

Pasta mania



Pasta mania



Zawartość pudełka:

28 dwustronnych drewnianych żetonów
z makaronami do nawlekania + 4 sznurki + 1 woreczek

***Celem gry jest jak najszybsze skompletowanie
5 żetonów, potrzebnych do stworzenia
makaronowego naszyjnika.***

Gra ćwiczy:

- koncentrację
- refleks

Przygotowanie do gry:

Każdy gracz wybiera dla siebie sznurek, na który będzie nawlekać swoje makaronowe żetony, by stworzyć z nich naszyjnik. Wszystkie żetony należy włożyć do woreczka i wymieszać.

Przebieg gry:

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio jadł makaron („pasta” to po włosku „makaron”).

Wybiera on losowy żeton z woreczka i umieszcza go na środku stołu. Gracz po jego lewej stronie robi to samo, a następnie każdy kolejny gracz. Gra toczy się dalej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz, który jako pierwszy zawoła „1, 2, 3, pasta!”, kiedy zauważy na stole 3 żetony z makaronami tego samego koloru lub kształtu, wygrywa 1 żeton do nawleczenia na swój sznurek.



Po zawołaniu, musi on najpierw wskazać te 3 makarony, a jeśli okażą się poprawne, może wybrać jeden z nich do swojego naszyjnika, zaś dwa pozostałe musi włożyć z powrotem do woreczka. Reszta żetonów pozostaje na stole.

Wybrany żeton gracz może umieścić na swoim naszyjniku dowolną, wybraną stroną (każdy żeton jest dwustronny i ma 2 różne obrazki).

Gdy gracz nawlecze żeton na sznurek, gra może zostać wznowiona. Wyciąga on z woreczka nowy element i umieszcza go na stole.

Rozgrywka przebiega dalej w ten sam sposób, czyli dopóki nie pojawią się kolejne 3 pasujące do siebie makarony.

Jeśli gracz zawoła „1, 2, 3, pasta!”, mimo że na stole nie ma 3 pasujących żetonów, gra zostaje wznowiona i toczy się dalej.

Koniec gry:

Gracz, który jako pierwszy zgromadzi 5 żetonów na swoim sznureczku, wygrywa.

Rozgrywkę można prowadzić w trzech wariantach o różnym stopniu trudności, zależnym od składu makaronowego naszyjnika:

Wariant 1: dwa żetony z makaronikami tego samego koloru lub kształtu nie mogą się ze sobą stykać na sznurku.

Wariant 2: każdy z pięciu żetonów na naszyjniku musi być w innym kolorze.

Wariant 3: wszystkie makarony na żetonach naszyjnika muszą być w tym samym kolorze lub kształcie (wersja najtrudniejsza, ponieważ jest wówczas mniej żetonów do wyboru).



OSTRZEŻENIE! Zabawka zawiera małe części. Istnieje ryzyko zadławienia. Nie jest odpowiednia dla dzieci poniżej 3 roku życia.

Poznaj inne gry JANOD: janod.pl/gry

