Farma

Janod

INSTRUKCJA PO POLSKU

Gra zespołowa

JO2641

Farma

+2 | 2-4 | 15'

Zawartość pudełka:

gospodarstwo z budynkiem do zbudowania
+ 6 drewnianych zwierząt + 1 drewniana kostka + 6 żetonów serc
+ 1 karta przypominająca z ilustracjami wszystkich sześciu zwierząt

Słońce na farmie już zaszło, więc wszystkie zwierzęta wróciły na noc do budynku. One jednak właśnie dziś wieczorem postanowiły dać ci do wiwatu: jedne chcą spać po stronie stodoły, drugie po stronie stajni, i na dodatek ciągle zmieniają zdanie! Gracze muszą je przesuwać i ustawiać od nowa, starając się przy tym zapamiętać, gdzie znajdują się pozostałe.

Celem gry jest wspólne, zespołowe zdobycie 6 żetonów serc, co oznacza, że wszystkie zwierzęta są szczęśliwe i zadowolone i mogą spokojnie zasnąć.

Gra trenuje:

- małą motorykę
- pamięć
- zmysł dotyku

Przygotowanie do gry:

Zacznij od złożenia gospodarstwa. Budynek na farmie musi złożyć osoba dorosła.

1. Złóż planszę z puzzli
2. Ustaw na niej ściany budynku gospodarczego
3. Zamontuj dach

Na początku gry umieść wszystkie 6 zwierząt po stronie stajni, czyli wewnątrz budynku za otwieranymi drzwiami. Przygotuj kostki i żetony serca.

Przebieg gry:

Przed rozpoczęciem gry zaprezentuj graczom wszystkie zwierzęta i zwróć uwagę na ich różne kształty, np. że świnka jest zaokrąglona, krowa ma rogi itp. Niech dzieci biorą je do ręki i dotykają, by lepiej zapamiętać każdy kształt. Jeśli komuś zdarzy się mimo wszystko w trakcie gry zapomnieć, jak wygląda dane zwierzę, może się przyjrzeć jego ilustracji na karcie przypominającej.

Grę rozpoczyna gracz, który najlepiej naśladuje odgłos krowy. Rzuca on kostką jako pierwszy, a następnie, za pomocą dłoni i palców, próbuje odnaleźć w stajni zwierzę, wskazane na kostce. Uwaga: nie wolno podglądać, zresztą w budynku i tak jest ciemno!

Kiedy gracz myśli, że odnalazł odpowiednie zwierzę, może je wyjąć ze stajni:

- Jeśli rzeczywiście wybrał odpowiednie zwierzę, może podnieść dach po prawej stronie (w części stodoły) i włożyć zwierzę do środka. Zdobywa także żeton serce, który wkłada w jedno z wyciętych miejsc na brzegu układanki i tak kończy swoją kolejkę.
- Jeśli gracz wybrał niewłaściwe zwierzę, musi je odłożyć z powrotem do stajni i jego kolejka się kończy.

Następnie kostką rzuca gracz po lewej stronie i postępuje w ten sam sposób.

Początkowo gra jest stosunkowo prosta, ponieważ wszystkie zwierzęta są w stajni (za drzwiami), więc to tam szukają ich gracze. Jednak w miarę jak gra się toczy, niektóre zwierzęta znajdą się już w stodole (po stronie otwieranego dachu), a inne wciąż są jeszcze w stajni.

Ważne jest zatem, aby uważnie śledzić przemieszczanie zwierząt przez pozostałych graczy, by móc odszukać wskazanego na kostce zwierzaka po właściwej stronie budynku, a następnie przenieść go znów na drugą stronę gospodarstwa (nawet, jeśli miałoby to oznaczać, że zwierzę znów wróci do stajni). Jeśli gracz szuka zwierzęcia po niewłaściwej stronie budynku, jego kolejka się kończy.

Za każdym razem, gdy gracz bezbłędnie odnajdzie zwierzę, zdobywa żeton serce, który umieszcza na brzegu gospodarstwa. Począwszy od drugiej rundy, za każdym razem, gdy gracz się pomyli, jeden żeton serce należy jednak z układanki usunąć.

Ponieważ jest to gra zespołowa, warto współdziałać i pomagać innym graczom w zapamiętaniu, po której stronie są schowane zwierzęta!

Koniec gry:

Jeśli graczom uda się zdobyć wszystkie 6 żetonów serc, wygrywają jako drużyna. Jeśli jednak na układance nie ma położonych żadnych żetonów i jeden z graczy popełni błąd, wszyscy razem przegrywają grę.

Wariant dla młodszych dzieci:

Kiedy gracze się pomylą, nie tracą żetonów serc. Uszczęśliwienie wszystkich zwierząt zajmie im po prostu trochę więcej czasu.

Wariant trudniejszy:

Zacznijcie od umieszczenia 3 zwierząt w stajni, a pozostałych 3 w stodole.

Poznaj inne gry JANOD: **janod.pl/gry**