

Zgubione Znalezione



REBEL

INSTRUKCJA

MARTIN NEDERGAARD ANDERSEN



5+



10-15 min



2-6 GRACZY



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 54 karty: po 9 kart w każdym kolorze (każdemu kolorowi odpowiada inna wartość) – czerwonym (1), żółtym (2), zielonym (3), niebieskim (4), fioletowym (5) i czarnym (6);
- instrukcja.



CEL GRY

Celem gry jest jak najszybsze odnalezienie dodatkowego przedmiotu, który znajduje się na rewersie każdej karty.



KARTY

Na awersach kart znajdują się różne przedmioty. Natomiast na rewersach znajdują się przedmioty z awersów i 1 dodatkowy przedmiot. Czy potraficie go dostrzec? W tej grze znajdziecie karty o 6 poziomach trudności (poziomy trudności różnią się między sobą liczbą przedmiotów znajdujących się na karcie).



awers



rewers



PRZYGOTOWANIE

Przetasujcie dokładnie karty i utwórzcie z nich talię. Podczas gry z małymi dziećmi wtasujcie do talii tylko karty o najniższych wartościach (najniższych poziomach trudności).



Utworzoną w ten sposób talię należy umieścić pośrodku obszaru rozgrywki w taki sposób, aby na wierzchu talii widoczne były awersy kart.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Wszyscy gracze przyglądają się wierzchniej karcie z talii i próbują zapamiętać wszystkie znajdujące się na niej przedmioty. Gdy wszyscy będą gotowi, należy odwrócić tę kartę. (Zalecamy przeznaczyć od 10 do 20 sekund na zapamiętanie przedmiotów z karty, jednak ten czas będzie w głównej mierze zależał od wieku i doświadczenia graczy).

Celem każdego uczestnika zabawy jest bycie pierwszą osobą, która poda nazwę dodatkowego przedmiotu, jaki pojawił się na rewersie karty! W momencie, gdy któryś z graczy poda nazwę przedmiotu, rozgrywka jest przerywana, a gracze sprawdzają, czy wskazano właściwy przedmiot. Podczas każdej z rund gracze sprawdzają tylko pierwszą odpowiedź.



- Jeśli gracz poprawnie podał nazwę dodatkowego przedmiotu, który pojawił się na rewersie karty, otrzymuje tę kartę jako nagrodę.
- Jeśli gracz się pomylił (podał nazwę innego przedmiotu), nie otrzymuje nic; co więcej, zostaje wykluczony z następnej rundy – kolejna karta zostanie rozpatrzona bez jego udziału.
- Jeśli 2 lub więcej graczy wypowiedziało prawidłową nazwę przedmiotu jednocześnie, należy umieścić kartę, która była rozpatrywana w tej rundzie, na spodzie talii.

Następnie rozgrywka zostaje wznowiona i gracze rozpatrują kolejne karty w taki sam sposób, jak opisano powyżej.



KONIEC GRY



Gdy tylko jeden z graczy zdobędzie swoją piątą kartę, zostaje zwycięzcą, a gra dobiega końca.



WARIANTY ROZGRYWKI

Na odwrót!

Spróbujcie zagrać, używając tych samych zasad, z jednym wyjątkiem – rozpoczynajcie rundę od przyjrzenia się rewersowi karty. Po odwróceniu karty gracze muszą powiedzieć, który przedmiot zniknął.

Gra o wyższą stawkę!

Rozgrywka odbywa się według podstawowych zasad aż do końca gry. W tym wariantcie rozgrywki nie liczy się liczba kart, tylko ich wartość (liczby znajdujące się na kartach oznaczają punkty zwycięstwa). Im karta ma wyższy poziom trudności, tym więcej punktów zwycięstwa zdobywa gracz po poprawnym odgadnięciu, który przedmiot się pojawił (albo zniknął, w zależności od wariantu gry). Gra dobiega końca, gdy tylko jeden z graczy zdobędzie swoją piątą kartę. Jednak grę wygrywa ten spośród graczy, który zebrał najwięcej punktów zwycięstwa. Ten wariant rozgrywki może również zostać połączony z wariantem „Na odwrót!”.



Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictwo.rebel.pl

Gra wydana przez Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2016 Wszystkie prawa zastrzeżone.
Rosja, Moskwa, 121087, Beregovoy poezd 7-1.
Tel. +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru,
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM.