



RAPIDO

MÉTÉO

Author Babayaga - Design Sigrid Martinez



Jeu de mémoire auditive
Auditory memory game
Hörgedächtnisspiel
Juego de memoria auditiva

3-6
ans
years



COOL
SCHOOL



Wiek: 3-6



2-3 graczy



15 min

Zasady gry

Zawartość: 3 tygryski, 2 zestawy po 18 sztuk części ubrań, 24 karty.



Cel gry: Ubierz swojego tygryśka w przedstawiony na karcie strój.

- **Wersja dla 2 graczy: kooperacja**

Przy wariacie 2-osobowym, aby dobrze wykonać zadanie, dzieci muszą uważnie słuchać i zapamiętywać przekazywane informacje. Podczas gdy dziecko zostaje Liderem, musi ono poprawnie opisywać to co widzi, aby pomóc innym graczom dokończyć zadanie z sukcesem.

Przygotowanie: Jeden zestaw ubrań jest rozłożony na środku stołu. Karty są ułożone zakryte na kupce obok ubrań. Każdy z graczy bierze jednego tygryśka, którego będzie ubierał i kładzie go przed sobą.

Jak grać: Gracze na zmianę pełnią rolę "Lidera", który ma za zadanie opisać, w jaki sposób należy ubrać tygryśka. Drugi z graczy ubiera tygryśka na podstawie opisu Lidera. Najstarszy gracz zaczyna grę na pozycji Lidera, a młodszy ubiera tygryśka. Podczas gdy lider bierze kartę i opisuje ubranie tygryśka, drugi z graczy zamyka oczy.

Przykład

Jest zimno, więc Teo ma na sobie niebieską czapkę z różowym pomponem, zieloną kurtkę i czerwone spodnie w kratę.

Lider może opisać jaka jest pogoda, dzięki symbolom na górze karty. Dzięki temu, drugi gracz będzie miał mniej ubrań do wyboru.



Pod koniec opisu gracz otwiera oczy i próbuje ubrać tygryśka poprawnie z pamięci. Jak tylko uzna, że zadanie jest wykonane, krzyczy "ubrany!" i sprawdza, czy nie popełnił błędów, biorąc kartę Lidera.

- jeśli zadanie zostało wykonane bezbłędnie, gracz wygrywa kartę,
- jeśli zaszła jakaś pomyłka, gracze próbują razem odnaleźć błąd i ustalić czemu nie udało się wykonać zadania (np. przez niedokładny opis lub chwilową lukę w pamięci).

Następnie należy odłożyć ubrania z powrotem na środek stołu. Gracze zamieniają się rolami. Gracz staje się Liderem i vice versa. Nowa karta zostaje odkryta i gra toczy się jak wyżej.

Koniec gry: Gra kończy się, gdy uda się zdobyć wspólnie 10 kart.

• Wariant dla 3 graczy: tryb pamięć i szybkość

W wersji dla 3 graczy uważne słuchanie i dobra pamięć mogą nie wystarczyć... gracze będą się musieli wykazać również szybkością!

Przygotowanie: Wszystkie ubrania (oba zestawy) są rozłożone na środku. Karty zostają ułożone zakryte na kupce. Każdy z graczy wybiera tygryśka do ubrania.

Jak grać: Gracze na zmianę są Liderami. Dwaj pozostali gracze grają przeciwko sobie.

Podczas opisu odwracają się lub zamykają oczy. Lider bierze kartę i opisuje ubiór tygryśka na głos.

Na koniec opisu gracze otwierają oczy. Muszą wybrać ubrania, które pasują do opisu, tak szybko jak to możliwe i ubrać swojego tygryśka.

Najszybszy z graczy krzyczy "ubrany!". Bierze on kartę od Lidera i sprawdza, czy nie popełnił błędów.

- Jeśli zadanie zostało wykonane poprawnie, gracz zdobywa kartę i kładzie ją przed sobą.
- Jeśli popełnił błąd, nie zdobywa karty i odkłada ją na koniec kupki.
- Jeśli gracz nie zdobył karty przez błąd w opisie, Lider zostaje poddany karze i traci jedną ze swoich wcześniej wygranych kart (jeśli taką posiada).

Ubrania należy ponownie położyć na środku stołu. Kolejny gracz zostaje Liderem i wybiera nową kartę, itd.

Koniec gry:

Gra kończy się, kiedy wszystkie karty z kupki zostaną wykorzystane. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej kart.

Autor gry: Babayaga.



RAPIDO
MÉTÉO

DJ08527

Uwaga! Małe elementy!



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com