

Good night

3 GAMES: MEMORY

MATCHING
& DEDUCTION



PL ZASADY GRY

PL. GOOD NIGHT - DOBREJ NOCY

ISTNIEJĄ 3 SPOSOBY GRY : MEMORY, RELACJA I DEDUKCJA

Gracze wybierają jeden ze sposobów i układają śpiących przyjaciół do łóżek.

PEWNEGO RAZU...

...w odległej krainie śpioczków 18 bardzo śpiących przyjaciół szykuje się do snu.

Liczba graczy: od 3 do 5 osób

Wiek graczy: + 3 lata

Czas gry: ok. 10 minut

ZAWARTOŚĆ

- 18 kartonowych pościeli (2)
- 18 dwustronnych bawełnianych figurek (1) : śpiących na plecach lub brzuchu (3)
- 2 karty potworów
- 12 kart domów

GRA 1 : MEMORY

PRZYGOTOWANIE:

- Przygotuj łóżek umieszczając 18 pościeli (2) w 18 woreczkach (3).
- Umieść 18 figurek (1) w każdym łóżeczku, na plecach tak, aby nie była widoczna piżamka.
- Pomieszaj łóżeczka i umieść je w miejscu dostępnym dla każdego gracza (4).



GRA :

Celem gry jest znalezienie 2 figurek, które noszą taką samą piżamkę.

Gracze kolejno wskazują 2 figurki i sprawdzają nadruk na piżamce.

Jeżeli jest różny wsuwają figurki do łóżek w tej samej pozycji i odkładają z powrotem, teraz kolej na następnego gracza. J

eżeli figurki mają takie same piżamki, gracz odkłada je do snu w pozycji na brzuchu i kontynuuje grę..

Kiedy gracze odkryją wszystkie pary i wszystkie figurki śpią w pozycji na brzuchu następuje koniec partii!

Można również rozegrać wariant trudniejszy: wiecie już, jakie piżamki noszą figurki możecie rozegrać tę grę z figurkami śpiącymi na brzuchu.

GRA 2 : RODZINY

PRZYGOTOWANIE

- Umieść 18 pościelerek w 18 woreczkach.
- Umieść 18 figurek w łóżeczkach, losowo na plecach lub brzuchu, tak aby piżamka była zakryta.
- Pomieszaj łóżka i umieść je w zasięgu wszystkich graczy.
- Potasuj 12 kart «dom» i umieść na środku tak aby strona z domem nie była widoczna.

GRA :

Celem gry jest odnalezienie przez gracza wszystkich członków jednej rodziny w jednej turze. Każdy z graczy pobiera kartę dom ze stosu.

Wygrywa gracz, który na zakończenie partii posiada najbardziej kompletny dom.

Pierwszy gracz losuje figurkę i sprawdza tak aby była widoczna dla innych graczy.

Jeśli figurka odpowiada jednemu z członków z karty „dom”, gracz kontynuuje grę wybierając i pokazując kolejną figurkę. Jeżeli figurka nie należy do rodziny z karty dom, należy odłożyć figurkę na miejsce i grę kontynuuje kolejny gracz.

Gracz, który zbierze wszystkich członków w ciągu jednej partii bez pomyłki wygrywa partię i zachowuje kartę dom oraz pobiera kolejną kartę dom ze stosu do kolejnej partii.

Gra zostaje zakończona gdy pobrane zostaną wszystkie karty dom ze stosu.

GRA 3 : POD KTÓRYM ŁÓŻKIEM SKRYWA SIĘ POTWÓR?

PRZYGOTOWANIE

- Umieść 18 pościelerek w 18 woreczkach.
- Umieść 18 figurek w łóżeczkach, losowo na plecach, tak aby fragment piżamki był widoczny.
- Pomieszaj łóżka i umieść je w zasięgu wszystkich graczy.

GRA :

Celem gry jest odkrycie, pod którym łóżkiem chowa się potwór.

Jeden z graczy zostaje wyznaczony do prowadzenia gry i to on schowa potwora oraz odpowiada na pytania pozostałych graczy.

Na początku, wszyscy gracze zamykają oczy, prowadzący grę chowa kartę potwora pod jedno z łóżek. Następnie, gracze kolejno zadają pytania prowadzącemu tak, aby uzyskać informację gdzie jest schowany potwór.

Każdy z graczy ma prawo do zadania 5 pytań, na które prowadzący odpowiada „tak” lub „nie”.

Na przykład :-

- Czy potwór chowa się pod łóżkiem pingwina??
- Czy potwór chowa się pod łóżkiem figurki w okularach?

Po serii pytań gracze powinni wskazać łóżko, pod którym, według nich, schowany jest potwór. Jeżeli odgadli - wygrywają.

W trakcie gry gracze mogą odwracać na brzuch figurki, jeżeli są pewni, że pod ich łóżkiem nie ma potwora lub polegają na swojej pamięci.

WARIANT TRUDNIEJSZY

Prowadzący grę chowa 2 potwory pod różnymi łózkami.

Format pytań jest taki sam jak w poprzedniej wersji ale zobaczcie, że odpowiedzi nie będą zawsze jednoznaczne. Na koniec gracze powinni wskazać dwa łóżka, pod którymi ich zdaniem schowane są potwory.

Aby zwyciężyć powinni prawidłowo wskazać obydwa łóżka.

OPRÓCZ DOSKONAŁEJ ZABAWY

Masz w rękach grę, która...

- Pozwala ćwiczyć pamięć,
- Zachęca do nawiązywania logicznych relacji,
- Wymaga dedukcji,
- Odwołuje się do emocji.

MADE IN
BARCELONA



lonđji.[®]
BARCELONA