



adamigo®



HELLO!

angielska przygoda



zasady gry

angielska przygoda

PRZYGOTOWANIE

Przed przystąpieniem do gry wszystkie karty należy ułożyć w stosie obok planszy, w taki sposób, aby angielskie słowa w czerwonej ramce były skierowane do dołu. Stos kart musi być widoczny przez wszystkich. Każdy z graczy wybiera jednego piona i ustawia go na polu START.

UWAGA! Proponujemy przed grą wyposażyć się w słownik polsko-angielski, aby uniknąć nieporozumień podczas gry. Język angielski ma znacznie więcej słów niż język polski, w związku z czym na jeden polski wyraz istnieje kilka poprawnych tłumaczeń angielskich. Np.:

- słowo *cukierek* może być zarówno przetłumaczone jako *sweet*, jak i *candy*,
- ciężarówka to zarówno *lorry*, jak i *truck*, ...

Gracze powinni umówić się przed przystąpieniem do gry, czy będą honorować wszystkie poprawne tłumaczenia słowa, jakie znajdują się w słowniku, czy ograniczą się do słów zapisanych na kartach.

ZASADY

Zadaniem graczy jest dostanie się na pole finish (meta), znajdujące się obok Big Bena. W tym celu gracze muszą wykazać się znajomością angielskich słówek. Aby ustalić kolejność poruszania się, każdy rzuca raz kostką. Zaczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek, kolejni zawodnicy wchodzą do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

odkrywanka

Do gry potrzebne będą tylko karty. W zabawie może uczestniczyć dowolna liczba osób. Na środku stołu lub podłodze rozkłada się 12 kart (po 3 karty w 4 rzędach) polskimi wyrazami do góry. Reszta kart jest ułożona w stosie obok rozłożonych kart. Karty powinny być dobrze widoczne przez wszystkich. Rozpoczyna najmłodszy gracz, który wybiera sobie jedną z kart i podaje angielskie tłumaczenie zapisanego na karcie wyrazu. Poprawność sprawdza poprzez odwrócenie karty – jeżeli podane słowo było prawidłowe, gracz zachowuje kartę. Jeżeli odpowiedź będzie błędna, karta zostaje odłożona na spód stosu. W obu przypadkach puste miejsce na planszy uzupełnia się pierwszą kartą ze stosu. Następni gracze postępują analogicznie, podczas swojej kolejki mogą zabrać tylko jedną kartę. Grę kontynuuje się do momentu, aż wszystkie karty znajdą swoich właścicieli. Wygrywa ta osoba, która zbierze największą liczbę kart.



ilustracje: Barbara Galińska,
Wojciech Szwal ski,
Karolina Kucharska
pomysł: Julia Pogorzelska
grafika i skład: STUDIO adamigo



5 902410 007844
COPYRIGHT © ADAMIGO® 2023