

Bale Bałagan



Martin Nedergaard Andersen

Elżbieta Jarząbek, Beata Batorska

GRANNA

Wstęp

Nikt nie wie, skąd się bierze bałagan w pokoju. Czy to cwane skrzaty są za niego odpowiedzialne? Albo kot Filuś tak porozrzucił rzeczy podczas naszej nieobecności? A może to my zapomnieliśmy posprzątać po ostatniej zabawie? Nie, na pewno jest inna przyczyna. Cóż... tym zajmiemy się później, teraz muszę odnaleźć moją piłkę i drugą skarpetkę. Czy ktoś z Was je widział?

Cel gry

Zwycięzcą zostanie gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart ze swojej talii.

Zawartość pudełka:

- 60 kart bałaganu



- 40 kafelków przedmiotów



Niniejsza instrukcja zawiera dwa warianty rozgrywki do wyboru:

- **Trudny: Poszukiwania** (strona 3).
- **Łatwy: Wielkie porządki** (strona 9).

Wewnątrz pudełka znajdują się dwa różne pokoje do wykorzystania w grze.

- 24 dwustronne żetony odpowiedzi



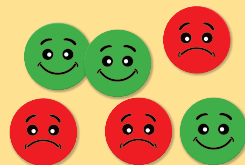
- woreczek



POSZUKIWANIA

Przygotowanie gry

1. Umieść wszystkie kafelki przedmiotów w woreczku i dokładnie je wymieszaj.
2. Potasuj wszystkie karty bałaganu, a następnie rozdaj po 15 każdemu graczowi. Otrzymane karty gracze układają zakryte przed sobą, tworząc talię. Pozostałe karty należy odłożyć na bok – nie będą brały udziału w rozgrywce.
3. Rozdaj każdemu uczestnikowi rozgrywki po 6 żetonów odpowiedzi.
4. Ułóż wierzch lub spód pudełka na środku stołu, w łatwo dostępnym dla wszystkich miejscu.
5. Teraz razem wybierzcie pierwszego bałaganiarza – zostaje nim najmłodszy gracz lub ten, który ma największy bałagan w pokoju.



Przygotowanie do gry dwuosobowej.

Rozgrywka

Gra składa się z następujących po sobie tur. Bałaganiarz losuje z woreczka 10 kafelków przedmiotów **1** i umieszcza je w pudełku obrazkami do góry **2**. Następnie gracze wspólnie odliczają od 5 do 0, starając się jednocześnie zapamiętać wszystkie przedmioty, po czym bałaganiarz zamyka pudełko **3**.



Po zamknięciu pudełka wszyscy gracze odkrywają 3 karty ze swoich talii. Do każdego obrazka pokazanego na karcie muszą dopasować żeton odpowiedzi.



Położ żeton przy obrazku stroną uśmiechniętą, jeżeli uważasz, że wskazany przedmiot znajduje się w pokoju.



Położ żeton przy obrazku stroną smutną, jeżeli uważasz, że wskazanego przedmiotu nie ma w pokoju.



POZIOM TRUDNOŚCI

Jeżeli chcecie, by rozgrywka była bardziej emocjonująca, możecie układać elementy w pudełku tak, jak zostały wylosowane – bez odwracania wszystkich obrazkiem do góry. Niektóre przedmioty będziecie musieli wtedy rozpoznać po kształcie.

Jeżeli dzieci nie radzą sobie z zapamiętaniem 10 przedmiotów, możecie zmniejszyć liczbę kafelków, dostosowując poziom trudności do graczy.

Gdy gracze położą wszystkie żetony przy swoich kartach, bałaganiarz otwiera pudełko i gracze sprawdzają wyniki. Każdą kartę, na której znajdują się dwa żetony z poprawnymi odpowiedziami, należy odrzucić z gry. Jeżeli gracz miał rację tylko w przypadku jednej ilustracji z karty lub całkowicie się pomylił, taką kartę należy odłożyć zakrytą na spód swojej talii.



Przykład:

Na koniec tury Ania i Paulina sprawdzają swoje karty. Każda z nich może odrzucić dwie karty, gdyż w przypadku obu udzieliły dwóch poprawnych odpowiedzi.



Porządki

Bałaganiarz sprząta wszystkie rozsypane przedmioty i wkłada je z powrotem do woreczka, a następnie miesza jego zawartość. Kolejnym bałaganiarzem zostaje osoba siedząca na lewo od niego.

Koniec gry

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy odrzuci wszystkie swoje karty. Jeżeli więcej niż jeden gracz spełni ten warunek w tej samej turze, wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.



WIELKIE PORZĄDKI

Przygotowanie gry

1. Umieść wszystkie kafelki przedmiotów obrazkiem do góry w pudełku i dokładnie je wymieszaj.
2. Potasuj wszystkie karty, a następnie rozdaj po 15 każdemu graczowi. Otrzymane karty gracze układają zakryte przed sobą, tworząc talię. Pozostałe karty należy odłożyć na bok – nie będą brały udziału w rozgrywce.



Rozgrywka

Gra składa się z następujących po sobie tur. Na początku tury każdy z graczy kładzie przed sobą 3 zakryte karty. Na hasło **START każdy uczestnik rozgrywki** szybko odkrywa swoje karty i posługując się jedną ręką, szuka pokazanych na nich przedmiotów wśród kafelków w pudełku. Znaleziony przedmiot kładzie na swojej karcie.

Gracz poszukuje kafelków przedmiotów do momentu, gdy zostanie spełniony jeden z warunków:

- jeden z graczy położy wszystkie przedmioty na co najmniej dwóch kartach,
- jeden z graczy stwierdzi, że potrzebne mu przedmioty nie są dostępne.

W takiej sytuacji gracz może rozpocząć odliczanie od 10 do 0, po czym wszyscy pozostali przerywają poszukiwanie przedmiotów.

Jeżeli taka sama ilustracja jest na dwóch kartach gracza, to przy dokładaniu odpowiedniego kafelka musi on zdecydować, na którą kartę chce go położyć. Jeżeli taka sama ilustracja pojawi się na kartach różnych graczy, to zakryć ją może gracz, który pierwszy odnajdzie pasujący kafelek. Gracze nie mogą zabierać sobie kafelków już położonych na kartach.

Gracze wspólnie sprawdzają, czy nikt nie popełnił błędu. Każdą kartę, na której znajdują się dwa poprawnie dobrane przedmioty, należy odrzucić. Jeżeli jeden z przedmiotów jest niewłaściwy lub na karcie brakuje jednego bądź dwóch kafelków, to należy ją odłożyć zakrytą na spód talii.

Przykład:

Na koniec tury Asia, Iwona, Karol i Jeremi sprawdzają swoje karty.
Asia znalazła oba przedmioty z jednej karty i może ją odrzucić. Na obu jej kartach pojawiły się kredki, więc musiała zdecydować, na którą kartę położyć żeton kredek. Iwona może odrzucić dwie karty, Karol jedną, a Jeremi dwie.

Jeremi



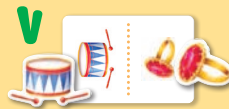
Asia



Iwona



Karol



Koniec tury

Gracze wrzucają z powrotem wszystkie kafelki przedmiotów do pudełka i mieszają je. Następnie wykładają przed siebie do 3 zakrytych kart z własnej talii i rozpoczynają kolejną turę.

Koniec gry

Pierwszy gracz, który odrzuci wszystkie swoje karty, zostaje zwycięzcą. Jeżeli więcej niż jeden gracz spełni ten warunek w tej samej turze, wspólnie cieszą się zwycięstwem.



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać reklamację na adres: **service@granna.pl** Podaj swoje imię i nazwisko oraz adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania). Napisz też jakiego elementu gry brakuje. Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: **service@granna.pl** oraz podpisz go imieniem i nazwiskiem.

GRANNA

www.granna.pl