

KIKÉ PALA



Gra na spostrzegawczość i szybkość

5~
-99 lat



Wiek: 5-99 lat



Liczba graczy: 2-5



15 min



Zawartość: 27 kart, 6 kostek



Twoi przyjaciele bawią się w chowanego na placu zabaw... Czy będziesz w stanie ich wszystkich odnaleźć?

Przebieg gry:

Każdy z graczy posiada na ręce karty z portretami swoich przyjaciół. Jeden z graczy rzuca kostkami i losuje cechy charakterystyczne, które pomogą ich zidentyfikować: kolor skóry, włosy lub kolor oczu. Jeśli jedna karta pasuje do 3 cech oznacza to, że przyjaciel został odnaleziony.



Cel gry:

Bądź pierwszym z graczy, który odnajdzie wszystkich swoich przyjaciół.



Przygotowanie do gry:

Potasuj i rozdaj karty według liczby graczy biorących udział w grze:

- po 6 kart dla każdego gracza, przy udziale 2-3 osób w grze
- po 5 kart dla każdego gracza, przy udziale 4-5 osób w grze

Pozostałe karty umieść zakryte na kupce obok graczy.

Położ 6 kostek na środku stołu do gry.

Każdy z graczy ogląda swoje karty.

Jak grać:

W każdej rundzie jeden z graczy rzuca kostkami, następnie wszyscy gracze grają jednocześnie.

Najstarszy z graczy rzuca 6 kostkami, najlepiej na środku stołu, aby były dla każdego widoczne.

Wszyscy gracze próbują odnaleźć jedną kartę na ręce, która pasuje do 3 cech charakterystycznych wylosowanych na kostkach: 1 włosy, 1 skóra, 1 oczy.

Jak tylko gracz odnajdzie właściwą kartę, kładzie ją na stole i dopasowuje do 3 odpowiednich kostek.

- **Jeśli gracz nie popełnił błędu, może się pozbyć wybranej karty.** Oznacza to, że jeden z przyjaciół został odnaleziony. 3 wybrane kostki należy odłożyć na bok i żaden z graczy nie może ich ruszyć, aż do końca rundy.

- **Jeśli gracz popełnił błąd, zabiera wybraną kartę z powrotem, a w ramach kary dobiera z kupki jeszcze jedną dodatkową.** Gracz nie bierze udziału w rozgrywce do końca rundy. Kostki wracają na środek stołu, gdzie mogą zostać użyte przez resztę graczy.

Runda trwa dopóki jakiegokolwiek kostki nie są zablokowane.

Kiedy wszystkie 6 kostek zostanie użytych lub gracz nie są już w stanie znaleźć żadnej pasującej karty, runda dobiega końca. Następny gracz rzuca 6 kostkami i rozpoczyna nową kolejkę.

Uwaga: Jeśli któryś z graczy posiada więcej kart na ręce niż inni, może on zablokować jedną kostkę i nie rzucać nią ponownie.

Koniec gry:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart z ręki. Oznacza to, że odnalazł on wszystkich przyjaciół i zostaje zwycięzcą!

Pozostali gracze kontynuują grę dopóki tylko jeden z graczy nie zostanie z kartami na ręce.

Autor gry: Christian Roullier



DJ08579

Uwaga! Małe elementy.



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France