



BŁOCZKI



2-5
graczy



4+
wiek



15
min

ELEMENTY GRY:

- 30 kafelków
- 15 dwustronnych kart z obrazkami
(u góry: niebieskie tło,
u dołu: czerwone tło)

WPROWADZENIE

Co za piękny dzień!
Po przemiłym pikniku Marysia
wypoczywa, leżąc wraz
ze swoimi przyjaciółmi na
trawie. W pewnym momencie
dziewczynka wskazuje
obłoczek na niebie i mówi:
„Patrzcie, to niedźwiedź!”.
Jej towarzysze natychmiast
przyłączają się do zabawy
i szukają kolejnych
kształtów...



TRYB WSPÓŁPRACY

CEL GRY

Postarajcie się wspólnie odnaleźć wszystkie kształty, jakie mogą stworzyć obłoczki. Macie na to 2 minuty!

PRZYGOTOWANIE

- Przetasujcie 30 kafelków obłoczków i rozłóżcie je na stole – stroną z obłoczkami ku górze.
- Odłóżcie do pudełka karty z obrazkami;



nie będą potrzebne w tym wariacie gry.

ROZGRYWKA

Najmłodszy gracz uruchamia czasomierz i odmierza 2 minuty. Postarajcie się wspólnie ułożyć wszystkie 15 obłoczków, nim minie czas.

KONIEC GRY

Gra dobiega końca, gdy ułożycie poprawnie wszystkie obłoczki lub gdy skończy się czas.

Wygrywacie, jeżeli uda wam się ułożyć wszystkie kształty w czasie krótszym niż 2 minuty.



TRYB RYWALIZACJI

WPROWADZENIE



Marysia zrobiła kilka zdjęć obłoczkom – na pamiątkę miłego spędzonego popołudnia. Niestety, następnego dnia spotkała ją przykra niespodzianka: okazało się, że młodszy braciszek splotał jej figla i poprzecinał wszystkie obrazki na pół. Teraz trzeba je posklejać... Ale od czego są przyjaciele! Niezawodni towarzysze szybko wymyślają nową zabawę – jak najszybsze łączenie obrazków!

CEL GRY

Pomóżcie Marysi właściwie połączyć porozrzucane połówki obrazków. Gracz, który połączy i zbierze najwięcej kart obrazków, wygrywa.

PRZYGOTOWANIE

- Przetasujcie 30 kafelków obłoczków i rozłóżcie je na stole – stroną z obłoczkami ku górze.
- Wspólnie zdecydujcie, czy chcecie grać z wykorzystaniem wiernych odwzorowań obłoczków (niebieskie tło na kartach – mniejszy stopień trudności), czy z ilustracjami przedstawiającymi przedmioty (czerwone tło – nieco większy stopień trudności).



- Przetasujcie 15 kart i ułóżcie je w stosie tak, aby strona, którą gracie, skierowana była ku dołowi (a tym samym nie była widoczna).

ROZGRYWKA

- Najmłodszy z graczy rozpoczyna grę poprzez odwrócenie pierwszej karty.

W kolejnych rundach zmieniajcie się przy odwracaniu kart.

- Kto pierwszy, ten lepszy! Musicie jak najszybciej odnaleźć dwie połówki kształtu, który widnieje na odwróconej karcie.
- Jeżeli jako pierwszy odnajdziesz oba kafelki, oznajmij to światu radosnym okrzykiem, podając nazwę kształtu widocznego na obrazku. Weź kafelki do rąk i połącz je, by sprawdzić, czy rzeczywiście do siebie pasują.
- Jeżeli pasują, odłóż kafelki na miejsce, ale zatrzymaj kartę - jako właśnie zdobyty punkt.

- Jeżeli nie pasują, odtóż kafelki na miejsce. Poszukiwanie trwa, ale ty w tej rundzie nie bierzesz już w nim udziału.

Ważne: W czasie rundy nie wolno wam dotykać kafelków - z wyjątkiem chwili, gdy chcecie sprawdzić poprawność swojego połączenia.

PODPowiedź:

Kiedy znajdziesz pierwszą połówkę obrazka, zapamiętaj jej położenie, ale nie mów o tym nikomu, dopóki nie namierzysz brakującej części. Nie chcesz przecież, żeby ktoś połączył połówki przed tobą!

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zdobyta zostanie ostatnia karta.

Gracz z największą liczbą zdobytych punktów (czyli kart z obrazkami) zwycięża.

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.



© 2018 Blue Orange.

© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa

Wydawca: Michał Herman

Tłumaczenie: Marek Baranowski

Opracowanie graficzne i DTP: Sławomir Bejda

Korekta: Natalio Łyczko