



ILUSTRACJE: EDWARD LUTCZYN

SombReRO

czy melonik?

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

64 KARTY,
KTÓRE TWORZĄ 16 PORTRETÓW DZIECI
Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA

KOSTKA



INSTRUKCJA



CEL GRY

NA OBRAZKACH ZNAJDUJĄ SIĘ CHARAKTERYSTYCZNE STROJE Z CAŁEGO ŚWIATA.
MOŻNA JE UKŁADAĆ JAK PUZZLE LUB ZAGRAĆ W TRZY RÓŻNE WARIANTY GRY.

GRANNA



PRZYGOTOWANIE DO GRY

WSZYSTKIE KARTY NALEŻY POSORTOWAĆ ZGODNIE Z OZNACZENIAMI OBRAZKA KOSTKI NA ODWROTCIE KARTY: 1, 2, 3 I 4 I ROZŁOŻYĆ JE W 4 STOSACH TAK, ABY SPODY KART Z NAMALOWANYMI KOSTKAMI DO GRY, ZNALAZŁY SIĘ NA WIERZCHU. GRĘ ROZPOCZYNA NAJMŁODSZA OSOBA, NASTĘPNIE GRA TOCZY SIĘ ZGODNIE Z KIERUNKIEM RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA.



PRZEBIEG GRY

GRACZ RZUCA KOSTKĄ. JEŻELI WYRZUCI 1, 2, 3 LUB 4 TO Z ROZŁOŻONYCH KART WYBIERA ELEMENT OZNACZONY TĄ SAMĄ LICZBĄ OCZEK I ODKRYJE KŁADZIE PRZED SOBĄ. KAŻDY KTO WYRZUCI 5 NIE BIERZE KARTY (NIE MA KART OZNACZONYCH TAKĄ LICZBĄ OCZEK), ALE MOŻE RZUCIĆ KOSTKĄ JESZCZE RAZ. JEŻELI WYRZUCI 5 PO RAZ DRUGI, NIE BIERZE ŻADNEGO ELEMENTU. JEŻELI GRACZ WYRZUCI 4 I ODKRYJE KARTĘ, NA KTÓREJ BĘDZIE NAMALOWANE SOMBRERO LUB MELONIK W NAGRODĘ MOŻE ZABRAĆ JESZCZE JEDNĄ DOWOLNĄ KARTĘ. JEŻELI ZABRAKNIJE KART Z OKREŚLONĄ LICZBĄ OCZEK – NIC NIE BIERZE.

KTO WYRZUCI 6 TEN BIERZE CAŁY KOMPLET (TO ZNACZY ELEMENTY 1, 2, 3, I 4) ORAZ – DODATKOWO – DOWOLNĄ KARTĘ OZNACZONĄ OD 1 DO 4.

KONIEC GRY

GRA KOŃCZY SIĘ, GDY NA STOLE NIE MA JUŻ ŻADNEJ KARTY. GRACZE UKŁADAJĄ SVOJE ELEMENTY TAK, ABY POWSTAŁO JAK NAJWIĘCEJ POSTACI. KAŻDA POSTAĆ SKŁADA SIĘ Z CZĘŚCI 1, 2, 3 I 4. WYGRYWA TEN, KTO UŁOŻY NAJWIĘCEJ KOMPLETNYCH POSTACI.

NALEŻY UKŁADAĆ POSTACIE TAK, ABY BYŁY JAK NAJZABAWNIEJSZE (NP. ESKIMOS W MURZYŃSKIEJ SPÓDNICZCE ORAZ KOWBOJSKICH BUTACH ITD.).

[LUB:

WYGRYWA TEN, KTO UŁOŻY NAJWIĘCEJ KOMPLETNYCH POSTACI, ALE POSTACIE UKŁADANE SĄ W SPOSÓB PRAWIDŁOWY, TZN. CAŁA POSTAĆ ESKIMOSA, HOLENDERKI, GÓRALA ITD.



GRA DLA 2 OSÓB WARIANT II

PRZYGOTOWANIE DO GRY

WSZYSTKIE KARTY NALEŻY DOBRZE POTASOWAĆ I ROZŁOŻYĆ ILUSTRACJAMI DO DOŁU. TRZEBA USTALIĆ, KTÓRY Z GRACZY BĘDZIE ZBIERAŁ POSTACIE DZIEWCZĄT, A KTÓRY CHŁOPCÓW.

PRZEBIEG GRY

PIERWSZY GRACZ ODKRYWA DOWOLNĄ KARTĘ I JEŻELI JEST TO JEGO ELEMENT, ZABIERA JĄ. JEŻELI KARTA NALEŻAŁA DO ZBIORU PARTNERA, NALEŻY WYMIESZAĆ JĄ Z INNYMI ELEMENTAMI LEŻĄCYM NA STOLE TAK, ABY RYWAŁOWI TRUDNO BYŁO JĄ ZNALEŹĆ. TRZEBA TO ROBIĆ DELIKATNIE, ABY NIE ODKRYĆ INNYCH ELEMENTÓW. TERAZ ODKRYWA KARTĘ DRUGI GRACZ. ZA KAŻDYM RAZEM MOŻNA ODKRYĆ TYLKO 1 ELEMENT.

KONIEC GRY

WYGRYWA TEN, KTO PIERWSZY UŁOŻY SWOJE POSTACIE.

GRA DLA 2-4 OSÓB WARIANT III

PRZYGOTOWANIE DO GRY

NALEŻY WYBRAĆ WSZYSTKIE KARTY OZNACZONE 1, POTASOWAĆ I ODŁOŻYĆ NA BOK. POZOSTAŁE KARTY TRZEBA WYMIESZAĆ I UŁOŻYĆ ILUSTRACJAMI DO DOŁU.

PRZEBIEG GRY

PIERWSZY GRACZ BIERZE ZE STOSU ELEMENT OZNACZONY 1 I ODKRYWA GO. ZADANIEM GRACZA JEST SKOMPLETOWANIE CAŁEGO, PRAWIDŁOWEGO OBRAZKA, KTÓREGO PIERWSZY ELEMENT ZOSTAŁ PRZED CHWILĄ ODKRYTY. GRACZ ODKRYWA JESZCZE 1 ELEMENT. JEŻELI NALEŻY ON DO JEGO POSTACI, ZABIERA GO I DOKŁADA DO KOMPLETOWANEGO OBRAZKA. JEŻELI JEST TO ELEMENT NALEŻĄCY DO INNEJ POSTACI, ODKŁADA GO DOKŁADNIE NA TO SAMO MIEJSCE GDZIE LEŻAŁ, WIERZCHEM DO DOŁU (JAK W ZNANEJ GRZE MEMO). GRACZ MOŻE TAK DŁUGO ODKRYWAĆ KARTY, DOPÓKI ODKRYWA ELEMENTY PASUJĄCE DO JEGO OBRAZKA. JEŻELI OBRAZEK JEST JUŻ SKOŃCZONY, GRACZ BIERZE NASTĘPNY ELEMENT OZNACZONY 1 I ROZPOCZYNA KOMPLETOWANIE NOWEJ POSTACI.

KONIEC GRY

WYGRYWA TEN, KTO UŁOŻY NAJWIĘCEJ KOMPLETNYCH POSTACI.



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: WWW.SKLEP.GRANNA.PL

www.granna.pl

GRANNA

00226/3