

Sztafeta

4-8 graczy

Przygotowanie do gry

Położ na ziemi odkryte karty, tworząc 2 rzędy po 10 kart. Gracze tworzą 2 drużyny. Każda drużyna wybiera swój rząd kart. Następnie każda drużyna dzieli się na 2 równe grupy, które stają po obu stronach wybranego rzędu.

Cel gry

Jak najszybciej przejść wzdłuż rzędu kart swojej drużyny.

Jak grać?

Na dany znak pierwszy gracz z każdej drużyny stara się jak najszybciej przejść wzdłuż rzędu 10 kart. Aby tego dokonać, gracz musi nazwać symbol łączący kartę, przy której stoi, z kolejną kartą w rzędzie. Następnie może stanąć przy tej karcie. Aby znowu się poruszyć, gracz musi nazwać symbol łączący nową kartę, przy której stoi, z kolejną kartą w rzędzie itd.

Gdy gracz dotrze do końca rzędu, musi klepnąć w rękę stojącego tam gracza ze swojej drużyny. Ten gracz powtarza te same czynności co pierwszy gracz, ale w odwrotną stronę, i gdy dotrze do końca, musi klepnąć w rękę następnego gracza ze swojej drużyny.

Jak wygrać?

Wygrywa drużyna, której gracze jako pierwsi przejdą wzdłuż rzędu kart swojej drużyny.

Wariant 2-osobowy

Gdy gracze dotrą na koniec swojego rzędu kart, muszą wrócić do pierwszej karty. Wygrywa gracz, który będzie najszybszy.



Wyścig po kole

2-8 graczy

Przygotowanie do gry

Położ na ziemi w formie koła 20 odkrytych kart. Upewnij się, że karty leżą w równych odstępach od siebie. Każdy gracz staje przy wybranej przez siebie karcie. W trakcie gry gracze poruszają się zawsze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Cel gry

Zostać jak najdłużej w wyścigu!

Jak grać?

Na dany znak każdy gracz stara się znaleźć symbol łączący kartę, przy której stoi, z kartą po lewej stronie. Gdy gracz odnajdzie symbol, musi wykrzyknąć jego nazwę (np. „Bałwan!”, „Dinozaur!”, „Kwiat!”) i stanąć przy karcie znajdującej się po lewej stronie.

Aby znowu się poruszyć, gracz musi nazwać symbol łączący nową kartę, przy której stoi, z kolejną kartą po lewej stronie itd. Wszyscy gracze nazywają symbole i poruszają się po kole jednocześnie. Gdy gracz stanie obok karty, przy której znajduje się inny gracz, to ten inny gracz musi natychmiast opuścić grę. Wyścig się dla niego skończy!

Jak wygrać?

Gra się kończy, gdy przy kartach zostaje tylko 1 osoba – to ona zwycięża wyścig!

Wilk i gąski

3-8 graczy

Przygotowanie do gry

Położ na ziemi odkryte karty, tworząc 4 rzędy po 5 kart. Jeden z graczy jest wilkiem i staje przy 1 z rogów utworzonego prostokąta. Pozostali gracze są gąskami i stają przy wybranych przez siebie kartach.

Cel gry

Uciec przed wilkiem.

Jak grać?

Na dany znak wszyscy gracze (w tym wilk) starają się przejść do sąsiedniej karty (w pionie albo w poziomie, ale nie po ukosie!). Aby tego dokonać, gracz musi nazwać symbol łączący kartę, przy której stoi, z kartą, do której chce dotrzeć, wykrzykując nazwę symbolu (np. „Klucz!”, „Biedronka!”, „Żarówka!”). Gracze muszą uciekać przed wilkiem, który stara się ich złapać. Przy tej samej karcie nie może znajdować się 2 gracze.

Gdy wilk dotrze do karty, przy której stoi inny gracz, ten gracz natychmiast opuszcza grę.

Jak wygrać?

Zwycięża ostatni gracz, który nie został złapany przez wilka. W następnej rundzie zwycięzca będzie wilkiem.



Tajemnicze numery

5-8 graczy

Przygotowanie do gry

Utwórz zakryty stos ze wszystkich kart. Jeden z graczy zostaje sędzią. Pozostali gracze tworzą 2 równe drużyny. W każdej drużynie gracze w tajemnicy przed drużyną przeciwną odliczają po kolei, zapamiętując swój numer. Ktoś może być jedynką, ktoś inny dwójką itd.

Cel gry

Zdobyć najwięcej kart ze środkowego stosu.

Jak grać?

Na dany znak sędzia wywołuje dowolny numer. Następnie odkrywa 2 wierzchnie karty ze stosu i kładzie na ziemi. Aby urozmaicić grę, sędzia może wywoływać numery w dowolnej kolejności (np. „Pięć!”, „Jeden!”, „Trzy!”). Zanim powtórzy któryś z numerów, musi się upewnić, że już wywołał wszystkie możliwe numery. Obydwoje graczy, których numer został wywołany, musi jak najszybciej dobiec do 2 odkrytych kart. Pierwszy gracz, który nazwie symbol łączący karty, wygrywa i zabiera obie karty do swojej drużyny. Następnie sędzia wywołuje kolejny numer i odkrywa 2 nowe karty. Powtarza to tak długo, aż stos kart się wyczerpie.

Jak wygrać?

Zwycięża drużyna, która zdobyła najwięcej kart.

INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA. Przeczytaj i zachowaj niniejszą instrukcję.

- Upewnij się, że wszystkie elementy gry są w dobrym stanie i są używane zgodnie z ich przeznaczeniem.
- Używaj wyłącznie pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
- Używaj wyłącznie na gładkich, płaskich i czystych powierzchniach, na których nie znajdują się żadne przeszkody.

- Nie używaj na śliskich, mokrych i brudnych powierzchniach takich jak żwir, lód itp.
- Przechowuj grę w opakowaniu.
- Możesz delikatnie czyścić powierzchnię kart wodą z mydłem.
- Pamiętaj, że w zależności od częstotliwości użytkowania obrazki na kartach mogą wyblaknąć.

DOBBLE XXXL

Gigagra!

