



15+
lat



2+
graczy



30+
min.

Mała gra



Jedzenie

Zawartość

Bloczek z planszami, 100 kart (60 kart z pytaniami oraz 40 kart zadań), kostka, ołówek i klepsydra.

Cel gry

W rozgrywce uczestniczyć mogą dwie drużyny lub przynajmniej dwie osoby. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby kart, odpowiadając na pytania i rozwiązując zadania z kart. Każda zdobyta karta ma wartość 1 punktu.

Przygotowanie

Jedną kartkę z planszą należy oderwać z bloczka i położyć na środku stołu. Zawodnicy dzielą potasowane karty na dwa stosy (karty z pytaniami i zdaniem) i zakryte kładą na stole.

Przebieg rozgrywki

Rozpoczyna zawodnik, który jako ostatni coś jadł. Rzuca on kostką i zaczynając od startu (czerwone pole z niebieskim owocem) zakreśla kolejne pola na planszy. Ostatnie zakreślone pole wskazuje, co się dzieje w jego kolejce. Uwaga: pole startu jest równocześnie polem mety.

Karty z pytaniami

Jeśli ostatnim zakreślonym jest kolorowe pole ze sztuczkami, przeciwnik siedzący po lewej stronie gracza podnosi górną kartę ze stosu kart z pytaniami i odczytuje pytanie, zaznaczone takim samym kolorem jak zakreślone pole na planszy, wraz z proponowanymi odpowiedziami do wyboru.

- Jeśli zawodnik odpowie poprawnie, wygrywa kartę i zabiera ją.
- Jeśli odpowie niepoprawnie, kartę odkłada na spód stosu. Kolejny gracz rzuca kostką i zakreśla jedno lub więcej pól.

UWAGA! Zdobyte karty zawodnicy trzymają przed sobą, gdyż ich liczba stanowi końcowy wynik.

Karty Zadań – dwa rodzaje

Jeśli ostatnie zakreślone jest białe pole z łyżeczką, zawodnik bierze górną kartę ze stosu kart zadań. Może wylosować dwa rodzaje kart: Memory Rysunkowe i Anagramy.

- **Memory Rysunkowe**

Zawodnik, który rzucał kostką, ma 30 sekund na obejrzenie i zapamiętanie zawartości karty (do odmierzenia czasu używa się klepsydry). Po upływie tego czasu osoba siedząca po lewej otrzymuje tę kartę i wymyśla jedno pytanie związane z obrazkami na niej. Na przykład: „Jaki jest kolor...?”, „Ile jest tam...?”, „Kto trzyma ...?”, itp. Jeśli zawodnik odpowie poprawnie, wygrywa kartę. Jeśli odpowie niepoprawnie, kartę odkłada się na spód stosu kart zadań.

- **Anagramy**

Na koszułkach tych kart znajduje się napis „ANAGRAMY” . Gracz nie może obejrzeć zawartości takiej karty zanim nie obróci klepsydry. Kiedy to uczyni musi jak najszybciej, zanim przesypie się piasek, podać poprawną nazwę słów z karty (na wszystkich kartach znajdują się trzy słowa z wymieszanymi literami). Podczas zastanawiania się może oglądać kartę, ponieważ pod każdym słowem znajduje się podpowiedź. Jeśli zawodnik zna odpowiedź, musi ją głośno podać. Jeśli odpowiedział niepoprawnie, kartę zdobywa osoba siedząca po jego lewej stronie. Jeśli 2 z 3 słów zostały odgadnięte, kartę zdobywa odpowiadający. Jeśli mniej niż 2 słowa zostały odgadnięte, kartę odkłada się na spód stosu kart zadań i kontynuuje grę.

Na kartach z anagramami nie ma odpowiedzi, dlatego zawodnicy muszą dokładnie je sprawdzić np. zapisując dłuższe słowa.

Zwycięzca

Gra kończy się, gdy którykolwiek zawodnik dotrze do mety. Zwycięzcą zostaje posiadacz największej ilości kart.

Art. no. 40844 A

Więcej gier znajdziesz na:



www.tactic.net



18+
lat

2+
graczy

30+
min.

Mała gra



Wino

Zawartość:

Bloczek z planszami, 100 kart (60 kart z pytaniami oraz 40 kart zadań), kostka, ołówek i klepsydra.

Cel gry

W rozgrywce uczestniczyć mogą dwie drużyny lub przynajmniej dwie osoby. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby kart, odpowiadając na pytania i rozwiązując zadania z kart. Każda zdobyta karta ma wartość 1 punktu.

Przygotowanie

Jedną kartkę z planszą należy oderwać z bloczka i położyć na środku stołu. Zawodnicy dzielą potasowane karty na dwa stosy (karty z pytaniami i zdaniem) i zakryte kładą na stole.

Przebieg rozgrywki

Rozpoczyna najstarszy zawodnik. Rzuca on kostką i zaczynając od startu (czerwone pole z winogronem) zakreśla kolejne pola na planszy. Ostatnie zakreślone pole wskazuje, co się dzieje w jego kolejce. Uwaga: pole startu jest równocześnie polem mety.

Karty z pytaniami

Jeśli ostatnim zakreślonym jest kolorowe pole, przeciwnik siedzący po lewej stronie gracza podnosi górną kartę ze stosu kart z pytaniami i odczytuje pytanie, zaznaczone takim samym kolorem jak zakreślone pole na planszy, wraz z proponowanymi odpowiedziami do wyboru.

- Jeśli zawodnik odpowie poprawnie, wygrywa kartę i zabiera ją.
- Jeśli odpowie niepoprawnie, kartę odkłada na spód stosu. Kolejny gracz rzuca kostką i zakreśla jedno lub więcej pól.

UWAGA! Zdobyte karty zawodnicy trzymają przed sobą, gdyż ich liczba stanowi końcowy wynik.

Karty Zadań – dwa rodzaje

Jeśli ostatnie zakreślone jest białe pole, zawodnik bierze górną kartę ze stosu kart zadań. Może wylosować dwa rodzaje kart: Memory Rysunkowe i Anagramy.

- **Memory Rysunkowe**

Zawodnik, który rzucał kostką, ma 30 sekund na obejrzenie i zapamiętanie zawartości karty (do odmierzenia czasu używa się klepsydry). Po upływie tego czasu osoba siedząca po lewej otrzymuje tę kartę i wymyśla jedno pytanie związane z obrazkami na niej. Na przykład: „Jaki jest kolor...?”, „Ile jest tam...?”, „Kto trzyma ...?”, itp. Jeśli zawodnik odpowie poprawnie, wygrywa kartę. Jeśli odpowie niepoprawnie, kartę odkłada się na spód stosu kart zadań.

- **Anagramy**

Na koszulkach tych kart znajduje się napis „ANAGRAMY” . Gracz nie może obejrzeć zawartości takiej karty zanim nie obróci klepsydry. Kiedy to uczyni musi jak najszybciej, zanim przesypie się piasek, podać poprawną nazwę słów z karty (na wszystkich kartach znajdują się trzy słowa z wymieszanymi literami). Podczas zastanawiania się może oglądać kartę, ponieważ pod każdym słowem znajduje się podpowiedź. Jeśli zawodnik zna odpowiedź, musi ją głośno podać. Jeśli odpowiedział niepoprawnie, kartę zdobywa osoba siedząca po jego lewej stronie. Jeśli 2 z 3 słów zostały odgadnięte, kartę zdobywa odpowiadający. Jeśli mniej niż 2 słowa zostały odgadnięte, kartę odkłada się na spód stosu kart zadań i kontynuuje grę.

Na kartach z anagramami nie ma odpowiedzi, dlatego zawodnicy muszą dokładnie je sprawdzić np. zapisując dłuższe słowa.

Zwycięzca

Gra kończy się, gdy którykolwiek zawodnik dotrze do mety. Zwycięzcą zostaje posiadacz największej ilości kart.

Art. no. 40845 A

Więcej gier znajdziesz na:



www.tactic.net



15+
lat

2+
graczy

30+
min.

Mała gra



Dobre Maniery

Zawartość

Bloczek z planszami, 100 kart (60 kart z pytaniami oraz 40 kart zadań), kostka, ołówek i klepsydra.

Cel gry

W rozgrywce uczestniczyć mogą dwie drużyny lub przynajmniej dwie osoby. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby kart, odpowiadając na pytania i rozwiązując zadania z kart. Każda zdobyta karta ma wartość 1 punktu.

Mała gra o Dobrych Manierach nie jest zwykłą grą imprezową. Grając poznajemy tradycję i obowiązujące normy zachowania. Z niektórymi możemy się nie zgadzać, o innych można dyskutować, warto je jednak znać. Pytania (i odpowiedzi) konsultowane były ze specjalistami *savoir vivre*'u.

Przygotowanie

Jedną kartkę z planszą należy oderwać z bloczka i położyć na środku stołu. Zawodnicy dzielą potasowane karty na dwa stosy (karty z pytaniami i zdaniem) i zakryte kładą na stole.

Przebieg rozgrywki

Rozpoczyna najstarszy zawodnik. Rzuca on kostką i zaczynając od startu (białe pole z dłońmi w uścisku) zakreśla kolejne pola na planszy. Ostatnie zakreślone pole wskazuje, co się dzieje w jego kolejce. Uwaga: pole startu jest równocześnie polem mety.

Karty z pytaniami

Jeśli ostatnim zakreślonym jest pole z namalowanym krawatem, przeciwnik siedzący po lewej stronie gracza, podnosi górną kartę ze stosu kart z pytaniami i odczytuje pytanie, zaznaczone takim samym kolorem jak zakreślone pole na planszy, wraz z proponowanymi odpowiedziami do wyboru.

- Jeśli zawodnik odpowie poprawnie, wygrywa kartę i zabiera ją.
- Jeśli odpowie niepoprawnie, kartę odkłada na spód stosu. Kolejny gracz rzuca kostką i zakreśla jedno lub więcej pól.

UWAGA! Zdobyte karty zawodnicy trzymają przed sobą, gdyż ich liczba stanowi końcowy wynik.

Karty Zadań – dwa rodzaje

Jeśli ostatnie zakreślone jest białe pole z różą, zawodnik bierze górna kartę ze stosu kart zadań. Może wylosować dwa rodzaje kart: Memory Rysunkowe i Anagramy.

- Memory Rysunkowe

Zawodnik, który rzucał kostką, ma 30 sekund na obejrzenie i zapamiętanie zawartości karty (do odmierzenia czasu używa się klepsydry). Po upływie tego czasu osoba siedząca po lewej stronie otrzymuje tę kartę i wymyśla jedno pytanie związane z obrazkami na niej. Na przykład: „Jaki jest kolor...?”, „Ile jest tam...?”, „Kto trzyma ...?”, itp. Jeśli zawodnik odpowie poprawnie, wygrywa kartę. Jeśli odpowie niepoprawnie, kartę odkłada się na spód stosu kart zadań.

- Anagramy

Na koszulkach tych kart znajduje się napis „ANAGRAMY” . Gracz nie może obejrzeć zawartości takiej karty zanim nie obróci klepsydry. Kiedy to uczyni musi jak najszybciej, zanim przesypie się piasek, podać poprawną nazwę słów z karty (na wszystkich kartach znajdują się trzy słowa z wymieszanymi literami). Podczas zastanawiania się może oglądać kartę, ponieważ pod każdym słowem znajduje się podpowiedź. Jeśli zawodnik zna odpowiedź, musi ją głośno podać. Jeśli odpowiedział niepoprawnie, kartę zdobywa osoba siedząca po jego lewej stronie. Jeśli 2 z 3 słów zostały odgadnięte, kartę zdobywa odpowiadający. Jeśli mniej niż 2 słowa zostały odgadnięte, kartę odkłada się na spód stosu kart zadań i kontynuuje grę.

Na kartach z anagramami nie ma odpowiedzi, dlatego zawodnicy muszą dokładnie je sprawdzić np. zapisując dłuższe słowa.

Zwycięzca

Gra kończy się, gdy którykolwiek zawodnik dotrze do mety. Zwycięzcą zostaje posiadacz największej ilości kart.

Art. no. 40846 A

Więcej gier znajdziesz na:



www.tactic.net