

GATOLOCO

Karty wyzwań



Położ dłoń na wybranej karcie wyzwania



Wstań, podnieś obie ręce do góry i krzyknij HOLA!



Zbuduj domek z 2 kart



Podrzucić kartę i złapać ją obiema rękami



Położ kartę na głowie i skrzyżuj ręce na stole, cały czas pilnując aby karta nie spadła



Krzyknij imię osoby (osób), które zagrały tą samą kartę

PL Instrukcja

GATOLOCO



Od 6 do 9 lat



2 - 6



15 min

Zawartość:

24 karty wyzwań: 6 wyzwań na kolor, 4 kolory: niebieski, pomarańczowy, czerwony, zielony. 30 kart kolorów: 6 zestawów po 5 kart (1 niebieska, 1 pomarańczowa, 1 czerwona, 1 zielona, 1 szara)

Cel gry:

Zdobądź 15 punktów

Przygotowanie:

Karty wyzwań należy potasować wg kolorów, a następnie położyć na środku stołu w 4 kupkach, obrazkami do góry.



Uwaga - Każda karta wyzwań ma w rogu cyfrę, która oznacza liczbę punktów, którą można zdobyć wygrywając tę kartę

Każdy z graczy otrzymuje po 5 kart kolorów (każda karta innego koloru) i trzyma je w ręku

Przebieg gry:

Wszyscy uczestnicy grają szybko i w tym samym czasie. Każdy wybiera swój sekretny kolor i odkłada odpowiadającą mu kartę koloru (obrazkiem do dołu). W ten sposób gracze wybierają kolor karty wyzwań, którą chcą i spróbują wygrać - czerwoną, niebieską, zieloną lub pomarańczową. Kiedy już wszyscy gracze dokonają wyboru, zaczynają razem głośno odliczać do trzech. Na trzy, wszyscy jednocześnie odwracają swoją sekretną kartę koloru.



Następnie wszyscy szybko zerkają na karty przeciwników i jeżeli:

- Gracz A jako jedyny wyłożył kartę o danym kolorze: nie powinien się ruszać (wykonywać wyzwania), nie ma przeciwnika w tej turze i wygrywa kartę, którą wcześniej wybrał

- Kilku graczy ma ten sam kolor: Wszyscy muszą jak najszybciej wykonać wyzwanie pokazane na karcie, o którą walczą. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza wykona poprawnie zadanie.

Uwaga - W tym samym czasie może być kilka różnych wyzwań.

Kiedy już wszyscy ukończą swoje zadania, zwycięzcy biorą wygrane karty i kładą odkryte przed sobą.

Następnie, wszyscy biorą do ręki zagraną wcześniej kartę kolorów i ponownie wybierają "sekretny kolor" itd.

Kara:

Jeżeli gracz zacznie wykonywać wyzwanie pomimo, że jako jedyny wyłożył kartę o danym kolorze: nie wygrywa karty oraz musi oddać poprzednio wygraną kartę (jeżeli taką posiadają) i włożyć ją na spód talii kart o tym samym kolorze

Szara karta:

Każdy może zagrać szarą kartę, tak samo jak pozostałe kolory. Jeżeli gracz jako jedyny wyłoży szarą kartę, wtedy może ukraść kartę wyzwania od jednego ze swoich przeciwników. Kartę kradnie na koniec rundy, gdy pozostali zbiorą już wygrane karty. Następnie szara karta zostaje wykluczona z dalszej gry.

Jeżeli kilku graczy wyłoży szarą kartę, wtedy kasują się one nawzajem. Żaden z uczestników nie może ukraść karty, a wszystkie użyte szare karty zostają wykluczone z dalszej gry.

Kto wygrywa?

Osoba, która jako pierwsza zdobędzie 15 punktów.

A game by Roberto Fraga

