

mÉCHANLOU



Wiek: 4-7



Liczba graczy: 2 - 4



Zawartość: 50 kart (24 karty „opowieści” + 10 kart z wilkiem + 8 kart z myśliwym w lesie + 8 kart z wilkiem w lesie)



Cel gry: Być pierwszym, który korzystając z kart „opowieści” ułoży w całość historie o czerwonym kapturku .



Przygotowanie: na środku stołu ułóż w okręgu 8 dowolnych kart, przedstawiających wilka w lesie, bądź leśniczego w lesie, obrazkiem do dołu. Pozostałe 8 kart z obrazkiem „lasu” połóż na stosiku pośrodku utworzonego okręgu z kart. Potasuj razem 34 karty (24 karty „opowieści i 10 kart z wilkiem) i rozdaj po 3 dla każdego z graczy, reszta kart utworzy talię do grania.

Reguły gry: zaczyna najmłodszy z graczy. Podczas każdej kolejki gracze mają 3 opcje ruchu:

- położyć przed sobą kartę „opowieści” z jakimkolwiek numerem , oprócz karty z numerem 6, która musi być grana na końcu.
- zwrócić jedna z 3 swoich kart z powrotem do talii kart (odkładamy ja zawsze pod spód talii)
- spróbować wygrać kartę opowieści , wyłożoną przez przeciwnika, poprzez położenie na niej karty z wilkiem. Jeśli dojdzie do takiej sytuacji gracz na którego kartę został położony „wilk” , stara się ją uchronić , odwracając jedną z kart z obrazkiem lasu tworzących okrąg . Zanim się to stanie gracz „broniący” swojej karty, musi unieść ręce nad okrąg kart i powiedzieć wierszyk :

„Kiedy wilka gdzieś poniesie, bawimy się w lesie. Kiedy wróci na swe włości, pożre nas w całości.” Następnie gracz odwraca jedną z kart „lasu” tworzących okrąg i jeśli:

-odwrócona karta przedstawia wilka w lesie, gracz „broniący” swojej karty opowieści, traci ją na rzecz przeciwnika, który położył wcześniej kartę wilka na wybrana kartę „broniącego”. Wygrywający może dzięki zdobytej karcie zacząć układać swój rząd kart opowieści, bądź dołożyć ją do już posiadanych kart, uzupełniając swoją opowieść. Karta wilka wraca na spód talii.

-odwrócona karta przedstawia leśniczego w lesie, gracz „broniący” krzyczy „bang” i wilk zostaje zabity, a karta obroniona. Karta wilka wraca na spód talii.

Zawsze po skończonym ruchu, gracze muszą dobrać kartę z talii kart, tak aby „na rękę” mieli zawsze 3 karty. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zawsze kiedy z koła kart „lasu” jedna z kart zostaje odkryta, musi być zastąpiona kolejną kartą ze stosika znajdującego się pośrodku okręgu utworzonego przez karty „lasu”. Odwrócona karta wraca na spód stosiku.

Koniec gry: wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy ułoży całe opowiadanie składające się z 6 kart „opowieści”.



DJECO

Ostrzeżenie! Małe elementy.