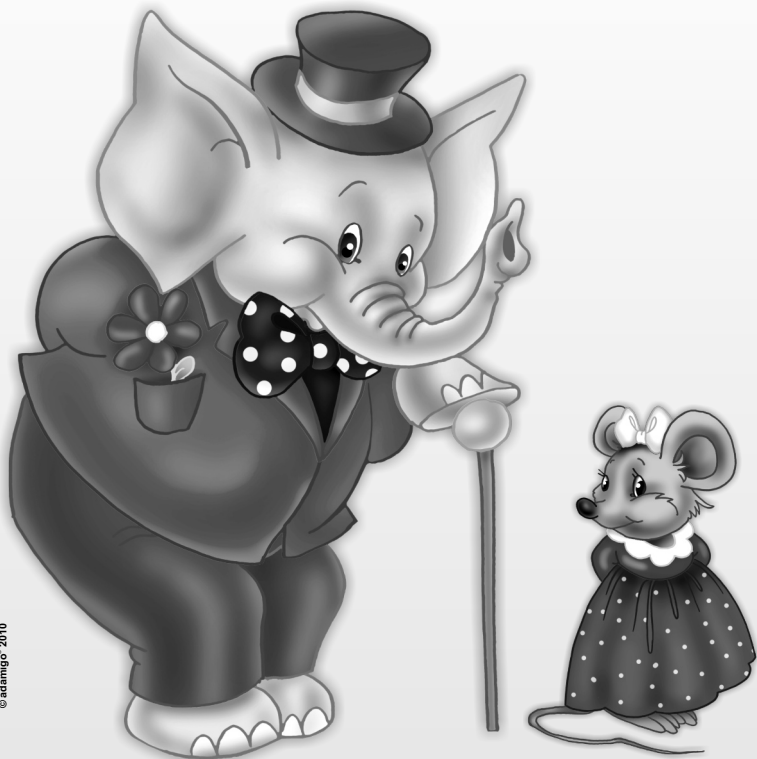


kto

adamigo®

silniejszy?



© adamigo 2010

instrukcja gier

kto silniejszy?

adamigo®

***W skład zestawu wchodzi 48 sztywnych plakietek
o wymiarach 7,4 x 7,4 cm oraz instrukcja.***

Zestaw można wykorzystać na wiele sposobów, poniżej propozycja czterech gier:

GRA I - Kto silniejszy?

W grze może brać udział 2 graczy, każdy z nich otrzymuje po 24 tafelki, które układa w stosiku, obrazkami do dołu. Pierwszy gracz wyklada kartę z góry swojego stosu drugi gracz dokłada obok swoją kartę. Gracze porównują, które zwierzę ma większą "siłę" (liczbę). Ten z graczy, który miał silniejszego zwierzaka, zabiera obie karty i odkłada obok siebie, na drugim stosie, obrazkami do góry. Następnie pierwszy wyklada kartę gracz, który zabrał oba tafelki. Drugi gracz dokłada swoją kartę, itd. Przyjdzie taki moment, gdy okaże się, że gracze wyłożyli karty o takiej samej "sile". Dochodzi do "wojny" (gra oparta o reguły gry karcianej "Wojna"). Wówczas każdy z graczy układa najpierw na swojej karcie tafelek ze stosiku obrazkiem do dołu, a na nim kładzie następny obrazkiem do góry. To samo robi drugi gracz. I znów porównują odkryte na wierzchu karty. Całą wyłożoną pulę zabiera gracz, który ma na wierzchu "mocniejszego" zwierzaka. No chyba, że odkryte karty mają znów taką samą moc, więc wówczas znów... "wojna" itd. Kto więcej zdobył kart, ten wygrywa...

GRA II - Dwunastka

W grze może wziąć udział od 2 do 3 graczy. Zadaniem graczy jest ułożenie liczb od 1 do 12, z kart rozdanych oraz kart wymienionych. Każdy gracz dostaje w trakcie gry 12 tafelków, które układa obok siebie, porządkując tafelki według siły zwierząt, od 1 do 12. Pozostałe karty, które nie trafiły do graczy, rozkłada się pojedynczo na stole, obrazkiem w dół. Gracze ustalają kolejność wchodzenia do gry. Pierwszy gracz odkłada do puli na środku stołu zbędny tafelek, czyli kartę z wartością, która w jego komplecie się powtarza. W zamian losuje kartę ze stołu. To samo robi następny gracz, gdy przyjdzie jego kolej gry. Gra toczy się do momentu, gdy jeden z graczy głośno powie DWUNASTKA. Jeżeli graczowi udało się ułożyć ciąg zwierząt o sile od najmniejszej do największej wartości liczby - zwycięża.

GRA III - Liczbowy wąż

Gra dla 2-4 graczy. Na środku stołu wystawia się losowo wybrany tafelek. Gracze otrzymują po 8 tafelków. Pozostałe leżą na stosie obrazkami do dołu. Gracze kolejno dostawiają tafelek z jednej strony wyższy lub równy, z drugiej strony niższy lub równy liczbie, która umieszczona jest na wystawionym tafelku. Jeżeli gracz w swojej kolejce nie może dostawić następnego tafelka musi dobrać ze stosu następny; jeżeli nie otrzymał oczekiwanego numeru, musi poczekać. Ruch przechodzi na następnego gracza, który znów dokłada z jednej, lub drugiej strony swój tafelek. Wąż liczbowy się zwiększa. Wygrywa ten z graczy, który szybciej pozbędzie się swoich kart.

GRA IV - Zwierzaki - memoraki

Gra dla 2-4 graczy. Wszystkie tafelki układa się na stole, obrazkami do dołu. Pierwszy gracz odkrywa dwa tafelki, w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli, jakie zostały odkryte. Jeżeli

gracz odkrył dwa zwierzaki o takiej samej sile, to zabiera je dla siebie, jeżeli zaś tafelki są z różnymi liczbami, pozostawia je na stole, odwracając obrazkiem do spodu. Kolej przechodzi wtedy na drugiego gracza. Zabranie pary zwierzaków premiowane jest dodatkowym ruchem. Ten z grających, który zbierze najwięcej par, wygrywa.

Pomysł gry: Julia Pogorzelska

Opracowanie zasad gier: Julia Pogorzelska i Helena Lewanowska

Rysunki: Renata Krześniak

Kolor i grafika: Studio Adamigo

Przygotowanie do produkcji: Zofia Dziewiątkowska

Prawa autorskie: Adamigo 2010

POLECAMY TAKŻE NASZE INNE GRY EDUKACYJNE:

- *Zegarowe lotto*
- *Złota rybka*
- *Gra w chowanego*
- *Matematyka na wesoło*
- *Lotto ortografia*
- *Encyklopedia dla malucha*
- *Quiz przyrodniczy*



www.adamigo.pl