

Kelbazar!

Drewniane kształty geometryczne rozwijają kreatywność i wyobraźnię!

Wiek: od 7 do 99 lat
Liczba graczy: 3 do 6
Czas gry: 30 minut



Zawartość:

350 kart, 19 drewnianych kształtów geometrycznych, sznurek oraz dwie torby (na karty oraz klocki)

Cel gry:

Ułóż klocki i sznurek tak, by pozostali gracze mogli odgadnąć co znajduje się na twojej karcie.

Przygotowanie:

Ułóż 19 kształtów oraz sznurek na stole.

Każdy z graczy losuje z torby z kartami jedną kartę. Po wylosowaniu zerka na nią, a następnie kładzie przed sobą, obrazkiem do dołu. Gracze nie mogą zobaczyć kart innych uczestników.

Przebieg gry:

Uwaga: W trakcie całej gry nie wolno porozumiewać się słowami, gestami i mimiką. Najmłodszy gracz zaczyna: musi sprawić by pozostali gracze odgadli co przedstawia jego/jej karta. Do tego celu używa drewnianych klocków i sznurka. Gracz może zmieniać sposób przedstawienia obrazka bez ograniczeń, a zgadujący mogą podawać nieograniczoną ilość odpowiedzi.



Odgadnięto co znajduje się na karcie:

- Gracz przedstawiający odwraca swoją kartę, właśnie zdobył punkt
- Gracz, który podał prawidłową odpowiedź, również odwraca swoją kartę; także zdobywa punkt

Następnie obu graczy losuje nowy token, zerka na niego i kładzie przed sobą obrazkiem do dołu.
Kształty spowrotem należy odłożyć na miejsce.
Kolejka przechodzi na następnego uczestnika itd.

Nie odgadnięto co znajduje się na karcie:

Kartę należy odłożyć do pudełka, a gracz losuje kolejną kartę.
Kształty spowrotem należy odłożyć na miejsce.
Kolejka przechodzi na następnego uczestnika itd.

Uwaga:

Każdy z graczy, na początku swojej kolejki może:

- ułożyć kształty tak by przedstawiały obiekt na karcie lub
- wymienić kartę na inną - wtedy nie może układać w tej samej kolejce

Kto wygrywa?

Nie ma limitu czasu i gracze sami decydują kiedy chcą zakończyć grę.
Każdy liczy karty odwrócone obrazkiem do góry, które ma przed sobą.
Gracz, który ma ich najwięcej - wygrywa.
Jeżeli jest remis, należy kontynuować rozgrywkę, aż nastąpi różnica punktów.

Łatwiejsza wersja

Aby gra była łatwiejsza sugerujemy poniższe zmiany:

- Gracze losują nie 1, ale 3 karty i wybierają, którą z nich chcą przedstawiać. Pozostałe wrzucają spowrotem do woreczka.
- Aby nakierować zgadujących graczy, przedstawiający może podać na głos kategorię obiektu znajdującego się na jego karcie (np. przedmiot domowego użytku, zwierzę, zabawka, postać fikcyjna itp.) zanim rozpocznie układanie.