

Instrukcja do gry magnetycznej Rummy - Backpack

Czas gry: 10-20 minut, Ilość graczy: 2-4

Zawartość opakowania: 4 metalowe tabliczki, 48 magnesów ze + 2 jokery

Przygotowanie do gry: Wyjmij wszystkie magnesy z opakowania, pomieszaj je i ułóż na stole rysunkiem do dołu. Każdy gracz bierze jedną metalową tabliczkę i losowo wybiera 6 magnesów. Przez cały czas trzymaj swoją tabliczkę tak aby inni gracze nie mogli zobaczyć Twoich magnesów.

Cel gry: Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się ze swojej tabliczki wszystkich magnesów. Można pozbyć się magnesów na dwa sposoby: kładąc na stole stworzoną serię magnesów lub dodając magnesy do istniejących serii.

Edukacyjny cel gry: Dzięki tej grze dzieci poznają informację o różnych krajach, ich najbardziej popularnych daniach kulinarnych, najbardziej znanych miejscach, przebraniach jak również o kontynentach.

Magnesy: Każdy kraj jest reprezentowany przez cztery magnesy: (1) z flagą, (2) z typowym ubiorem, (3) z najbardziej znanym miejscem, (4) najbardziej znanym posiłkiem. Na każdym magnecie jest mała flaga wskazująca na kraj, wszystkie magnesy należące do krajów z tego samego kontynentu mają takie samo tło. Niebieskie dla Europy, zielone dla Azji, żółte dla Ameryki.

Jak stworzyć serię: Pierwszym naszym celem jest stworzyć co najmniej jedną serię (3 lub 4 magnesy), która spełnia jedno z poniższych kryteriów:

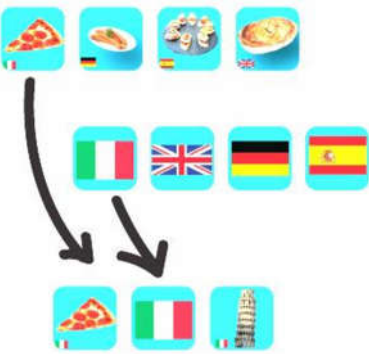
- 3 lub 4 identyczne magnesy z tego samego kraju; lub
- 3 lub 4 magnesy z posiłkami z tego samego kontynentu; lub
- 3 lub 4 magnesy z typowymi przebraniem z tego samego kontynentu (przykład: Cowboy z USA, brazylijski gracz w piłkę nożną i hokeista z Kanady należą do jednej serii)
- 3 lub 4 magnesy z najbardziej znanymi miejscami na jednym kontynencie (przykład: Taj Mahal z Indii, góra Fuji z Japonii i Wielki Mur chiński należą do jednej serii)
- 3-4 magnesy z flagami krajów leżących na tym samym kontynencie (np. Hiszpania, Włochy i Wielka Brytania należą do Europy)

Jak grać: Grę rozpoczyna najmłodszy i toczy się ona zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W każdym ruchu możesz dobrać sobie 1 z magnesów z puli leżących na stole lub położyć na stole serię. Jeśli posiadasz serię stworzoną zgodnie z powyższymi warunkami możesz w swoim ruchu położyć ją na stole tak aby była widoczna dla wszystkich. Jeśli nie posiadasz serii dobierasz magnes z puli dopóki nie będziesz w stanie jej stworzyć. Po

stworzeniu co najmniej jednej serii i ułożeniu jej na stole możesz wykorzystać swój ruch aby dodawać swoje magnesy do serii leżących na stole (łącznie z seriami stworzonymi przez innych graczy). W jednym ruchu możesz dołożyć tyle magnesów ile jesteś w stanie, zgodnie z warunkami ich tworzenia. Pomoże Ci to pozbyć się magnesów szybko. Kiedy dodajesz magnesy do ułożonych już na stole serii możesz zarówno dodać pasujący do nich magnes (na przykład dodać Matadora do istniejącej hiszpańskiej serii) lub też możesz podzielić istniejące serie i stworzyć całkiem nowe. Jest to bardziej wyrafinowane zagranie, które wymaga kreatywności i starannego planowania. Jeżeli wykonasz taki sprytny ruch musisz być pewien, że wszystkie magnesy które zostały podzielone znajdują się w nowych seriach. Nie możesz zabrać pozostałych magnesów z powrotem na swoją metalową tabliczkę.

UWAGA: Joker zastępuje dowolny magnes.

Seria ułożona na stole:



Z ułożonej na stole serii możesz stworzyć jedną, dodatkową, nową serię (i pozbyć się jednego magnesu ze swojej tabliczki).

Kontynent	Flaga	Państwo	Jedzenie	Miejsce, budowla	Postać, kostium
Europa		Hiszpania	Tapas	Sagrada Familia	Matador
		Niemcy	Frankfurterki	Brama Brandenburska w Berlinie	Kostium bawarski
		Wielka Brytania	Placek pasterski	Big Ben	Gwardia Królowej
		Włochy	Pizza	Krzywa wieża w Pizzie	Gladiator
Azja		Indie	Placek chapatti	Taj Mahal	Sikh
		Japonia	Sushi	Góra Fuji	Gesha
		Chiny	Ryż	Wielki mur	Tradycyjny Chiński kostium
		Rosja	Kawior	Kreml	Strój Rosyjskiego Tancerza
Ameryka		USA	Hamburger	Statua Wolności	Kowboy
		Brazylia	Brazylijskie orzeszki	Statua Chrystusa w Rio	Piłkarz
		Meksyk	Awokado	Świątynia Majów	Muzyk w sombrero
		Canada	Syrop klonowy	Wodospad Niagara	Hokeista