

KLUB
PRZEDSZKOLAKA



MEMO

od A do Ż



GRANNA®

Przygotowanie do gry

Wszystkie kartoniki należy dokładnie potasować i rozłożyć na stole lub podłodze obrazkami do dołu. 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 niezbrane kartoniki nie powinny zmieniać pierwotnego położenia.

Przebieg gry

- W dowolny sposób ustalamy kto rozpoczyna grę (wyliczanka, rzut kostką lub tp.).
- Gracze kolejno (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) odwracają dwa kartoniki tak, aby wszyscy pozostali mogli zobaczyć co one przedstawiają.
- Jeśli obrazki nie są identyczne i nie stanowią pary, gracz musi odwrócić je obrazkami do dołu i odłożyć dokładnie w te same miejsca, w których leżały poprzednio. Wszyscy uczestnicy gry starają się zapamiętać ich położenie.
- Jeśli kartoniki stanowią parę gracz zabiera je i ma prawo odkryć dwa następne obrazki. Jeśli znów mu się uda - odkrywa następne dwa - tak długo, jak długo zbiera pary.
- 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 dwóch kartoników przypomnisz sobie, gdzie leży para do jednego z nich, nie wolno Ci jej odkryć i zabrać. Musisz zakryć obrazki i czekać na swoją kolejkę. Dopiero wtedy będziesz mógł zabrać zapamiętaną parę. (O ile ktoś cię nie ubiegnie.)

Klepek

Bardzo wesołą odmianą gry w pary jest KLEPAK. Początek gry jest taki sam jak w MEMO. Jednak gracz, który odkrywa kartoniki musi po odwróceniu położyć je obrazkami do góry w miejscach, w których leżały poprzednio. Pozostali gracze powinni czujnie śledzić jego ruchy, ponieważ parę weźmie nie ten, kto ją odkrył, ale ten, kto przykryje dłońią właśnie odkryty kartonik, o ile stanowi on parę z któryms z już odkrytych. W praktyce wszystko odbywa się tak szybko, że pod koniec gry głównie słychać głośne klepanie w stół - stąd nazwa gry.

Jeśli gracz się pomyli i klepie dłońią kartonik, który wcale nie stanowi pary z drugim odkrytym musi odłożyć jedną z par, które zebrał do tej pory. Jeżeli jeszcze nic nie zebrał - nic nie oddaje.

Wygrywa jak poprzednio ten, kto zbierze najwięcej par.

MEMO

od A do Ż

Drogi kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakies braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adres: GRANNA, ul. Księża Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Miejsce zakupu:
Data zakupu:
Brakujące elementy:
Imię i nazwisko, adres:

www.granna.pl www.superfarmer.pl info@granna.pl 2002/08/09

ZAWARTOŚĆ

PUDEŁKA:

54 kartoniki

instrukcja



GRANNA®

00041/3