

Instrukcja

Kimaru

Gra polegająca na szybkiej dedukcji

Gra przeznaczona dla dzieci od 6 do 9 lat

Liczba graczy – od 2 do 4

Czas trwania – 15 minut

Zawartość opakowania:

1. 2 identyczne plansze do gry (z jednej strony plansza z 25 kwadratami do łatwiejszej gry, z drugiej strony z 49 kwadratami dla trudniejszej wersji.) Obiekty i zwierzęta są rozproszone wokół ogrodu w tych samych miejscach na dwóch planszach do gry.
2. 1 parawan,
3. 2 pionki,
4. 1 niebieska kostka i 1 zielona

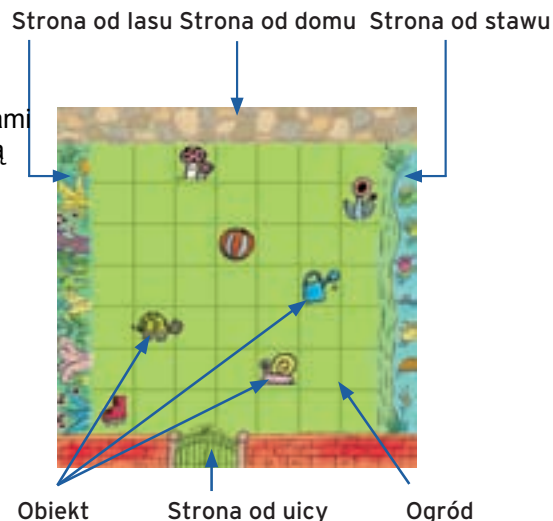
Cel gry – dwoje dzieci gra w chowanego w ogrodzie przed domem. Pierwszy z graczy, który znajdzie przeciwnika poruszając się pionkiem po swojej planszy – wygrywa

Przygotowanie do gry:

1. parawan umieszczamy pomiędzy graczami,
2. obaj gracze wybierają ten sam poziom trudności czyli grają na planszy po stronie z 25 kwadratami lub 49 kwadratami.
3. obaj tak ustawiają swoje plansze, aby strony po których namalowany jest dom dotykały parawanu,
4. każdy z graczy bierze pionek i ustawia go na jednym z kwadratów na swojej planszy uważając żeby przeciwnik tego nie widział. Pionek można ustawić wszędzie z wyjątkiem miejsc na których są narysowane różne obiekty (przedmioty).

Jak grać:

1. zaczyna najmłodszy z graczy rzucając 2 kostkami. Wynik na niebieskiej kostce pokazuje ile pytań będzie mógł zadać zawodnik, a wynik na zielonej wskazuje ile kwadratów będzie mógł przesunąć swoim pionkiem.
2. Następnie gracz zadaje pytanie przeciwnikowi np. Jakie widzi rzeczy w linii bądź w kolumnie jeśli patrzy w jednym z czterech kierunków (na dom, na staw, na ulicę bądź na las).



Przykład: Gracz A rzuca dwoma kostkami.

Wynik na niebieskiej to 2, a na zielonej 4.

Gracz A może w tym przypadku zadać 2 pytania i przesunąć się o 4 pola.

Gracz A pyta gracza B: "co widzisz jeśli spojrzysz w kierunku domu?"

Gracz B odpowiada: "widzę but".

Później gracz A zadaje drugie pytanie:

"co widzisz jeśli spojrzysz w kierunku lasu?"

Gracz B odpowiada: "widzę but"

Gracz A zna pozycję gracza B i przesuwa się pionkiem o 4 pola w jego kierunku.

Po zakończeniu ruchu kostki

bierze gracz B i następuje jego kolej na rzuty i pytania itd.

Ważne: pionki mogą się poruszać we wszystkich kierunkach

w pionie i w poziomie ale nigdy po przekątnej,

mogą być położone na każdym polu z wyjątkiem tych,

na których jest narysowany przedmiot. Gracz musi przesunąć swoim pionkiem o tyle pól, ile wylosował na kostce zielonej.

3. Jeśli gracz B nie widzi żadnego obiektu, wówczas musi powiedzieć co widzi na końcu linii bądź kolumny na której stoi jego pionek (może widzieć dom, staw, las bądź ulicę).

Koniec gry: jeśli gracz uważa, że jest na tym samym polu co jego przeciwnik musi podać swoje położenie. Jeśli

jego przeciwnik rzeczywiście tam się znajduje, zgadujący wygrywa. W innym przypadku gra toczy się dalej.

Przykład: gracz A myśli, że jest na tym samym polu co gracz B,

więc mówi: "jestem na piłce (kolumna) i na bucie (linia). Czy to jest miejsce na którym jesteś?"

Ostrzeżenie – ryzyko zadławienia

See the board of player B below

