



RYŚOWANE KALAMBURY

junior

Zasady gry

Zawartość pudełka:

Plansza, 150 kart z hasłami, klepsydra, 6 pionków, 1 kostka, szkicownik, ołówek.

Wprowadzenie

Podczas gdy jedna osoba rysuje słowa (hasła), pozostałe usiłują odgadnąć znaczenie rysunków. Dzieci nieumiejące czytać, mogą rysować hasła przedstawione na ilustracjach. Jeśli komuś uda się odgadnąć, to obydwie osoby przesuwają swoje pionki na planszy. Zwycięża gracz, który jako pierwszy dotrze do mety.

Karty

Każda karta zawiera cztery hasła, po jednym z każdej kategorii spośród:



Ilustracja



Obiekty i przedmioty



Zwierzęta i natura



Postacie i zawody

Przygotowanie do gry

Planszę układamy na środku stołu, a klepsydre obok niej. Każdy z graczy wybiera jeden pionek i kładzie go na polu startowym (pole z czerwonym trójkątem). Potasowane karty należy położyć koszulkami skierowanymi do góry w miejscu, do którego każdy zawodnik będzie w stanie dosięgnąć.

Każdy z grających rzuca kostką, ten kto wyrzuci najwyższy numer rozpoczyna grę. Bierze on szkicownik i ołówek.

Zasady gry

Rozpoczynający gracz bierze górną kartę z talii i sprawdza jej zawartość, bez pokazywania innym. Wybiera jedno z haseł i na głos podaje nazwę kategorii, do której wybrane słowo należy. Uwaga! Kategorię można wybrać samemu tylko wtedy, gdy pionek stoi na starcie. W następnych kolejkach o wyborze kategorii decyduje pole, na którym stoi pionek zawodnika. Osoby niepotrafiące czytać wybierają słowo przedstawione na ilustracji.

Osoba siedząca na lewo od gracza odwraca klepsydre, a ten zaczyna rysować wybrane słowo. Wszyscy (oczywiście oprócz rysującego) starają się odgadnąć hasło. Mogą to czynić do czasu przesypiania się piasku w klepsydze. Każda osoba może podawać wiele propozycji. Można to czynić także równocześnie z innymi.

Zawodnik, który jako pierwszy odgadnie przedstawiane słowo, może przesunąć swój pionek o jedno pole do przodu. Osoba rysująca (jeśli hasło zostanie odgadnięte) rzuca kostką i przesuwa swój pionek o tyle pól ile ona wskaże. Jeśli nikomu nie uda się odgadnąć słowa, nikt nie przesuwa swojego pionka.

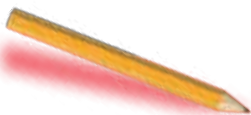
Po upływie czasu przeznaczanego na odgadywanie, wybraną kartę przekłada się na spód talii a kolejka przechodzi na następnego gracza.

Jeśli gracz ma przedstawić słowo, którego nie zna, odkłada wybraną kartę na spód talii i wybiera kolejną.

Zakończenie gry i zwycięzca

Zwycięża osoba, która jako pierwsza dotrze na ostatnie pole planszy. W ostatnim ruchu trzeba wyrzucić kostką liczbę oczek, równą odległości pionka danego zawodnika od mety. W przypadku wyrzucenia kostką większej liczby, pionek pozostaje na swoim miejscu. Do mety można oczywiście dotrzeć, również przesuując swój pionek o jedno pole, po odgadnięciu hasła rysowanego przez innego gracza.

Uwaga. Może się zdarzyć tak, że dwie osoby równocześnie dotrą do mety i zostaną zwycięzcami.





RYSOWANE KALAMBURY

junior

Zasady w skrócie

1. Obróć klepsydrę.
2. Narysuj słowo z twojej karty (kategoria = pole, na którym stoisz).
3. Inni gracze usiłują zgadnąć, co rysujesz.
4. Zawodnik, który odgadnie jako pierwszy, przesuwają się o jedno pole do przodu. Osoba, która rysowała, rzuca kostką i przesuwa się o tyle pól ile wyrzuciła (1 do 3 pól).
5. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który jako pierwszy dotrze do mety (ostatni ruch musi zakończyć na ostatnim polu gry).

Więcej gier znajdziesz na:



www.tactic.net