

Fruit magik

4-99 LAT



Fruit magik

ZAWARTOŚĆ:



x 3



x 3



x 4



x 1



x 15



x 15

Jesteś gotowy na wyzwanie kulinarne? Dzięki magicznej różdżce i nieocenionej pomocy współgraczy, spróbuj połączyć składniki pysznej sałatki owocowej.

Cel gry: Współpracujcie ze sobą, aby wypełnić trzy talerze pięcioma kawałkami owoców o właściwym kolorze, uważając aby nie dodać za dużo kostek cukru.

Przygotowanie do gry:

Umieść wszystkie kolorowe żetony z owocami zakryte w pudełku. Rozłóż równomiernie między nimi żetony z kostkami cukru. Połóż talerze niedaleko i odłóż pokrywki na bok.

Jak grać:

Zaczyna najmłodszy z graczy. Gracze grają po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Podczas swojej rundy, aktywny gracz chwyta magiczną różdżkę za kolorowy koniec, trzymając kciuk na części bez magnesu. Następnie zakłada na oczy opaskę i prostuje ramię.

Pozostali uczestnicy przesuwają pudełko o ćwierć obrotu i umieszczają je na tyle blisko, aby gracz mógł łatwo dosięgnąć obu jego krawędzi.

Następnie pozostali gracze instruują aktywnego gracza, wydając mu jasne instrukcje na głos, aby pomóc mu podnieść owoc i uniknąć cukru.

Na przykład:

"Przesuń rękę w kierunku twojego brata" *lub* "bliżej okna". Jeśli gracz wie, gdzie jest prawa lub lewa strona, możesz spróbować go pokierować również w ten sposób.



Mów jasno i wyraźnie, aby gracze zrozumieli instrukcje.
Mówcie na zmianę, aby uniknąć zamieszania i aby nie wszyscy mówili na raz!



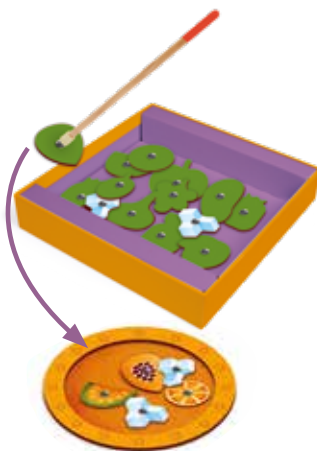
Magnes powinien być skierowany w dół, aby móc podnieść kawałek jedzenia. Kiedy gracz poczuje, że coś złowił, podnosi różdżkę i ujawnia zdobycz.

Owoc należy odłożyć na talerz tego samego koloru.

Kostki cukru można odłożyć na dowolny talerz.



Siła magnesu jest na tyle duża, że można zebrać kilka kawałków jedzenia jednocześnie. Jeśli tak się stanie, wszystkie złapane żetony należy wyjąć z pudełka i odłożyć na właściwe talerze.



Kiedy cały talerz się zapełni, należy sprawdzić, czy może zostać zakryty.

GOTOWI, DO STARTU... ZAKRYWAMY!

Talerz jest gotowy do zjedzenia, kiedy zawiera 5 kawałków owoców tego samego koloru co on. Kiedy tak się stanie, połóż na talerz pokrywkę z uśmiechem do góry.

Jeśli na talerzu znajdzie się trzeci kawałek cukru, staje się on niejadalny. Połóż na nim pokrywkę stroną z grymasem do góry, co oznacza "obrzydlistwo".

Uwaga: jeśli złowiony owoc pasuje do talerza, który został już zakryty, należy odłożyć ten żeton na bok. Nie wraca on do pudełka i nie może zostać ponownie użyty.



Koniec gry:

Gra kończy się, kiedy wszystkie talerze zostaną zakryte.

Gracze zapoznają się z wynikami.

- **1 talerz z uśmiechem:** mniam! Pyszna sałatka jest gotowa do spożycia, ale czy wystarczy jej dla wszystkich?
- **2 talerze z uśmiechem:** mniam, mniam! Dobra robota, jesteście na właściwej drodze!
- **3 talerze z uśmiechem:** mniam, mniam, mniam! Dobra robota, co za świetny zespół, zadanie wykonane!

- **Same grymasy?** Faj, faj, faj lepiej zacząć od początku, zanim tego spróbujecie!



Autorka gry: Julie Bregéot

Dla zachowania bezpieczeństwa, surowo zabrania się, aby dzieci poruszały się mając założoną opaskę zasłaniającą na oczy.



KATALOG ONLINE

+ 150 GIER
2-99 LAT



GRY KARCJANE



GRY LOGICZNE

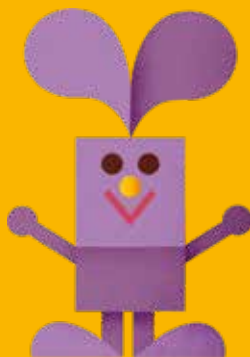


@DjecoToys



GRY PLANSZOWE





DJ00834



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com