



ILUSTRACJE: BEATA BATORSKA

W CO Się ubrać ?

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

8 LALECZEK

12 KARTONIKÓW ZE STROJAMI



54 UBRANKA



GRANNA

INSTRUKCJA



UKŁADANKA

W TYM WARIANCIE DZIECI TWORZĄ WŁASNE KREACJE, UKŁADAJĄ UBRANKA NA OBRAZKACH PRZEDSTAWIAJĄCYCH LALECKI.

GRA WARIANT I

PRZYGOTOWANIE DO GRY

WSZYSTKIE DZIECI OTRZYMUJĄ PO DWA OBRAZKI Z LALKAMI – JEDEN PRZEDSTAWIAJĄCY CHŁOPCA, DRUGI DZIEWCZYNKĘ – I KŁADĄ JE PRZED SOBĄ. UBRANKA NALEŻY ROZŁOŻYĆ NA ŚRODKU STOŁU OBRAZKAMI DO GÓRY – TAK, ABY WSZYSCY MIELI DO NICH ŁATWY DOSTĘP. TERAZ Z TALII KARTONIKÓW PRZEDSTAWIAJĄCYCH GOTOWE STROJE USUWAMY DWA KARTONIKI OZNACZONE SYMBOLEM GWIAZDKI ★ I ODKŁADAMY JE DO PUDEŁKA. POZOSTAŁE KARTONIKI TASUJEMY, UKŁADAMY W STOS (OBRAZKAMI DO DOŁU) I UMIESZCZAMY OBOK UBRANEK.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

KĄŻDE DZIECKO BIERZE PO JEDNYM KARTONIKU Z TALII I KŁADZIE GO NA STOLE OBRAZKIEM DO DOŁU. GDY WSZYSCY WEZMĄ SWOJE KARTONIKI, ODKRYWAJĄ ICH WIERZCH – NA TRZY CZTERY. TERAZ DZIECI STARAJĄ SIĘ JAK NAJSZYBCIEJ UBRĄĆ SWOJĄ LALKĘ W PREZENTOWANY NA KARTONIKU STRÓJ. SAME MUSZĄ ZADECYDOWAĆ, CZY JEST ON BARDZIEJ ODPOWIEDNI DLA CHŁOPCA CZY DLA DZIEWCZYNKI. TEN, KTO PIERWSZY SKOŃCZY UBIERAĆ SWOJĄ LALKĘ, MÓWI: „STOP!”. W TYM MOMENCIE WSZYSCY PRZERYWAJĄ SWOJE DZIAŁANIA I SPRAWDZAJĄ, CZY NAJSZYBSZE DZIECKO PRAWIDŁOWO DOPASOWAŁO STRÓJ DO SWOJEJ LALKI (PORÓWNUJĄC GO DO OBRAZKA NA KARTONIKU).

JEŚLI LALKA NAJSZYBSZEGO DZIECKA ZOSTAŁA UBRANA PRAWIDŁOWO, ZABIERA ONO KARTONIK ZE STROJEM I KŁADZIE GO OBOK SWOICH LALECZEK. ZA KAŻDY TAKI KARTONIK OTRZYMUJE JEDEN PUNKT. POZOSTALI ZWRACAJĄ SWOJE KARTONIKI, TE ZAŚ SĄ PONOWNIE TASOWANE. UBRANKA LALECZEK WRACAJĄ NA ŚRODEK STOŁU. JEŚLI DZIECKO NIEPRAWIDŁOWO UBRĄŁO SWOJĄ LALKĘ, TO NIE OTRZYMUJE ONO ŻADNYCH PUNKTÓW. JEGO KARTONIK WRACA DO WSPÓLNEJ PULI.



GRA KOŃCZY SIĘ W MOMENCIE, GDY LICZBA KARTONIKÓW W TALII JEST MNIEJSZA OD LICZBY GRAJĄCYCH DZIECI. WYGRYWA TEN, KTO NA KONIEC GRY ZGROMADZI NAJWIĘCEJ PUNKTÓW (CZYLI KARTONIKÓW Z GOTOWYMI STROJAMI).

W PRZYPADKU REMISU DZIECI RAZEM CIESZĄ SIĘ Z WYGRANEJ.

GRA WARIANT II

W WARIANCIE II W GRZE BIORĄ UDZIAŁ WSZYSTKIE KARTONIKI PRZEDSTAWIAJĄCE GOTOWE STROJE (ŁĄCZNIE JEST ICH 12). ELEMENTY STROJÓW NA KARTONIKACH OZNACZONYCH GWIAZDKĄ POWTARZAJĄ SIĘ: MOŻNA JE ZNALEŹĆ NA CZTERECH RÓŻNYCH KARTONIKACH. ZAWSZE SĄ TO BUCIKI LUB NAKRYCIE GŁOWY. DZIECI, KTÓRE WYLOSOWAŁY KARTONIKI Z POWTARZAJĄCYMI SIĘ ELEMENTAMI, BĘDĄ DODATKOWO RYWALIZOWAŁY ZE SOBĄ O ZDOBYCIE DANEGO ELEMENTU STROJU. JEŚLI NA KARTONIKACH POWTARZA SIĘ NAKRYCIE GŁOWY, JEGO POSIADACZEM ZOSTANIE PIERWSZE DZIECKO, KTÓRE JE CHWYCI. DRUGIE DZIECKO NIE MOŻE TYM SAMYM DOKOŃCZYĆ UBIERANIA SWOJEJ LALKI. W PRZYPADKU, GDY NA KARTONIKACH POWTARZAJĄ SIĘ BUCIKI, PIERWSZE DZIECKO, KTÓRE CHWYCI JEDEN Z BUCIKÓW PASUJĄCYCH DO SWOJEGO ZESTAWU, MA PRAWO ZABRAĆ OD RAZU CAŁĄ PARĘ. DRUGIE DZIECKO NIE MOŻE WÓWCZAS DOKOŃCZYĆ UBIERANIA SWOJEJ LALKI. POZOSTAŁE ZASADY GRY NIE ULEGAJĄ ZMIANIE.

NINIEJSZY WARIANT PRZEZNACZONY JEST DLA DZIECI STARSZYCH, KTÓRE CHCIAŁYBY ZAGRAĆ W GRĘ O WYŻSZYM POZIOMIE TRUDNOŚCI.





DROGI KLIENCIE!

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.

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 I PODPISZ GO IMIENIEM I NAZWISKIEM.



PEŁNA OFERTA GIER GRANNY NA: SKLEP.GRANNA.PL

www.granna.pl

GRANNA

00263/3