

DJ 05200 – maliki

Cel gry – Zapamiętać historie

Zasady gry.

Karty reprezentują postacie, zwierzęta, środki transportu. Pory roku, przedmioty.

Wszystko co może pomóc w wymyślaniu dziwnych historii. Celowo nie mam kart-akcji. Dlatego też gracze mają wolną rękę i mogą popuścić wodze fantazji.

Każda położona karta tworzy dalszy ciąg historii.

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najmłodszy z graczy zaczyna, ciągnie kartę, patrzy na nią i przekazuje ją następnemu graczowi i historia się rozpoczyna.

Np. Na motorze...

Następny gracz ciągnie kartę patrzy na nią i przekazuje dwie karty sąsiadowi mówiąc:

„Na motorze, pilot jedzie do swojego igła...”

I tak dalej.

Gracz który otrzymuje karty musi być pewny że historia jest opowiedziana poprawnie. Pierwszy z graczy który pomyli się w opowiadaniu jest wyeliminowany...

Kto wygrywa? - ten który jako ostatni opowie poprawnie historie.