

adamigo®

wesoła farma

instrukcja



świnia



kurczak



liczba
graczy
1-4

wiek
3+

Pomysł i tekst: Julia Pogorzelska

ilustracje: Ewa Rozalek

Opracowanie merytoryczne: Antonina Kwasek

Opracowanie graficzne: STUDIO adamigo

5 902410 007059

Gra 1

- Każde z dzieci wybiera po jednej planszy i uważnie się jej przygląda, tak, aby zapamiętać zwierzęta, które się na niej znajdują.
- Na stole wykłada się tafelki w taki sposób, aby rysunki zwierzątek były widoczne dla wszystkich graczy. Na koniec, na środku umieszcza się tarczę losującą.
- Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia widziała krowę. Pierwszy gracz kręci wskazówką na tarczy losującej. Kiedy wskazówka zatrzyma się, gracz porównuje rysunki z wskazanego pola ze swoją planszą. Jeżeli znajdzie na wylosowanym polu zwierzątko, takie jak na swojej planszy, zabiera spośród wyłożonych na stole tafelków, ten, na którym widnieje rysunek właśnie tego zwierzątka. Do gry przystępuje drugi gracz, który postępuje podobnie, itd.
- Jeżeli wskazówka wskaże pole, na którym gracz nie odnajdzie zwierzątka, które pasuje do jego planszy, wówczas ruch przechodzi na następnego gracza.
- Jeżeli się zdarzy, że wskazówka wskaże pole, na którym gracz odnajdzie zwierzątko, jakie znajduje się na jego planszy, ale wśród tafelków na stole już nie ma tafelka z rysunkiem tego zwierzątka (gdyż zostało zabrane przez innego gracza), gracz nie otrzymuje tafelka i ruch przechodzi na następnego gracza.
- Wygrywa ten z graczy, który pierwszy zgromadzi sześć tafelków ze zwierzątkami, które pasują do jego planszy.



