



GRA KARCIANA KALAMBURY

Kolekcja Les Loufoques

683362

Zawartość:

- 60 kolorowych kart (20 ze zwierzętami, 20 z przedmiotami, 20 akcji)

Wspólnie obejrzyjcie wszystkie karty.

Wariant 1:

Pikuś! Wariant gry dla najmłodszych od 3 graczy w górę.

Zdecydujcie, ile kart chcecie przedstawiać. Przykład: 6 kart z każdej kategorii. Potasujcie karty i ułóżcie je na kupce. Pierwszy z graczy, który będzie występował, pobiera kartę z wierzchu i ogłasza jaką kategorię wylosował. Gracz zachowuje każdą kartę, którą uda mu się z powodzeniem odtworzyć. Będą zliczane na koniec gry. Jeśli gracze nie odgadną, co znajduje się na obrazku, karta wraca na koniec kupki. Kolejka przechodzi na następną osobę, która również pobiera kartę i bez użycia słów przedstawia co się na niej znajduje. Gra toczy się, dopóki wszystkie karty z kupki nie zostaną zdobyte przez graczy. Gracz, który zdobędzie najwięcej kart, zostaje zwycięzcą.

Wariant 2:

Stwórzcie drużyny składające się przynajmniej z 2 graczy.

Odłóżcie na bok karty akcji.

Stwórzcie kupkę z kart przedstawiających zwierzęta i przedmioty. Pierwszy z graczy przedstawiających musi sprawić, że jego drużyna odgadnie jak najwięcej haseł w czasie, który odmierza klepsydra. Drużyna zachowuje każdą poprawnie odgadniętą kartę. Zostaną podliczone pod koniec gry. Karty, które nie zostaną poprawnie odgadnięte, należy odłożyć na bok. Następnie pora na kolejną drużynę, która również wyznacza osobę przedstawiającą. Drużyny grają na zmianę, dopóki są jakieś karty na kupce. Gracz przedstawiający zmienia się co rundę.

Wygrywa drużyna, która zgromadzi więcej zdobytych kart.

Wariant 3:

Stwórzcie drużyny składające się przynajmniej z 2 graczy.

Poziom trudności zwiększa się! Wariant gry dla 4 lub więcej graczy.

Stwórzcie kupkę składającą się z wszystkich 60 kart. Pierwszy z graczy pobiera kartę i ogłasza wylosowaną kategorię. Musi sprawić, że jego drużyna odgadnie jak najwięcej haseł w czasie, który odmierza klepsydra. Drużyna zachowuje każdą poprawnie odgadniętą kartę. Zostaną podliczone pod koniec gry. Karty, które nie zostaną poprawnie odgadnięte, należy odłożyć na bok. Następnie pora na kolejną drużynę, która również wyznacza osobę przedstawiającą. Drużyny grają na zmianę, dopóki są jakieś karty na kupce. Gracz przedstawiający zmienia się co rundę.

Wygrywa drużyna, która zgromadzi więcej zdobytych kart.

Możecie wymyślić swoje zasady i nowe wyzwania!

Przykład: Dla kart akcji, zgadujcie jakie zwierzę wykonuje czynność i w jakim kontekście (ptak tańczy w łazience).