



# SKRZATY



instrukcja

# 1. ZŁAP SKRZATA

Wszystkie skrzaty rozrzuca się na stole lub podłodze tworząc okrąg. Karty z zadaniami układa się w stosie rewersem do góry.

Zaczyna osoba, która ostatnia była w lesie. Pierwszy gracz bierze pierwszą kartę ze stosu, czyta głośno polecenie i odkłada kartę z zadaniem do góry, tworząc nowy stos. Od tego momentu wszyscy gracze szukają skrzatów, które spełniają warunek przedstawiony na karcie. Znalezione skrzaty gracze zabierają i układają przed sobą. Kolejni gracze postępują tak samo. Zadaniem graczy jest odszukanie jak największej liczby skrzatów.

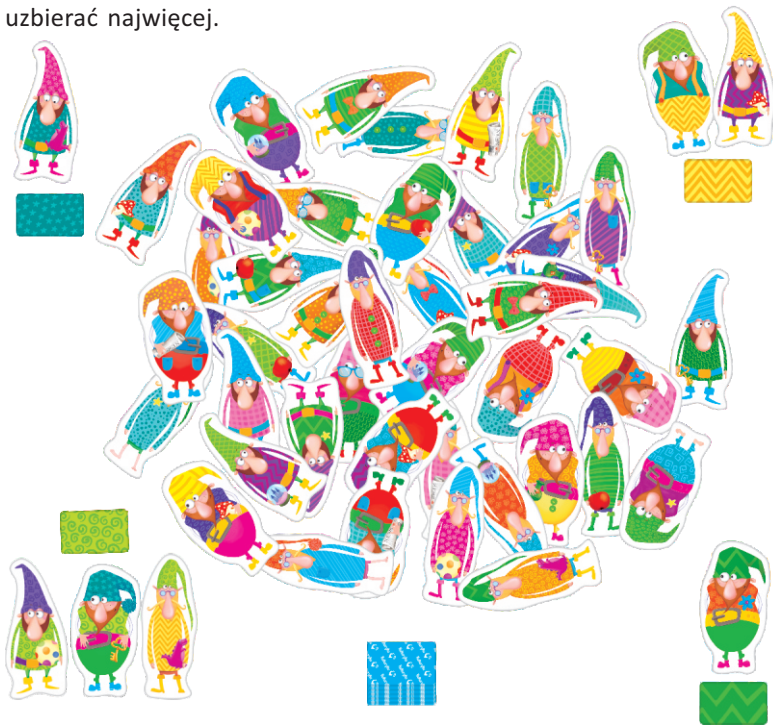
Gra kończy się, gdy wszystkie skrzaty zostaną już zebrane ze stołu lub wszystkie karty zostaną wykorzystane. Wygrywa osoba, która zbierze największą liczbę skrzatów.

**Jeżeli w grze biorą udział dzieci, które nie umieją jeszcze czytać, należy wyznaczyć osobę prowadzącą, która będzie czytać wszystkie zadania.**



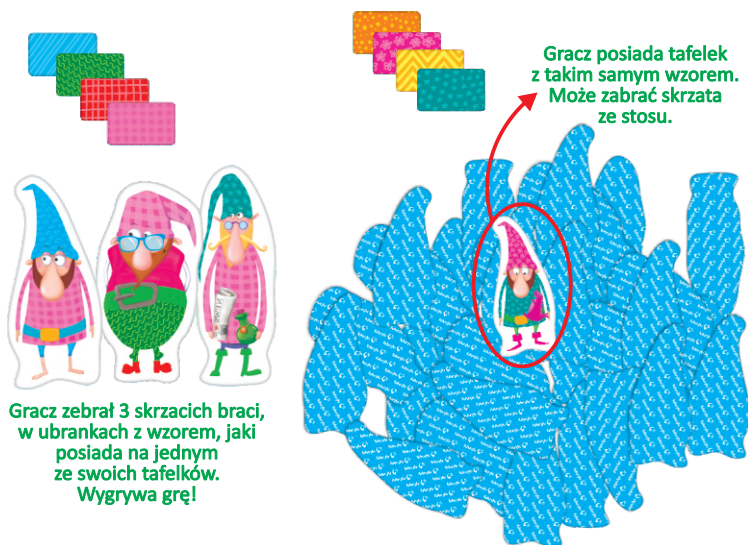
## 2. WZORY I KOLORY

Wszystkie skrzaty rozrzuca się na stole lub podłodze, natomiast tafelki z wzorami układa się w stosie rewersem do góry. Jeden z graczy rozdaje wszystkim po jednym tafelku. Gracze kładą zakryty tafelki przed sobą. Na sygnał startu, który wydaje najmłodszy z graczy - wszyscy odwracają swoje tafelki. Zadaniem graczy jest znalezienie jak największej liczby skrzatów, które na swoim ubranku mają taki sam wzór jak na tafelku i położenie ich przed sobą. Jeżeli któryś z graczy uzna, że odnalazł już wszystkie skrzaty spełniające ten warunek, zabiera kolejny tafelki ze stosu i szuka kolejnych skrzatów. Podczas gry gracze mogą wiele razy dobierać tafelki ze wzorami. Gra kończy się, gdy wszystkie skrzaty zostaną zebrane ze stołu, a wygrywa ten z graczy, któremu uda się zbierać najwięcej.



### 3. GDZIE JESTEŚ BRACIE?

Wszystkie skrzaty układa się rewersem do góry. Każdy z graczy dostaje cztery tafelki ze wzorami, które kładzie przed sobą. Zaczyna najmłodszy gracz, który odwraca jednego skrzata. Jeżeli skrzat ma na ubranku jeden z czterech wzorów, które są przedstawione na tafelkach gracza, zabiera skrzata i kładzie przed sobą. Jeżeli nie - gracz odwraca skrzata z powrotem rewersem do góry. Kolejka przechodzi na następnego gracza, który postępuje tak samo. Gra trwa do momentu, gdy jeden z graczy zbierze trzech braci, którzy będą mieli ubranie zawierające ten sam wzór z jednego ze swoich tafelków.



#### PROMATEK MEDIA

ul. Dąbrowskiego 41/7  
42-218 Częstochowa  
tel./fax +48 34 362 91 59  
e-mail: [biuro@kukuryku.co](mailto:biuro@kukuryku.co)

pomysł gry: Antonina Kwasek  
zasady gry: Julia Pogorzelska  
ilustracje: Dorota Szoblik  
opracowanie graficzne: studio PROMATEK



[www.kukuryku.co](http://www.kukuryku.co)  
© KUKURYKU®

5 901738 562660