



ZDJĘCIA: FOTOTEKA – STUDIO KONKRET

# Zwierzaki memo

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

76 OBRAZKÓW, KTÓRE TWORZĄ 38 PAR



KURCZĄTKA



MAŁY PIES HUSKY



MŁODE ŚWINKI



OKO IGUANY



MAŁE KACZUSZKI



PAW



KOT PERSKI



ZEBRY



DRZEWOŁAZ



TYGRYS



LIS



SOWA - WŁOCHATKA



ŁĄBĘDZ



FOKA SZARA



PINGWINY



SURYKATKI



BIAŁY NIEDZWIĘDZ



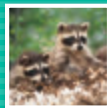
FLAMINGI



MAŁA FOKA SZARA



LWICA I LWIĄTKO



MŁODE SZOPY PRACZE



LWIĄTKA



MAŁE SARENKI



KOLIBER



KOALA



ROZGWIAZDY



PAPUGI ARY



BIEGĄCZ ZIELONOZŁOTY



KONIK POLNY



SZYMPANS



ZIMORODEK



BIAŁY PAW



LEW



KAMELEON



DELFINY



BULDOG ANGIELSKI



BULDOG FRANCUSKI



MAŁE KOTKI

INSTRUKCJA



GRANNA



## WARIANT I



### CEL GRY

GRĘ WYGRA OSOBA, KTÓRA ZBIERZE NAJWIĘCEJ PAR OBRAZKÓW.

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

WSZYSTKIE OBRAZKI TRZEBA DOKŁADNIE POTASOWAĆ I ROZŁOŻYĆ ZAKRYTE NA STOLE. POWINNY LEŻEĆ BLISKO SIEBIE, ALE NIE MOGĄ PRZYKRYWAĆ JEDEN DRUGIEGO. MOŻNA JE UŁOŻYĆ W KSZTAŁT REGULARNEGO PROSTOKĄTA, MOŻNA TEŻ NIEREGULARNIE (WERSJA TRUDNIEJSZA). PRZEZ CAŁY CZAS TRWANIA GRY NIEZEBRANE KARTONIKI NIE POWINNY ZMIENIAĆ PIERWOTNEGO POŁOŻENIA.



### PRZEBIEG GRY

GRĘ ROZPOCZYNA NAJMŁODSZY GRACZ, NASTĘPNIE TOCZY SIĘ ONA ZGODNIE Z KIERUNKIEM RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA. GRACZ ODWRACA 2 KARTONIKI TAK, ABY WSZYSCY POZOSTALI MOGLI ZOBACZYĆ CO ONE PRZEDSTAWIAJĄ. JEŚLI OBRAZKI NIE SĄ IDENTYCZNE, GRACZ MUSI ODŁOŻYĆ JE ZAKRYTE, DOKŁADNIE W TE SAME MIEJSCA, W KTÓRYCH LEŻAŁY POPRZEDNIO. WSZYSCY STARAJĄ SIĘ ZAPAMIĘTAĆ ICH POŁOŻENIE. JEŚLI KARTONIKI STANOWIĄ PARĘ GRACZ ZABIERA JE I MA PRAWO ODKRYĆ 2 NASTĘPNE OBRAZKI. JEŚLI ZNÓW MU SIĘ UDA – ODKRYWA NASTĘPNE 2. TAK DŁUGO, JAK DŁUGO ZBIERA PARY.

### KONIEC GRY

GRA KOŃCZY SIĘ, GDY SKOŃCZĄ SIĘ KARTONIKI. ZWYCIĘŻA TEN, KTO ZEBRAŁ NAJWIĘCEJ PAR.



## UWAGA!

NA POCZĄTKU GRY RZADKO SIĘ ZDARZA, ABY KOMUŚ UDAŁO SIĘ TRAFIĆ NA PARĘ. SĄ TO SYTUACJE CZYSTO PRZYPADKOWE. PODCZAS TRWANIA GRY GRACZE CORAZ LEPIEJ ZAPAMIĘTUJĄ POŁOŻENIE POSZCZEGÓLNYCH OBRAZKÓW I CORAZ CZĘŚCIEJ ZBIERAJĄ PARY.

JEŚLI PO ODKRYCIU 2 KARTONIKÓW GRACZ PRZYPOMNI SOBIE, GDZIE LEŻY PARA DO JEDNEGO Z NICH, NIE WOLNO MU JEJ ODKRYWAĆ I ZABRAĆ. MUSI ZAKRYĆ OBRAZKI I CZEKAĆ NA SWOJĄ KOLEJKĘ. DOPIERO WTEDY BĘDZIE MÓGŁ ZABRAĆ ZAPAMIĘTANĄ PARĘ.

DLA MŁODSZYCH DZIECI MOŻNA OGRANICZYĆ ILOŚĆ KARTONIKÓW BIORĄCYCH UDZIAŁ W GRZE. MOŻNA GRAĆ NP. W 15 PAR, A Z NAJMŁODSZYMI W 10, A NAWET 5.



## KLEPAK WARIANT II

ROZGRYWKA PRZEBIEGA JAK W WARIANCIE I. GRACZ, KTÓRY ODKRYWA KARTONIKI MUSI PO ODWRÓCENIU POŁOŻYĆ JE W MIEJSCACH, W KTÓRYCH LEŻAŁY POPRZEDNIO. POZOSTALI GRACZE CZUJNIE ŚLEDZĄ JEGO RUCHY, PONIEWAŻ PARĘ WEŹMIE NIE TEN, KTO JĄ ODKRYŁ, ALE TEN KTO PRZYKRYJE DŁONIĄ DRUGI Z ODKRYTYCH KARTONIKÓW (O ILE STANOWI ON PARĘ Z PIERWSZYM). JEŚLI GRACZ SIĘ POMYLI I KLEPNIE DŁONIĄ KARTONIK, KTÓRY NIE STANOWI PARY Z DRUGIM ODKRYTYM MUSI ODŁOŻYĆ DO PUDEŁKA JEDNĄ Z PAR, KTÓRE ZEBRAŁ DO TEJ PORY. JEŻELI JESZCZE NIC NIE ZEBRAŁ – NIC NIE ODDAJE.

## KONIEC GRY

GRA KOŃCZY SIĘ, GDY SKOŃCZĄ SIĘ KARTONIKI. ZWYCIĘŻA TEN, KTO ZEBRAŁ NAJWIĘCEJ PAR.



## DROGI KLIENTE!

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNĄ STARANNOŚCIĄ.  
JEŻELI JEDNAK ZDARZĄ SIĘ JAKIEŚ BRAKI (ZA CO Z GÓRY SERDECZNIE PRZEPRASZAMY),  
MOŻESZ ZGŁOSIĆ REKLAMACJĘ E-MAILEM – NA ADRES: [SERVICE@GRANNA.PL](mailto:SERVICE@GRANNA.PL).

NIE ZAPOMNIJ Podać SWOJEGO IMIENIA, NAZWISKA I ADRESU  
(MIASTO, KOD POCZTOWY, ULICA, NUMER DOMU I MIESZKANIA)  
ORAZ NAPISAĆ, JAKIEGO ELEMENTU GRY BRAKUJE.

JEŻELI CHCESZ OTRZYMYWAĆ DROGĄ MAILOWĄ WIADOMOŚCI O NOWOŚCIACH,  
WYŚLIJ E-MAIL Z TAKĄ INFORMACJĄ NA ADRES:  
[SERVICE@GRANNA.PL](mailto:SERVICE@GRANNA.PL) I PODPISZ GO IMIENIEM I NAZWISKIEM.



PEŁNA OFERTA GIER GRANNY NA: [WWW.SKLEP.GRANNA.PL](http://WWW.SKLEP.GRANNA.PL)

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)

**GRANNA**

00231/3