo, gracz podaje kolejne cechy tego zwierzątka, do momentu uzyskania właściwej odpowiedzi. Np. jeden z graczy wylosował obrazek przedstawiający wiewiórkę i mówi: „skacze po drzewach i zbiera zapasy”. Ten z graczy, który jako pierwszy zgadnie, że to wiewiórka, otrzymuje tafelek.

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

KTO SILNIEJSZY?

Wszystkie tafelki obracamy rewersem do góry i mieszamy, a następnie dzielimy po równo pomiędzy graczy. Każdy trzyma swoje tafelki zakryte. Na sygnał, obie osoby wykładają po 1 tafelku na stół i porównują, które zwierzę jest silniejsze.

Osoba, której zwierzę ma więcej kropek zabiera oba tafelki. W wypadku remisu, nikt nie wygrywa i każdy zabiera swój tafelek. Gra toczy się do momentu wykorzystania wszystkich tafelków. Po zakończonej grze, następuje liczenie tafelków. Gracz który zdobyłich najwięcej – wygrywa!