

ANIJUMBLE



Wiek: 4-12 lat



Liczba graczy: 2-5



Zawartość: 45 kart

Na czym polega gra: Karty do gry składają się z dziwnej wyimaginowanej bestii z głową jednego zwierzęcia i tułowiem drugiego! Bądź najszybszy w odtwarzaniu prawdziwego zwierzęcia! Znajdź taką kartę, pośród tych co są na stole, aby pasowała do jednej z dwóch części zwierzęcia, które zostało odkryte.



Cel gry: Zebrać jak najwięcej kart.



Przygotowanie gry: Karty zostają potasowane. Karta (wybrana losowo) jest umieszczona na środku stołu, tak aby była widoczna dla wszystkich.

Umieść pozostałe karty na kupce, zakryte i odłóż na bok.

Jak grać: Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy z graczy odkrywa kartę z wierzchu i kładzie ją odkrytą na stole, znowu tak, aby wszyscy ją widzieli. Wszyscy gracze grają jednocześnie, patrząc na karty na środku stołu i szukając karty z tułowiem i/lub głową, które pasują do połówek zwierzęcia na karcie, która właśnie została odkryta. (Im dłużej trwa gra, tym więcej kart będzie leżało na stole).

Kiedy gracz znajdzie kartę, która pasuje do jednego ze zwierząt na karcie, która właśnie została odkryta, kładzie na niej palec i ogłasza, że wydaje mu się, że odnalazł pasującą część zwierzęcia.

Teraz należy sprawdzić, czy wybór był prawidłowy:

- Jeśli karty pasują do siebie, gracz zabiera wybraną kartę, która jest jego wygraną i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Karta, która została odkryta w tej kolejce, zostaje na miejscu, na środku stołu. Rozpoczyna się nowa runda.

UWAGA1: Może się zdarzyć, że kilka kart będzie pasować do zwierzęcia na karcie, która właśnie została odsłonięta. W tym wypadku wszystkie te karty są do wygrania - zarówno przez jednego gracza jak i przez wszystkich.

UWAGA 2: Jeśli gracz odnajdzie kartę, która pasuje do obu części zwierzęcia, które jest na odkrytej właśnie karcie, wygrywa tę kartę i jako bonus otrzymuje też kartę, którą może wziąć z kupki.

W przypadku pomyłki gracz pozostawia kartę na stole. Kolejka się kończy, a gracz w ramach kary musi oddać kartę wygraną poprzednio (jeśli taką posiada), kładąc ją na końcu kupki. Inni gracze mogą kontynuować szukanie.

- Jeśli żadna karta na stole nie pasuje i nie da się uzupełnić jednego z dwóch zwierząt na odkrytej karcie, należy właśnie odkrytą kartę pozostawić na stole z innymi.

Kiedy runda się skończy, zaczyna się kolejna, w której następnym gracz odkrywa nową kartę z kupki. Itd...

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy zabraknie kart w kupce. Każdy z graczy liczy swoje karty. Wygrywa gracz, który zdobył ich najwięcej!

Autor gry: Martin Nedergaard Andersen.

DJECO