

GEOMEMORIX



od 8 roku życia



Od 2 do 4 graczy

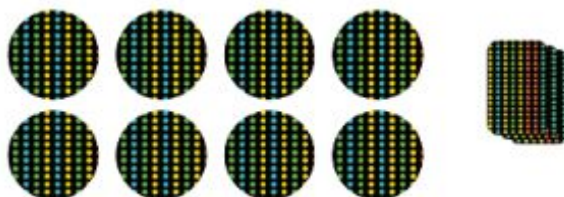


Zawartość: 8 okrągłych kart, 42 prostokątne karty.



Cel gry: Wygrać najwięcej kart.

Przygotowanie do gry: Rozłożyć 8 okrągłych kart, odwróconych stronami w dwie linie pośrodku graczy.



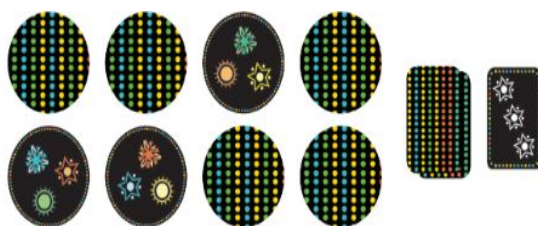
Zasady gry : Najmłodszy gracz zaczyna, następnie gramy zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

W swojej kolej, odwróć pierwszą kartę ze stosiku prostokątnych kart i połóż ją obok.



Jeśli karta ta zawiera 2 kolorowe symbole: gracz musi odnaleźć wśród okrągłych kart co najmniej jeden z tych 2 symboli (ten sam kształt, ten sam kolor) i w tym celu odwraca jedną okrągłą kartę .

Jeśli karta ta zawiera 1, 2 lub 3 białe symbole: gracz musi więc odszukać wśród okrągłych kart 1, 2 lub 3 symbole o tym samym kształcie (nieważne o jakim kolorze) i w tym celu odwraca 1, 2 lub 3 okrągłe karty.



W tym przypadku gracz odwraca 3 okrągłe karty aby znaleźć 3 symbole „gwiazdki”

Jeśli gracz odwraca dobrą kartę lub dobre karty, to wygrywa prostokątną kartę.

Jeśli nie, kładzie kartę na stosik a kolejka przechodzi na następnego gracza. Okrągła karta lub okrągłe karty jest/są znowu odwrócona/e stronami i położona/e w tym samym miejscu.

Następny gracz może zdecydować o wygraniu odwróconej karty ze stosiku (jeśli jest jedna) lub o odwróceniu nowej prostokątnej karty.

Okrągłe karty są odwrócone tylko do sprawdzenia zgodności symboli i niezwłocznie odwracane zakrywane. Wszyscy gracze wykorzystują każdą rundę gry, aby spróbować zapamiętać symbole na okrągłych kartach.

Gra zostaje zakończona gdy wszystkie karty ze stosiku zostaną wyczerpane. Gracz który ma największą ilość kart wygrywa grę.

DJECO