



**KTO MA
DŁUŻSZEGO... SZNURKA?**

ZASADY GRY

Gra dla 2-5 graczy
w wieku 6 lub więcej lat.
Czas gry: 10-15 minut.



1. ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

14 sznurków, każdy innej długości.

Każdy sznurek jest zakończony przezroczystym korałem z jednej strony. Ten koniec będziemy nazywać kryształowym, a korał kryształem.

Na drugim końcu każdego sznurka znajduje się kolorowy korał. Na każdym sznurku jest on innego koloru. Ten koniec będziemy nazywać kolorowym.



W pudełku znajduje się również mata do gry, którą możesz zamienić w torbę do przechowywania i przenoszenia gry.



2. SPINANIE KORALI

Kolorowy koniec każdego sznurka możesz spiąć z kryształowym końcem dowolnego innego sznurka. W ten sposób, razem będą tworzyć dłuższy sznurek. Taki sznurek złożony z kilku innych będziemy nazywać łańcuchem sznurków.



3. WYMIANA KOLOROWYCH KOŃCÓW

Każdy kolorowy korał można z łatwością odpiąć od sznurka i przypiąć go do innego. W ten sposób możesz od czasu do czasu zamienić ze sobą korały, aby urozmaicić późniejsze rozgrywki.

4. JAK GRAĆ? - WARIANT: KOLOR

Cel gry

Ja być król OZO. Ja wymyślić tę grę, aby w pokojowy sposób walczyć z wojownikami z innych wysp o prawo nazywania siebie królem archipelagu. Grę wygra ten, kto ma najdłuższego... łańcucha ze sznurków po zakończeniu gry.

Rozpoczęcie

Grę rozpocząć najmłodszy wojownik. To być jego tura. On lub ona wziąć do jednej ręki wszystkie 14 sznurków i trzymać około 20 cm nad środek maty do gry. Następnie on lub ona powiedzieć głośno nazwę jednego z 14 kolorów koralu na sznurkach. Potem puścić wszystkich sznurków na środek maty i położyć tą ręką obok maty.

Kiedy sznurki spaść na matę, wszyscy wojownicy jednocześnie muszą się postarać łąpać sznurek nazwanego koloru.

Uwaga: można łąpać TYLKO za kryształ! Nie wolno łąpać za sznurek albo za kolorowy koniec.

Kiedy ty dotknąć kryształ, musisz go podnieść i zabrać. Każdy może zabrać tylko jednego sznurka w turze.

Wygrana w turze

Jeśli wojownik złapać właściwego sznurka, on lub ona wygrywa turę i zatrzyma tego sznurka dla siebie. Jeśli żaden wojownik nie złapać właściwego sznurka, wszyscy muszą porównać długość... złapanych sznurków. Turę wygrać ten, kto ma najdłuższego i w nagrodę zatrzymać tego sznurka dla siebie.

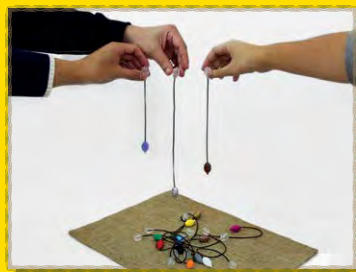
Wojownicy, którzy łąpać za złego sznurka w tej turze, muszą go odłożyć z powrotem na środek maty.

Jeśli ty wygrać nowego sznurka w danej rundzie, a ma już sznurka z jakiejś wcześniejszej rundy, ty musisz spiąć te dwa sznurki, aby stworzyć z nich łańcuch. Jeśli ty mieć już łańcuch ze sznurków, to ty musisz dopinać każdy wygrany sznurek do tego łańcucha ze sznurków.

To kończy turę. Teraz kolejny wojownik (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) zacząć nową turę. Grę toczyć w ten sam sposób, tylko sznurków (i kolorów) będzie mniej.

Zepsute łąpięcie

Jeśli wojownik złapać za sznurek albo za kolorowy koral zamiast za kryształ, to mieć pecha, bo Ozo uważać takie łąpięcie za nieuczciwe. Taki wojownik od razu przegrać w tej turze i muszą zostawić łąpięty sznurek na środku maty (nawet, jeśli to być właściwy sznurek). Jeśli wszyscy wojownicy łąpać sznurki w ten zły sposób, nikt nie wygrać w tej turze - wszystkie źle łąpięte sznurki muszą odłożyć na środku maty, więc w kolejna tura być ich jeszcze raz tyle samo.



Koniec czasu

Kiedy tylko jeden wojownik nie łąpnął jeszcze sznurka, wszyscy pozostali natychmiast muszą wezwać króla Ozo na pomoc. W tym celu wojownicy uderzać w stół otwartą dłońią i krzyczeć razem: O-zo! O-zo! O-zo! Niezdecydowany wojownik musi łąpnąć kryształ zanim wszyscy wykrzyczą trzeci raz „Ozo!”. Jeśli ten wojownik nie łąpnął żaden kryształ przed upływem trzeciego „Ozo!”, on nie wygrać nic w tej turze.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy na macie zostać już tylko 5 sznurków. W tym momencie wszyscy wojownicy muszą porównać długości swoich... łańcuchów ze sznurków. Nowym królem archipelagu zostać ten, kto ma najdłuższego! Jeśli być remis, królem zostać ten, kto ma najdłuższego... pojedynczego sznurka w swoim łańcuchu.

5. WARIANT: ANTYKOLOR

Jak potrzeba więcej zabawa, Ozo proponować te same zasady co w wariacie Kolor, jednak zamiast koloru, wojownicy nazwać „antykolor”. Wszyscy wojownicy muszą łąpnąć dowolnego sznurka, TYLKO NIE podanego jako „antykolor”. Przykład: wojownik powiedzieć „anty różowy” -> wszyscy wojownicy muszą łąpnąć dowolnego sznurka, poza różowym.

Jeśli żaden wojownik nie łąpnął nazwanego koloru, wszyscy porównać długości swoich... łąpniętych sznurków. Ten, kto łąpnął najdłuższego sznurka wygrać i zostawić sobie tego sznurka.

Jeśli wojownik łąpnął sznurka w nazwanym „antykolorze”, inni porównują długości swoich... sznurków. Wojownik z najdłuższym zabrać i zostawić sobie swojego sznurka oraz sznurka w „antykolorze” od pechowego wojownika (jako premię).

Wszyscy wojownicy, którzy nie wygrać w tej turze, muszą odłożyć łąpniętego w tej turze sznurka na środek maty.

To kończy turę. Teraz kolejny wojownik (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) zacząć nową turę. Grę toczyć w ten sam sposób, tylko sznurków (i kolorów) będzie mniej.

6. WARIANT: NAJDŁUŻSZY

Nuda? Ozo proponować jeszcze inny wariant. Tu być te same zasady co w wariacie Kolor, jednak zamiast koloru, wojownicy muszą mówić „najdłuższy”. No, mądre głowy, kto wie jakiego sznurka trzeba łąpnąć?

Tak, tak. Wszyscy wojownicy muszą starać się łąpnąć najdłuższego sznurka... tylko czy ktoś pamiętać w jakim on być kolorze?

7. WARIANT: MIX

Ulubiony wariant króla Ozo: Te same zasady, co w wariacie Kolor, tylko każdy wojownik móc dowolnie wybrać w każdej turze: KOLOR, ANTYKOLOR albo NAJDŁUŻSZY.

www.LACERTA.pl
facebook.com/LacertaPL
kontakt@lacerta.pl



Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska



Uwaga! Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 36 miesięcy życia. Zawiera małe elementy, którymi dziecko może się zadławić.

Uwaga! Zawiera długie sznurki. Istnieje ryzyko uduszenia lub urazów będących wynikiem zaplątania się dziecka.



zansoon

©2017 ZANZOON
90 Rue de Villiers
92300 Levallois-Perret
Francja
www.zanzoon.net
zanzoon@zanzoon.net