

DJ08448 Gra planszowa Pizama party

Od 7 lat wzwyż

2-4 graczy

Zawartość: 80 kart, 4 pionki, 1 kostka, 1 plansza

Cel: podejmowanie szeregu wyzwań, aby jako pierwszy dotrzeć do końca toru.

Przygotowanie do gry: wszyscy gracze umieszczają swoje pionki na polu startowym. Po kolei rzucają kostką i przesuwają się do przodu o liczbę pól wskazanych przez kostkę. Jeśli wyrzucisz szóstkę, przesun się do przodu o sześć pól, a następnie ponownie rzuć kostką i przesun się do przodu.

Jak grać:

Jeśli wylądujesz na specjalnym polu, to należy wykonać odpowiednią czynność:

-2, -3, +2, +3: cofnij się o -2 lub -3 miejsca lub przesun się do przodu o +2 lub +3 miejsca. Jeśli zatrzymasz się na innym specjalnym polu, wykonaj wskazaną czynność.



Jeśli wylądujesz na kolorowym polu, obróć kartę w odpowiednim kolorze i podejmij sugerowane wyzwanie. Jeśli pozostali gracze stwierdzą, że stanąłeś/stanęłaś na wysokości zadania, to możesz przesunąć się do przodu o trzy pola. Jeśli odmówisz wykonania wyzwania lub nie wykonasz go wcale, cofnij się o dwa pola.



Jeśli wylądujesz na dwukolorowym polu, możesz wybierać między tymi dwoma kolorami, odwrócić kartę w wybranym przez siebie kolorze i podjąć sugerowane wyzwanie. Jeśli pozostali gracze stwierdzą, że stanąłeś/stanęłaś na wysokości zadania, to możesz przesunąć się do przodu o trzy pola. Jeśli odmówisz wykonania wyzwania lub nie wykonasz go wcale, cofnij się o dwa pola.



Jeśli staniesz na polu z czterema kolorami, pozostali gracze wybiorą za Ciebie kolor karty, którą musisz wyciągnąć. Musisz zaakceptować wybór innych graczy i przystąpić do sugerowanego wyzwania. Jeśli pozostali gracze stwierdzą, że stanąłeś/stanęłaś na wysokości zadania, to możesz przesunąć się do przodu o trzy pola. Jeśli odmówisz wykonania wyzwania lub nie wykonasz go wcale, cofnij się o dwa pola.

Wygrana: wygrywa ten gracz, który jako pierwszy dotrze do końca toru!



Zielone wyzwanie: fanty



Niebieskie wyzwanie: wymyślanie historii



Różowe wyzwanie: osobiste historie



Pomarańczowe wyzwanie: „Gdybym był/była...”

Gracze mogą dowolnie interpretować rysunki i zadawać własne pytania.

Poniżej umieszczono podpowiedzi dla tych graczy, którym nieco brakuje pomysłów:



Pomarańczowe wyzwanie: „Gdybym był/była...”

Wyobraź sobie, kim lub czym mógłbyś/mogłabyś być, gdybyś był/była...

- 1- podwodnym zwierzęciem, byłbyś/byłabyś...
- 2- kwiatem, byłbyś/byłabyś ...
- 3- kolorem, byłbyś/byłabyś ...
- 4- instrumentem muzycznym, byłbyś/byłabyś...
- 5- sportem, byłbyś/byłabyś...
- 6- częścią garderoby, byłbyś/byłabyś...
- 7- owocem, byłbyś/byłabyś...
- 8- książką, byłbyś/byłabyś...
- 9- napojem, byłbyś/byłabyś...
- 10- cukierkiem, byłbyś/byłabyś...
- 11- programem telewizyjnym, byłbyś/byłabyś...
- 12- krajem, byłbyś/byłabyś...
- 13- psem, byłbyś/byłabyś...
- 14- zawodem, byłbyś/byłabyś...
- 15- aktorem, byłbyś/byłabyś...
- 16- postacią z komiksu, byłbyś/byłabyś...
- 17- piosenkarzem/piosenkarką, byłbyś/byłabyś...
- 18- owadem, byłbyś/byłabyś...
- 19- kosmetykiem, byłbyś/byłabyś...
- 20- grą lub zabawką, byłbyś/byłabyś...



Niebieskie wyzwanie: wymyślanie historii

Co według Ciebie przedstawia ten obraz?

Oczywiście, im więcej czasu na tworzenie historii i ich wspólne opowiadanie, tym jest to ciekawsze I zabawniejsze!

- 1- wróżka
- 2- chmura
- 3- kłódka
- 4- drzwi
- 5- list
- 6- spirala
- 7- plama (1)
- 8- lata (2)
- 9- zamek
- 10- a film star
- 11- duch
- 12- ulica jednopasmowa 13- klatka
- 14- złota rybka w akwarium
- 15- trzymanie za rękę
- 16- mapa świata 17- gwiazda 18- świeczka
- 19- ogień
- 20- czarny kot



Różowe wyzwanie: osobiste historie

Opowiedz historię, która się Tobie przydarzyła albo wyraż czym zainspirował Cię przedmiot na karcie.

- 1- muzyka
- 2- książka, powieść
- 3- Twoje największe strapienie, smutek
- 4- kieszonkowe, zarabianie na życie
- 5- nieszczęśliwy romans
- 6- historia miłosna 7- list, poczta
- 8- największy wstyd
- 9- telewizja, program
- 10- rodzice
- 11- dziecko
- 12- szkoła
- 13- moda, ubrania
- 14- pocałunki
- 15- film, który uwielbiasz lub nie znosisz
- 16- przerażająca historia, koszmary

17-podróż w przeszłości, podróż w przyszłości

18-przyjaciele, dziewczęta lub chłopcy

19-różne kolory skóry

20-przyszła praca



Zielone karty: fanty

1- zwiąż włosy w koński ogon

2- zrób małe kucyki na całej głowie 3- niech ktoś sprawi, żebyś się zaczerwienił/-a

4- daj się połaskotać

5- pomaluj sobie twarz na klauna

6- udawaj małpę

7- udawaj fokę

8- utrzymaj równowagę z trzema książkami na głowie przez 1 minutę

9- zaśpiewaj

10- zabecz jak owca

11- skacz jak żaba

12- udawaj słonia

13- płacz jak dziecko 14- opowiedz śmieszną historię

15- pomaluj sobie paznokcie

16- stań na głowie

17- narysuj z zamkniętymi oczami przedmiot wybrany przez pozostałych graczy

18- poruszaj się po pokoju ze związanymi stopami

19- chodź jak kurczak

20- napisz 4-wersową rymowankę