

JACK O JACK  
DJ08482



Od 6 lat



2 do 4 graczy



Zawartość: 1 kot, 5 rybek, 4 gwiazdki, 24 karty, 25 żetonów



Cel: jako pierwszy wygraj 5 żetonów



Zasady gry:

Położ 5 rybek na środku stołu.

Położ kota obok rybek. Każdy z uczestników wybiera gwiazdkę

Ułoż karty w talii, obrazkami do dołu i połóż z boku. Gracze po kolei odkrywają karty ze sztuczkami.

Gracz wygrywa żeton, jeżeli uda mu się prawidłowo wykonać sztuczkę. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

1



Podrzuc gwiazdkę do góry jedną ręką, złap rybkę pokazaną na karcie, a następnie złap gwiazdkę tą samą ręką

2



Wykonaj sztuczkę nr 1, ale z kotem na głowie – nie może spaść

3



Podrzuc wszystkie 5 rybek jedną ręką i złap jedną z nich w tą samą dłoń

5



Położ 2 rybki na wierzchu dłoni, podrzuc je i złap obie tą samą ręką

7



Pozostali uczestnicy po kolei rzucają w gracza swoimi gwiazdkami. Złap wszystkie gwiazdki.

9



Jeżeli odwrócisz tę kartę, przegrywasz żeton.

4



Położ 3 rybki na wierzchu dłoni, podrzuc je i złap wszystkie tą samą ręką

6



Wykonaj sztuczkę nr 5, ale z kotem na głowie – nie może spaść

8



Wykonaj sztuczkę nr 7, ale z kotem na głowie – nie może spaść