



Wiek : 7-99 lat



Ilość graczy : 3-5



Zawartość : 240 kart, 1 kostka



Cel gry: wygrać jak najwięcej kart



Przygotowanie gry: na początku gry decydujemy:

- wybieramy, albo czas gry (na koniec tego czasu, gracz, który zdobędzie najwięcej kart, wygrywa partię),
- albo wybieramy ilość punktów do zdobycia. Wygrywa gracz, który zdobędzie oznaczoną ilość punktów. Każdy z graczy dostaje po 5 kart, pozostałe stanowią stosik.

Zasady gry: najstarszy gracz zaczyna. To on będzie sędzią w tej kolejce. RzUCA kostkę. W zależności od wyrzuconego rysunku na kostce, pozostali gracze grają w jedną z trzech gier:



Kojarzanie: Sędzia odwraca pierwszą kartę z kupki. Pozostali gracze muszą wybrać spośród swoich kart, jedną, która się kojarzy z kartą sędziego. Np. karta odwrócona przez sędziego, to krowa. Gracze mogą skojarzyć tę kartę z kartą z mlekiem (produkowane przez krowę), kaczką (inne zwierzę z farmy) lub krajobraz wiejski. Gdy wszyscy gracze wybrali swoje karty i położyli je przed sobą, w kolejności wskazówek zegara, tłumaczą swój wybór, swoje skojarzenie z kartą sędziego. Oczywiście, z kartami, które każdy gracz ma w rękę, nie jest to zawsze takie ewidentne i proste do znalezienia!



To sędzia w tej kolejce, który decyduje, jakie uzasadnienie pozostałych graczy najbardziej było dla niego przekonujące. Sędzia daje graczowi, który wygrał kolejkę, kartę, którą odwrócił jako pierwszą, gracz kładzie ją obok siebie i stanowi to jego wygrany punkt. Każdy gracz kładzie pod stosik kartę, która była użyta do tej kolejki i pobiera nową ze stosiku, by zawsze mieć w rękę 5 kart. Kolejny gracz rzUCA kostką i to on teraz staje się sędzią.



Historyjka: Sędzia odwraca pierwszą kartę ze stosiku. Gracze wybierają po 2 karty spośród swoich (5) kart i z nimi układają historyjkę, która pasuje do karty położonej przez sędziego. Gdy wszyscy gracze wybrali już swoje 2 karty, kładą je przed sobą i zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, opowiadają wymyśloną historię.

Przykład: zrobiłam balon z gumy do żucia, o smaku koktajlu owocowego i gdy balon pękł, wydał dźwięk „kwak, kwak” jak kaczką. To sędzia decyduje, według własnego gustu, która z historyjek jest najlepsza. Sędzia daje zwycięzcy odwróconą przez siebie kartę, którą gracz kładzie obok siebie i stanowi ona jego zwycięski punkt. Każdy gracz kładzie pod stosik karty, które były użyte do tej kolejki i pobiera nową ze stosiku, by zawsze mieć w ręku 5 kart. Kolejny gracz rzuca kostką i to on teraz staje się sędzią.



Portret chiński:

każdy z graczy wybiera spośród swoich kart tę, która mogłaby najlepiej go reprezentować. Następnie kładzie ją na stole, odwrócona do dołu. Gdy wszyscy gracze dokonali wyboru i położyli karty na stole, sędzia je miesza i dopiero wtedy je odwraca. Jego zadaniem jest dopasowanie każdej z tych kart do gracza i uzasadnienie, dlaczego dany gracz wybrał tę kartę. Sędzia wygrywa każdą z kart, które dobrze dopasował do gracza. Również gracze, których dobrze określił sędzia, wygrywają kartę (może ona być wzięta spod stosiku, wtedy, gdy sędzia rozpoznał wszystkich graczy). Karty, których sędzia nie dopasował do gracza, kładziemy pod stosik i gracze pobierają nowe karty, by zawsze mieć w ręku po 5 kart. I kolejny gracz rzuca kostką i staje się sędzią.

Kto wygrywa? Gracz, który zdobył najwięcej kart.