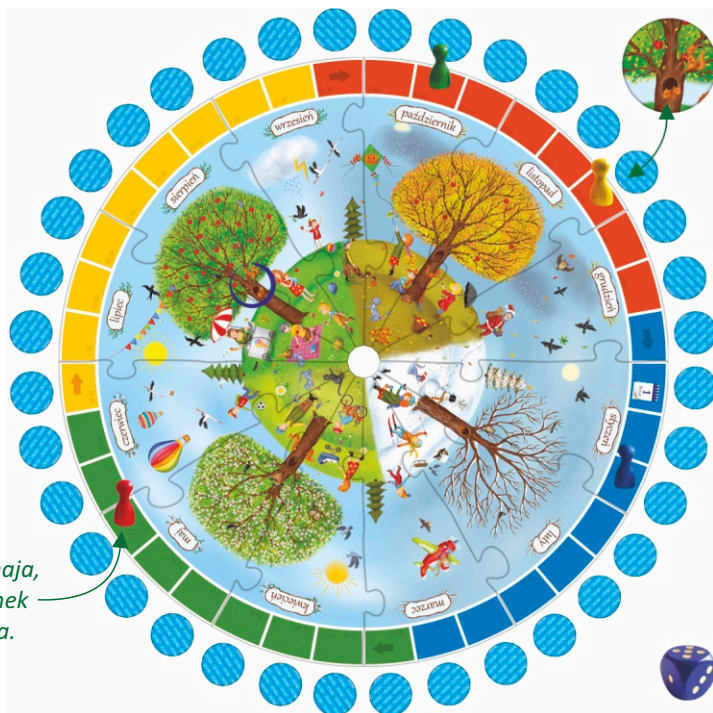


GRA I – URODZINY

Gra przeznaczona dla od 2 do 4 graczy. Sugerowany wiek 3-7 lat

1. Ułóżcie planszę z 12 puzzli. Żetony ze szczegółami rozłóżcie wokół planszy tak, aby nad każdym polem leżał jeden żeton obrazkiem do dołu.
2. Każdy z graczy wybiera pionek i układa go na planszy na polu odpowiadającym dacie swojego urodzenia.



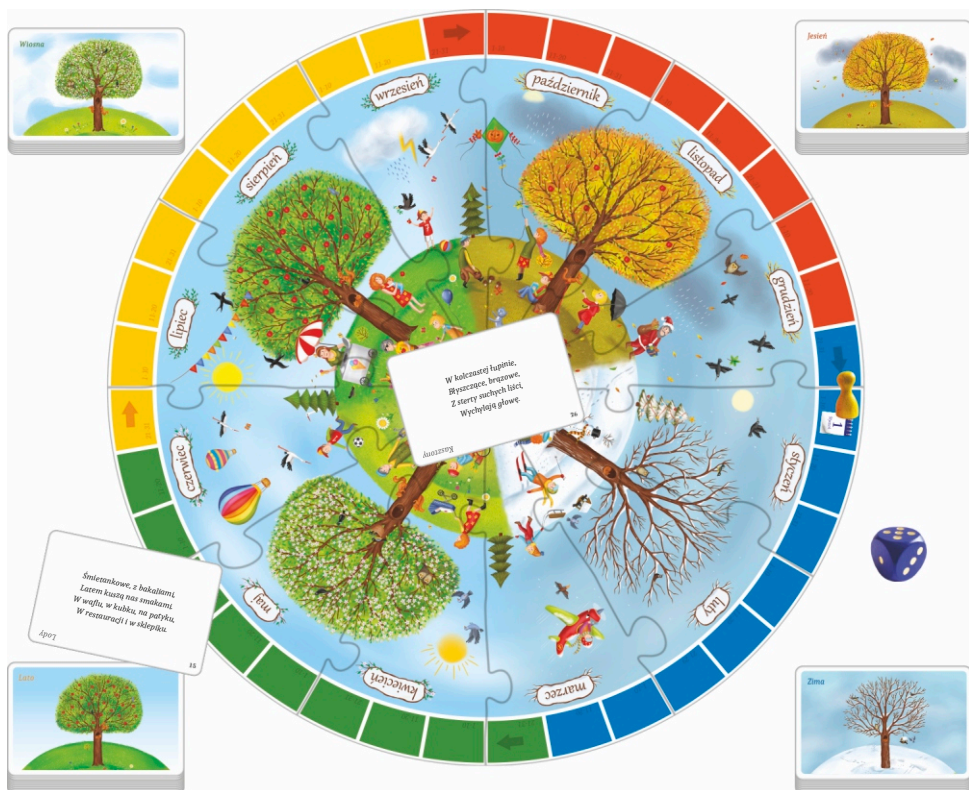
Zosia urodziła się 30 maja, więc stawia swój pionek na trzecim polu maja.

3. Po planszy należy poruszać się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna najmłodszy gracz. Rzuca kostką i przesuwa swój pionek, o tyle pól na planszy, ile oczek wyrzucił. Następnie gracz odkrywa żeton znajdujący się nad polem, na którym stanął. Od tego momentu wszyscy gracze starają się odszukać szczegóły z żetonu na planszy. Osoba, która pokaże na planszy właściwe miejsce, otrzymuje żeton. Jeżeli żeton sponad tego pola został już odkryty, to ruch przechodzi na kolejnego gracza.
4. Gracze po kolei rzucają kostką, przesuwiają swoje pionki po planszy i odkrywają żetony. Gra toczy się do momentu, aż któryś z graczy przejdzie cały rok – czyli minie pole swoich urodzin. Wygrywa ta osoba, która zdobyła najwięcej żetonów.

GRA II – ROK NA OKRĄGŁO

Gra kooperacyjna przeznaczona dla dowolnej liczby graczy. Sugerowany wiek 5-8 lat.

1. Ułóżcie planszę z 12 puzzli. Karty z zagadkami należy umieścić obok planszy rewersami do góry w 4 stosach podzielonych na pory roku. Jeden pionek należy postawić na polu oznaczonym datą 1 stycznia.
2. Uczestnicy zabawy po kolei rzucają kostką i przesuwają pionek o tyle pól na planszy, ile oczek znajduje się na kostce.
3. Prowadzący zabawę wybiera kartę odpowiadającą porze roku, na której zatrzymał się pionek i czyta głośno zagadkę. Jeżeli któryś z graczy udzieli dobrej odpowiedzi, prowadzący przekazuje mu kartę z zagadką. Jeżeli nikt z uczestników zabawy nie będzie znał odpowiedzi na zagadkę, to kartę należy położyć na środku planszy.
4. Gra kończy się, gdy pionek zatoczy całe koło na planszy – czyli minie cały rok. Następnie gracze podliczają, ile kart udało im się wspólnie zdobyć, a ile leży na planszy. Jeżeli kart na planszy było mniej niż tych zdobytych przez graczy, gra została wygrana!



GRA III – 4 PORY ROKU

Gra przeznaczona dla od 2 do 4 graczy. Sugerowany wiek 6-8 lat

1. Ułóżcie planszę z 12 puzzli. Karty z zagadkami należy umieścić obok planszy rewersami do góry w 4 stosach podzielonych na pory roku. Żetony należy położyć rewersem do góry obok planszy.
2. Gracze losują między sobą pionki:
 - Pionek zielony będzie oznaczał wiosnę i należy położyć go na polu z zieloną strzałką.
 - Pionek żółty będzie oznaczał lato i należy położyć go na polu z żółtą strzałką.
 - Pionek czerwony będzie oznaczał jesień i należy położyć go na polu z czerwoną strzałką.
 - Pionek niebieski będzie oznaczał zimę i należy położyć go na polu z niebieską strzałką.
3. Rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejni gracze wchodzi do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz będzie starał się przejść wszystkie pola wylosowanej przez siebie pory roku. Podczas swojej tury gracz może wykonać jedną z dwóch akcji:

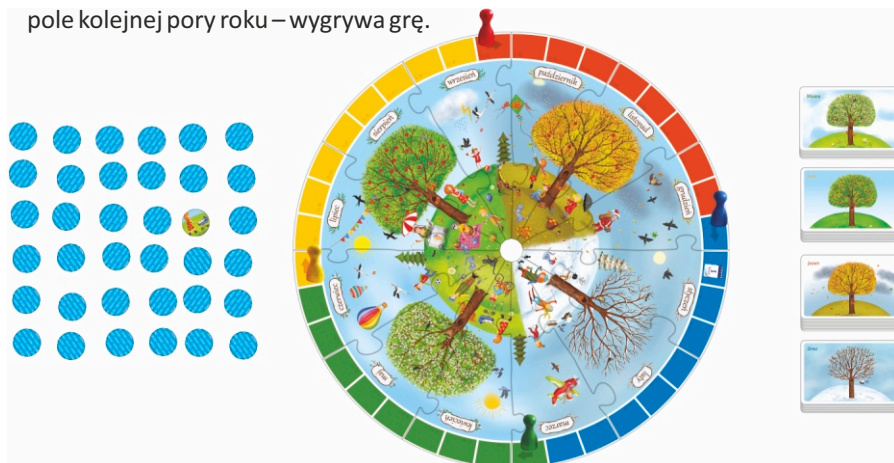
• ODSŁONIĆ ŻETON ZE SZCZEGÓŁAMI

Gracz odsłania jeden żeton i szuka zamieszczonych na nim elementów na planszy. Jeżeli szczegół ten będzie znajdował się w porze roku, której kolor odpowiada pionkowi gracza - gracz kładzie ten żeton na planszy i przesuwa swój pionek o jedno pole do przodu. Jeżeli szczegół nie pasuje do tej pory roku - gracz zasłania żeton i pozostawia na miejscu i nie przesuwa swojego pionka.

• PODJĄĆ PRÓBĘ ROZWIĄZANIA ZAGADKI

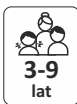
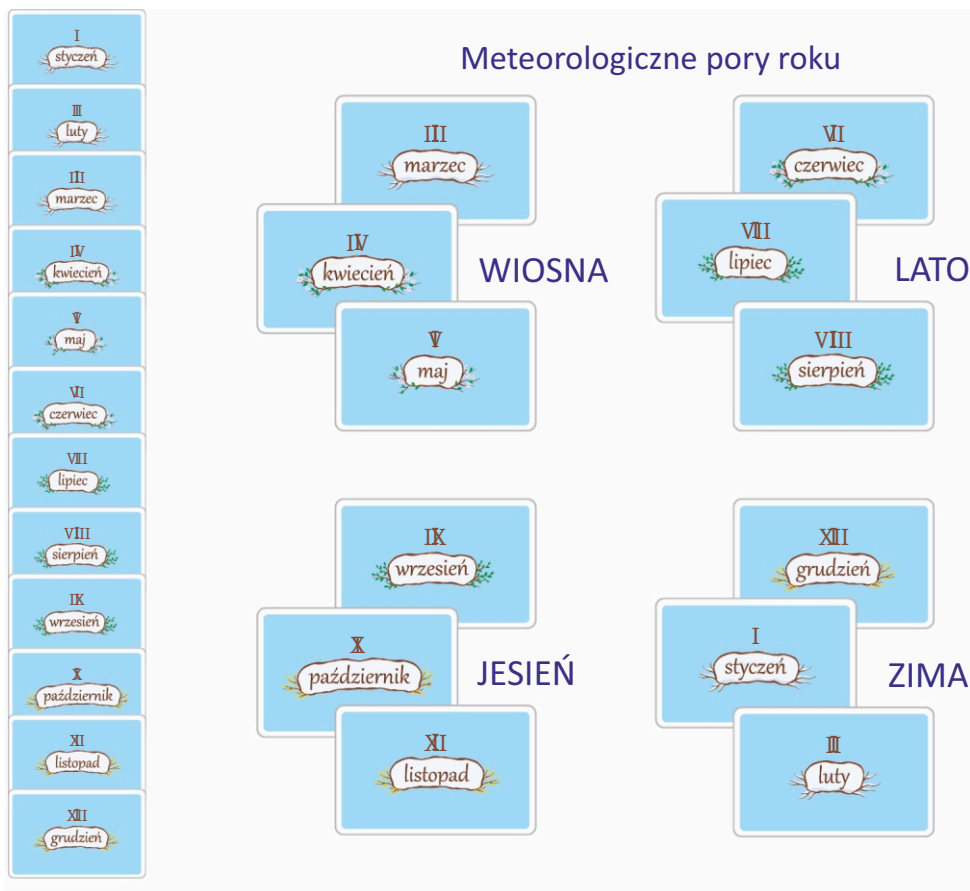
Gracz po prawej stronie (lub osoba nadzorująca grę) czyta zagadkę z karty dotyczącej pory roku, po której porusza się gracz. Jeżeli gracz odgadnie prawidłowo - przesuwa swój pionek o jedno pole do przodu. Jeżeli nie będzie znał odpowiedzi, nie może ruszyć się pionkiem w tej rundzie i ruch przechodzi na kolejnego gracza.

4. Gracz, który jako pierwszy przejdzie całą porę roku i jego pionek przesunie się na pierwsze pole kolejnej pory roku – wygrywa grę.



INNE PROPOZYCJE ZABAW Z ZESTAWEM

- Układanie kart z miesiącami w odpowiedniej kolejności od stycznia do grudnia.
- Segregowanie miesięcy na meteorologiczne pory roku na podstawie zagadek-wierszyków znajdujących się na kartach z nazwami miesięcy.
- Wyszukiwanie szczegółów z żetonów na czas, np. kto pierwszy odnajdzie 7 szczegółów i położy żeton w odpowiednim miejscu na planszy zastaniając obrazek.
- Można wybrać jednego bohatera z ilustracji na planszy i opowiadać co robi podczas kolejnych pór roku. Jak spędza czas, jak się ubiera, jak zmienia się przyroda i pogoda.
- Tworzenie historyjek. np. każdy uczestnik zabawy losuje po 3 żetony i stara się zbudować prostą historię zawierającą te elementy.



Rok na okrągło
ADAMIGO®
ul. Wręczycka 68
42-202 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
www.adamigo.pl
e-mail: biuro@adamigo.pl

COPYRIGHT © ADAMIGO® 2021



ilustracje: Anna Cywińska
opracowanie: STUDIO adamigo

5 902410 007585