

PL
DJ08494



Od 3 lat



2 do 3 graczy



Zawartość: 4 misie, 36 elementów ubioru, 24 karty



Cel: ubierz swojego misia we wszystkie opisane ubrania



Zasady gry:

Wyłóż wszystkie elementy ubioru na środek stołu. Każdy z graczy bierze misia. Karty ułóż w stosie obrazkami do dołu.

Gra dla 3 graczy:

Po kolei każdy z uczestników zostaje "mistrzem gry". Pozostali gracze zamykają oczy lub odwracają się. Mistrz gry bierze kartę i opisuje obrazek.

Przykład:



«Jest zimno. Miś ma na sobie fioletową czapkę kominiarkę, pomarańczowy sweter z białą gwiazdką i zielone rajstopy »

U góry karty znajdują się znaki, które określają pogodę. Zauważ to rodzaj ubrań, które miś może mieć na sobie

Kiedy mistrz gry skończy opisywanie, pozostali gracze otwierają oczy i starają się jak najszybciej ubrać swoje misie w ubrania, które zostały opisane. Pierwszy z graczy, który skończy krzyczy „Ubrany!”. Uczestnicy sprawdzają czy ubrania misia zgadzają się z tymi na opisywanej karcie. Jeżeli tak, to gracz wygrywa kartę, jeżeli jednak popełnił błąd, to wtedy traci 1 kartę.

Wszystkie ubrania należy odłożyć powrotem na stół. Kolejny z uczestników zostaje mistrzem gry.

Grad 1a 2 graczy:

Na zmianę, jeden gracz opsiuje kartę, drugi natomiast zamyka oczy. Kiedy mistrz gry kończy opisywać ubiór, drugi gracz otwiera oczy i stara się jak najszybciej ubrać misia. Gracz wygrywa kartę, jeżeli uda mu się poprawnie ubrać misia.

Pierwszy gracz, który zdobędzie 10 kart – wygrywa.

N.B. Możesz zwiększyć poziom trudności gry:

- Opisując 2 różne ubiory, które należy założyć na misia
- Nie opsiując pogody