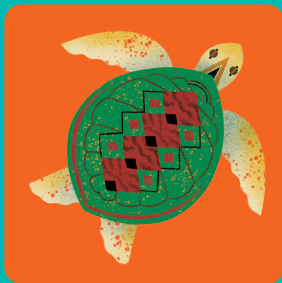


TWIST UP

Author: Babayaga
Design: Margaux Carpentier



ans years
años Jahre
6-99

Jeu de langage
Language game
Sprachspiel
Juego de habilidad lingüística



TWIST **UP**



X 30



3 X 9



3 X 9



DJ08541 Gra karciana TWIST UP

Wiek: 6-99 lat

Liczba graczy: 4-6

Zawartość: 3 zestawy 9 przezroczystych kart zwierząt, 3 zestawy 9 kolorowych kart, 30 kart wyzwania

Cel gry: Być zespołem, który jako pierwszy wygra 5 kart wyzwania

Koncepcja gry: „Twist up” to gra zespołowa polegająca na komunikacji. Jeden gracz w zespole będzie patrzył na wzór na karcie wyzwania i mówił partnerowi jak ma położyć karty zwierząt tak, aby odtworzyć obrazek. Oczywiście gracz, który układa karty nie może zobaczyć obrazka z wyzwaniem, a gracz przekazujący instrukcje nie może dotykać kart!

Przygotowanie gry: Stwórzcie 2 lub 3 zespoły składające się z 2 zawodników.

W każdym zespole musi być jeden gracz przekazujący instrukcję („spiker”) i drugi gracz, który te instrukcje wykonuje („wykonujący”). Gracze po każdej rundzie zamieniają się rolami. Każdy zespół bierze zestaw 9 kolorowych kart i zestaw 9 kart zwierząt. Spikerzy i wykonujący z każdej drużyny siadają naprzeciwko siebie.

Karty wyzwania ułożone są w stosiku na środku stołu, obrazkami do dołu.

Przebieg gry:

Spikerzy podnoszą po jednej karcie wyzwania i trzymają ją w dłoniach nie pokazując. Wykonującym nie wolno zobaczyć karty.

Kiedy wszyscy spikerzy mają karty rozpoczynamy grę. Wszyscy spikerzy następnie zaczynają mówić swoim partnerom wszystkie niezbędne informacje jakie są potrzebne do odtworzenia obrazka, używając kolorowych kart oraz kart ze zwierzętami.

Wzór powinien być ułożony właściwą stroną z punktu widzenia wykonującego, więc spikerzy muszą być bardzo uważni, kiedy przekazują instrukcje.

Uwaga: Tylko spikerzy mogą mówić – ich partnerzy muszą słuchać i wykonywać zadanie według wskazówek. Wykonujący nie mogą prosić o więcej wskazówek.



Jak tylko zespół myśli, że wykonał zadanie, gra zatrzymuje się i wykonane zadanie jest porównywane z kartą wyzwania.

- Jeśli zadanie jest wykonane dobrze, wygrywają kartę z wyzwaniem.

- Jeśli gracze się pomylili, tracą jedną z kart wyzwań, którą wcześniej wygrali. Tą kartę odkładamy na spód stosu kart z wyzwaniami.

Wszystkie niewygrane karty wyzwań również są odkładane na spód stosu i gra rozpoczyna się ponownie.

W nowej rundzie spikerzy i wykonujący zamieniają się rolami.

Koniec gry:

Pierwsza drużyna, która wygra 5 kart wyzwań wygrywa grę.

Gra stworzona przez Babayaga