

# CARNAVAL MAGNET



7-99 lat



# CARNAVAL MAGNET

Zawartość:



x2



x30



x2



x2



x2



Wiek: 7-99 lat



Liczba graczy: 2



15 min

Jest karnawał! Parada maszeruje dumnie, ale wszystko jest w nieładzie. Czy będziesz pierwszym, który wszystko ustawi w właściwej kolejności? To... proste, prawda? Nie tak szybko - będziesz to robić po omacku!

**Zawartość:** 2 magnetyczne plansze, 2 zestawy po 5 pionków, 30 kart "wyzwań", 1 kostka i 2 woreczki.

**Pomysł:** "Carnaval Magnet" to gra trenująca pamięć, szybkość i zręczność. Karta startowa wskazuje graczom, jak mają ustawić swoje pionki na planszy, które później umieszczają w woreczku. Odwracają oni kartę wyzwań. Kartę wygrywa gracz, który jako pierwszy przestawi swoje pionki w odpowiednim porządku. Bez podglądania!

**Cel gry:** Być pierwszym graczem, który wygra 5 kart wyzwań.

**Przygotowanie do gry:** Każdy z graczy bierze jedną planszę, 1 woreczek i 1 zestaw 5 kolorowych pionków. Należy potasować karty wyzwań i ułożyć je na kupce zakryte pomiędzy graczami. Pierwsza karta zostaje odkryta i położona obok kupki (karta startowa). Gracze układają pionki w kolejności pokazanej na karcie, następnie umieszczają planszę w swoim woreczku.

**Rozgrywka:** Wszyscy gracze grają jednocześnie. Kolejna karta zostaje odsłonięta i położona na wierzchu kupki. Ta karta pokazuje nowy układ pionków.

Gracze sięgają do swoich woreczków i po ogłoszeniu "startu" przesuwiają swoje pionki na planszy, bez podglądania! Plansze i pionki są na magnes, aby łatwiej było je chwycić.

Gdy tylko gracz uzna, że ustawił pionki w właściwej kolejności, krzyczy "STOP" i wyjmuje swoją planszę z woreczka, aby sprawdzić czy ma rację.

- **Jeśli gracz ma rację**, wygrywa kartę obok kupki (kartę startową) i kładzie ją blisko siebie. Karta wyzwania łąduje na miejscu wygranej karty, obok kupki. Drugi gracz upewnia się, czy jego pionki stoją w odpowiednim porządku, następnie rozpoczyna się kolejna runda.
- **Jeśli gracz się pomyli**, traci jedną z kart, którą wygrał wcześniej (jeśli taką posiada). Karta znajdująca się obok kupki zostaje odłożona na koniec stosu. Karta znajdująca się na górze łąduje obok kupki (staje się kartą startową). Obaj gracze umieszczają swoje pionki w kolejności, którą wskazuje karta startowa. Rozpoczyna się nowa runda.

**Koniec gry:** Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 5 kart wyzwania.

### Wariant dla ekspertów:

Kiedy gracze opanują już powyższy wariant gry, mogą podnieść poprzeczkę i wprowadzić do rozgrywki kostkę. Gra toczy się jak do tej pory, jednak zanim wybrzmi sygnał startowy, należy rzucić kostką i podążać za wylosowanymi instrukcjami, aby dokończyć wyzwanie.

### Wyzwania na kostce:



Pionki muszą zostać ustawione w odwrotnej kolejności, niż pokazuje karta wyzwania.



Gracze mogą się posługiwać tylko jedną ręką.



Gracze, aby wygrać, muszą ustawić tylko 4 pionki poprawnie.





# CARNAVAL MAGNET



DJ08524



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)

Ostrzeżenia! Małe elementy.