

## DJ08490 - Bizaroid

---

**Wiek:** od 6 lat; **Ilość graczy:** 2-4

**Zawartość:** 4 plansze, 18 kart, 30 elementów do umieszczenia na 4 opaskach.

**Cel gry:** skończyć grę z najmniejszą ilością elementów na swojej opasce.

Przygotowanie gry: każdy gracz wybiera swoją kartę Marsjanina, kładzie ją na stole przed sobą rysunkiem do góry. Bierze i kładzie na głowę opaskę.

Karty kładziemy w kupce na środku stołu rysunkami do dołu. 30 elementów leży z boku na stole.

### Przebieg gry:

Każdy z graczy po kolei musi się przedstawić i przedstawić innego Marsjanina zachowując dokładnie słowo w słowo <Zdanie prezentujące Zazajenów>. Jeżeli się pomyli choćby z jednym słowem lub w kolejności zdania, gracz jest ukarany i musi umieścić jeden element na swojej opasce.

Zdanie prezentujące Zazajenów:

**Ja Marsjanin Zinzin z planety Zaza n®A; o<x> oczach, <y> uszach lub <z>nosach, wywołuję Marsjanina Zinzin z planety Zaza n® B o <x> oczach, <Y> uszach lub <z> nosach!**

Najmłodszy gracz zaczyna. Ciągnie jedną kartę i kładzie ją do góry rysunkiem obok kupki kart. Ta karta wskazuje element, który będzie używany do przedstawienia się (oko, nos lub ucho).

Przykład: gracz n® 2 zaczyna, ciągnie jedną kartę <uszy> i chce zawołać Marsjanina n® 4: zdanie Zazajenów przedstawiające go musi wyglądać **dokładnie w ten sposób:**

„Ja, Marsjanin Zinzin z planety Zaza n® 2 z jednym uchem, wzywam Marsjanina Zinzin z planety Zaza n® 4 z trzema uszami”.

Każde słowo musi być wymówione w dobrej kolejności. Ilość uszu jest różna u każdego Marsjanina. Gracz nie może się pomylić licząc swoje uszy i te u wywołwanego przez siebie Marsjanina.

Jeżeli gracz nie popełni błędu, kolejka przechodzi na wywołanego Marsjanina. Ciągnie więc z kupki kartę, która określa na nowo element według którego odbywać się będzie gra. I tak po kolei.

Jeżeli gracz się pomyli w kolejności wymawianych słów w zdaniu, musi wziąć element wyznaczony przez wyciągniętą kartę i umieścić go na swojej opasce. Przy kolejnej prezentacji te elementy muszą być doliczane.

Przykład: Marsjanin n®2 odwraca kartę z <okiem>. Chce wezwać Marsjanina n®4. Zdanie przedstawiające Zazajenów musi wyglądać dokładnie tak:

„Ja, Marsjanin Zinzin z planety Zaza n®2 o pięciu oczach (4 z karty identyfikacyjnej + 1 z opaski) wzywam Marsjanina Zinzin z planety Zaza n®4 o pięciu oczach (3 z karty + 2 z opaski).

Gra kończy się gdy jeden z graczy ma 5 elementów włożonych za opaskę. Wygrywa ten gracz, który ma ich najmniej.