

DJ08465 - Folanimos:

4-8 lat

2-4 graczy

Czas trwania: 15 minut

Zawartość:

-24 karty: 12 „głów”, 12 „nóg

- 24 kafelki (grubsze karty): 12 „głów” i 12 „nóg”

Cel gry: zebrać jak najwięcej kart

Przygotowanie gry:

Podziel karty „głowy” i „nogi” na dwie talie. Następnie każdą talię potasuj i ułóż jako osobny stos obrazkami do dołu.

Połącz kafelki „nogi” w rzędzie na stole.

Następnie umieść kafelek „głowa” losowo nad każdymi nogami (nie ma znaczenia czy głowa pasuje do nóg, czy też nie). Pozostałą część gry będziesz grać tymi zabawnymi zwierzątkami, które właśnie stworzyłeś.

**Przebieg gry:**

Zaczyna najmłodszy zawodnik. Gra jest kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej kolejce wyciągnij ze stosu kartę „nogi” i połącz na środku stołu tak, aby

wszyscy gracze mogli ją dobrze widzieć. Gracze jak najszybciej muszą znaleźć wśród zabawnych zwierzątek, kafelek z takimi samymi nogami jak te na wyciągniętym obrazku i wydać dźwięk zwierzęcia, którego głowa jest dołączona do tych nóg.

PRZYKŁAD:

W naszym przykładzie, kiedy wyciągnięte zostaną nogi węża, musicie szybko na kafelkach znaleźć jaka głowa jest dołączona do nóg węża – głowa krowy – i być pierwszym, kto krzyknie „MUUUUU”

Jeśli jesteś najszybszy, wygrywasz wyciągniętą kartę i kładziesz przed sobą tworząc swój stos wygranych kart.

NB: Jeśli pomiędzy dwoma graczami jest remis, wówczas karta zostanie ponownie zagrana i należy ją odłożyć z powrotem na stos.

Następnie gra jest kontynuowana: kolejny gracz ciągnie ze stosu kartę „nogi” i tak dalej.

Kiedy na stosie nie ma już żadnych kart „nogi”, należy zacząć wyciąganie kart ze stosu : „głowy”.

KONIEC GRY:

Gra kończy się w momencie, kiedy na obu stosach nie ma już żadnych kart do wyciągnięcia.

Gracze liczą swoje wygrane karty. Wygrywa ten gracz, który zdobył ich najwięcej.

NB: Aby utrudnić graczom grę, możecie potasować razem karty „głowy” i „nogi” i ułożyć na jednym stosie. W momencie, kiedy gracz wylosuje kartę „głowa” wszyscy muszą wydać odgłos zwierzęcia przypisany do odpowiednich nóg i odwrotnie.