

BOGOSS

Wiek: 6-99 lat

Liczba graczy: 2 do 4

Zawartość: 44 karty świecące w ciemnościach

- 30 kart "szkielet" z zielonym symbolem
 - 12 kart "złamany szkielet" z czerwonym symbolem
 - 2 jokery
-

Cel gry: Jako pierwszy skompletuj dwa "zdrowe" szkielety (zielony) lub jeden "połamany" (czerwony).



Zasady gry:

Rozdaj każdemu uczestnikowi po 6 kart, pozostałe stworzą talię. Kolejność gry następuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najmłodszy z graczy rozpoczyna.

Gracz1 pyta wybranego przez siebie uczestnika o konkretną część szkieletu (np. noga), której brakuje mu do kompletu (2 nogi, 2 ramiona, czaszka, żebra)



x2



x2



Jeżeli zapytany posiada żadaną kartę (zieloną lub czerwoną), musi ją oddać. Kiedy Gracz1 otrzyma zażadaną kartę:

- Jeżeli nie jest złamana (zielona), może zapytać o kolejną kartę, tego samego lub innego gracza
- jeżeli jest złamana (czerwona), nie może już pytać o kolejną część. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Jeżeli gracz nie otrzyma karty o którą zapytał, wtedy dobiera kartę z talii. Jeżeli wylosuje kartę o którą pytał, wtedy może postawić kolejne żądanie.

W przeciwnym wypadku, zatrzymuje kartę i kończy swoją kolejkę.

JOKER: joker może zastąpić każdą brakującą część szkieletu, czerwonego lub zielonego. Nie można żądać od innych jokera.

Kiedy gracz skompletuje szkielet, wtedy układa go przed sobą. Gra kończy się, gdy któryś z uczestników ułoży dwa zielone szkielety lub jeden czerwony.

Wszystkie karty świecą w ciemnościach! Dla jeszcze większej zabawy oraz dreszczyku emocji. Aby karty świeciły, należy je wystawić na działanie światła, na kilka minut przed rozdaniem. W ciemnościach rozpoznasz połamane szkielety poprzez przerywaną linię, jak na obrazku poniżej. Duża karta ze świecącą ramką pomoże wam odnaleźć w ciemnościach talię. Wystarczy ją umieścić na środku podkładki.



'zdrowy'



połamany

DJECO