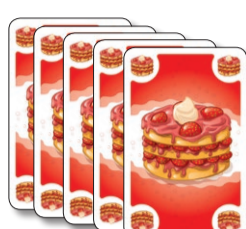


Torcik

Liczba graczy: 3-6 Wiek: 5+ Czas: 15 min.

Zawartość

30 kart z tortem (po 5 kart w następujących kolorach: beżowym, żółtym, czerwonym, niebieskim, fioletowym, brązowym)



Płytką z tortem



Instrukcja

Cel gry

Każdy gracz stara się zebrać na ręce pięć kart z tortem w tym samym kolorze. Osoba, która zrobi to jako pierwsza, szybko kładzie dłoń na płytce z tortem. Pozostali gracze również muszą jak najszybciej położyć tam ręce. Ostatni otrzymuje pieczątkę!

Przygotowanie

Z talii bierze się po pięć kart w tylu kolorach, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Pozostałe karty odkłada się do pudełka – nie będą potrzebne podczas gry. Karty trzeba dokładnie potasować i rozdać po równo między graczy. Każdy gracz bierze swoje na rękę i nie pokazuje przeciwnikom. Płytkę z tortem kładzie się na środku stołu, a pieczątkę odkłada się na bok.

Przebieg gry

Wszyscy gracze mają na początku rundy po pięć przypadkowych kart na ręce. Przekazując sobie po jednej, dążą do zebrania pięciu kart **w tym samym kolorze**.

Zaczynamy!

Wszyscy gracze **równocześnie** wybierają jedną ze swoich kart i **zakrytą** przekazują osobie siedzącej po lewej stronie. Każdy gracz oddaje więc jedną swoją kartę sąsiadowi z lewej i w tym samym momencie dostaje jedną od sąsiada z prawej. Następnie znowu każdy gracz wybiera jedną ze swoich kart, przekazuje ją dalej i otrzymuje nową. Proces ten powtarza się tak długo, aż ktoś będzie miał na ręce pięć kart z tortem w tym samym kolorze.

Uwaga: Bardzo ważne jest, żeby karty z tortem przekazywać jednocześnie. Najlepiej, gdy każdy trzyma kartę, którą chce przekazać, tak długo, aż wszyscy wybiorą swoje.



Pięć kart z tortem w tym samym kolorze?

Ten, kto będzie miał na ręce pięć kart z tortem w tym samym kolorze, musi szybko położyć dłoń na płycie z tortem. Gdy pozostali gracze to zauważą, również szybko kładą tam ręce. W ten sposób powstaje stos z dłoni.



Czas na tort!

Gracz, którego dłoń leży na samym spodzie stosu, może odcisnąć pieczętkę na ręce gracza, który był najwolniejszy.

Następnie karty z tortami tasuje się i rozpoczyna się kolejna runda.



Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy otrzyma **piątą** pieczętkę. Osoba, która ma **najmniej** pieczętek, wygrywa. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Wskazówka dla rodziców

Po każdym użyciu pieczętki należy szczelnie zamknąć pisak. W ten sposób farba tak szybko nie wyschnie i jest mniejsze ryzyko, że flamaster pobrudzi stół lub ubrania dzieci.



Znacie inne gry tego autora?



Speed Cups

Czy na czubku drzewa usiadła czarna sroka, czy żółty kanarek? Jakiego koloru jest samochód, który wyprzedził wszystkie inne? Szybko ułóż kolorowe kubeczki w kolejności wskazanej na karcie i zadzwoni dzwonkiem! Najszybsza osoba wygrywa!

Halli Galli Junior

Niebieskie, zielone, fioletowe... – kolorowe klauny biegają po arenie cyrkowej. Większość z nich jest wesoła, jednak co niektórzy są smutni, ponieważ zgubili swoje kapelusze. Zawsze, gdy dwaj szczęśliwi klauni w tym samym kolorze pojawią się na stole, szybko uderz w dzwonek! Najszybszy gracz zdobywa wszystkie stosy odkrytych kart.



Zgadnij! Co jest inaczej?

Czy ktoś włączył w domu światło? A może chłopiec przekreślił swoją czapkę? Jak najszybciej znajdź różnicę i dotóż na środek stołu jedną ze swoich kart. Osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kart, wygrywa.

Autor: Haim Shafir i Tal Schreiber

Grafika: Markus Wagner

Polska instrukcja: Katarzyna Dobra



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2016.

Wersja 1.0



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXV