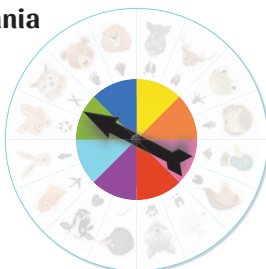


Zawartość gry

Liczba graczy: 1-4
Czas gry: 10-20 min

1 koło do losowania ze wskazówką

część do gry kolorami



część do gry rysunkami

4 dwustronne plansze:

2 strona do grania kolorami



3 strona do grania rysunkami



4 53 żetony



5 pasek zwycięstwa



6 trofeum zwycięzcy



Przygotowanie i cel gry

Każdy gracz bierze planszę. Gracze kręcą wskazówką koła i w ten sposób losują rysunek albo kolor, zależnie od tego, którą stronę planszy grają. Celem gry jest zaznaczenie żetonami na swojej planszy 4 wylosowanych obiektów albo 4 kolorów – w jednym rzędzie (w pionie, poziomie lub po skosie). **Uwaga, rysunki na kole i na planszach mogą się nieco różnić, wytuż wzrok!** Kiedy ułożysz rząd 4 żetonów, przypieczętuj to paskiem zwycięstwa. Brawo, przyznaj sobie trofeum! A teraz odwróćcie plansze i zagrajcie jeszcze raz, powodzenia!

Sposoby gry z kolorami

1. Na rozgrzewkę

Każdy uczestnik losuje planszę i kładzie ją przed sobą stroną z kolorami na polach do góry. Żetony i pasek zwycięstwa leżą na środku. Pierwszy (najmłodszy) uczestnik kręci wskazówką na kole i losuje jeden z 8 kolorów. Wszyscy gracze jednocześnie zaznaczają żetonami na swojej planszy te pola, na których jest wylosowany kolor (uwaga, na planszy są zawsze dwa pola pasujące do każdego wylosowanego koloru!). Następna kolejka – kolejny gracz kręci wskazówką na kole i wszyscy zaznaczają pola na swoich planszach. Gdy wskazówka zatrzyma się na granicy między polami albo gdy wylosowany zostanie kolor, którego nie da się już zaznaczyć, gracz kręci kołem ponownie. Wygrywa osoba, która jako pierwsza ułoży cały rząd żetonów, a następnie chwyci pasek zwycięstwa i położy go na swojej planszy z okrzykiem: BINGO!

2. Dla strategów

Gra przebiega tak samo jak w wariantcie 1 – z tą różnicą, że po każdym losowaniu za pomocą koła wszyscy gracze zaznaczają na swoich planszach tylko po jednym polu, na którym jest odpowiedni kolor (wybierają pole, które bardziej przybliży ich do zwycięstwa).

3. Dla zdobywców

Gra przebiega tak samo jak w wariantcie 2 – z tą różnicą, że po każdym zakręceniu wskazówką jedno wybrane pole zaznacza tylko ten gracz, który losował. Gdy gracz wylosuje kolor, którego nie może już u siebie zaznaczyć, traci kolejkę, a ruch ma kolejna osoba.

4. Dla samotnego jeźdźcy

Losuj i zapętniaj plansze sam! Ćwicz spostrzegawczość i refleks. Możesz zacząć rozgrywkę od jednej planszy i sprawdzić, jak szybko uda Ci się ułożyć cały rząd żetonów. Zaznaczaj po jednym lub po dwa pasujące kolory po każdym losowaniu. Potem możesz używać kilku plansz jednocześnie i podnieść poprzeczkę – może uda Ci się zapętnić którąś z plansz całkowicie? Która zapętni się jako pierwsza?

Sposoby gry z rysunkami

Gramy podobnie jak w wariantach 2, 3 oraz 4, ale wykorzystujemy drugą stronę plansz. Na kole losujemy rysunki (główek zwierząt i ich tropy). Na polach każdej planszy znajdziesz każde zwierzę jeden raz (albo całą jego postać, albo jego trop). Czy umiesz już rozpoznać ślad wilka, jelenia, dzika, niedźwiedzia, lisa, zająca, bobra, jeża, kreta, sowy, kaczki, żaby, kury, kozy, krowy i konia?



Number of players: 1–4
Playing time: 10–20 min

Components

- 1 spinning wheel with pointer**
(16 pictures on the outer section, 8 colours on the inner section)
- 4 double-sided boards:**
 - 2 one side for playing using colours**
 - 3 the other side for playing using pictures**
 - 4 53 chips**
 - 5 win strip**
 - 6 winner's trophy**

Setting up the game and the objective

Each player takes a board. The players select a picture or colour at random, depending on the side of the board they are playing on, by spinning the pointer. The objective of the game is to place the chips on your board, on four drawn items or colours in a row (vertically, horizontally, or diagonally). **Important! There may be some differences between the pictures on the wheel and on the boards, so look closely!** When you get four chips in a row, mark this with the win strip. Well done, give yourself a winner's trophy! Now turn the boards over and play once again. Good luck!

Ways to play with colours

(the side of the boards with colours **2** and the inner section of the wheel)

1. Warm-up

Each player chooses a board at random and places it in front of them with the side with colours on upwards. The chips and the win strip are in the middle. The first player (the youngest) spins the pointer on the wheel and selects one of eight colours at random. All of the players place chips at the same time on the spaces on their board that contain the chosen colour (Important! There are always two spaces on the board that fit each randomly chosen colour!). In the next round, the next

player takes a turn spinning the pointer on the wheel and all of the players place the chips on their boards. If the pointer stops between spaces, or the pointer stops on a colour that is already taken on the boards, the player spins again. The first person to get a full row of chips and then grab the win strip and place it on their board, and shout BINGO! – wins.

2. Strategy game

The game is played in the same way as the first version, but the difference is that each time a random selection is made using the wheel, all of the players mark only one space each showing the correct colour on their boards (choosing the spaces that give them the best chance of winning).

3. For conquerors

The game is played in the same way as the second version, but the difference is that each time the pointer is spun, only the player taking their turn places a chip, and marks one space on their board. If the player gets a colour that is taken on their board, they forfeit a turn, and it is the next person's turn to play.

4. For a lone rider

Draw at random and fill the board up on your own! Practice your powers of observation and reflexes. You can begin a game with one board and test how quickly you can get a complete row of chips. Place chips on one or two correct colours each time you spin. Then you can use multiple boards at the same time and raise the standard – maybe you'll manage to fill up one of the boards completely? Which one will you fill up first?

Ways to play with pictures

(the side of the boards with pictures and the outer section of the wheel)

We play like in versions 2, 3 and 4, but we use the other side of the boards. On the wheel we draw pictures of animals (their heads and their tracks). On the fields of each board you will find each animal once (it can be its entire figure or its track). Can you recognize the footprints of a wolf, deer, boar, bear, fox, hare, beaver, hedgehog, mole, owl, duck, frog, chicken, goat, cow and horse?

Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na www.KapitanNauka.pl / You will find more inspirational games, riddles and brainteasers at www.CaptainSmart.eu

Redakcja/Editor: Izabela Gołaszewska

Ilustracje w środku i na pudełku/Illustrated by: Monika Pieczka

Skład środków/Typesetting: Aleksandra Bartosik

Projekt i skład pudełka/Box typesetting and design:

Anna Wielbut, Radosław Pazdrijowski, Gravite DTP

© Edgard 2021

EDGARD, ul. Belgijska 11, 02-511 Warszawa



KapitanNauka



kapitan_nauka

