

adamigo®

memory

# ZOO



## 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 8 rzędach po 10 sztuk. Między kartonikami należy pozostawić niewielki odstęp dla łatwiejszego odwracania.

## Zasady gry:

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, 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.

# ZGADNIJ KTO TO !

gra dla 3-4 graczy

## Przygotowanie do gry:

Jeden komplet 40 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 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 kartonik 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 małpę i mówi: „*mieszka na drzewie i bardzo lubi banany*”. Ten z graczy, który jako pierwszy zgadnie, że to małpa, otrzymuje kartonik.

Następni gracze postępują tak samo, to znaczy kolejno opisują wylosowane przez siebie zwierzęta. 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 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 gracz otrzymuje 1 punkt. W następnej kolejce prowadzący wyklada także 9 obrazków itd. Po kilku kolejkach następuje zliczenie punktów, które zdobyli gracze i wyłonienie zwycięzcy.



Art.: ZOO - adamigo memory  
PKWiUJ 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

opracowanie gry i wybór zdjęć: Julia Pogorzelska  
grafika i skład: STUDIO adamigo

**adamigo®**

[www.adamigo.pl](http://www.adamigo.pl)

5 902410 007264