

PATATAJ instrukcja

Autorka gry: Daria Ermakova
Ilustracje: Karina Lemesheva

Liczba graczy: 2-6

Czas gry: 20 minut

Wiek graczy: 4+

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

27 KART RÓŻNOKOLOROWYCH KUCYKÓW, 34 KARTY OGRODZENIA, 5 KART PODKOWY,
9 KART SIANKA, INSTRUKCJA.

ZARYS GRY

Gra PATATAJ uczy, jak współpracować i komunikować się w grupie, by osiągnąć wspólny sukces.

CEL GRY

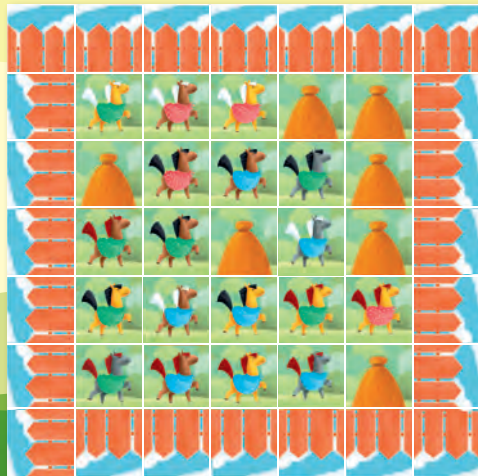
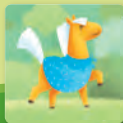
Wypełnić wybieg kartami kucyków, zanim zostanie on zamknięty kartami ogrodzenia.

ZANIM ZACZNIEMY

Do rozgrywki w PATATAJ będziemy potrzebować płaskiej powierzchni – takiej jak stół lub podłoga. Karty są kwadratowe i podczas zabawy utworzą kwadrat 7x7 kart (ok. 50x50 cm). Zarys wybiegu tworzony jest z kart ogrodzenia, natomiast środek wypełniany będzie kartami kucyków i sianka.

Karty dzielą się na:

- karty ogrodzenia – używane są do stworzenia wybiegu,
- karty kucyków,



Różnią się kolorem:

- umaszczenia (żółty, brązowy, szary),
- grzywy (biała, ruda, czarna),
- kocyka (niebieski, zielony, różowy).



- karty sianka – stanowią pyszne pożywienie dla kucyków,



- karty podkowy – to magiczne karty pozwalające na niszczenie kart ogrodzenia.

Przetasuj karty i rozdaj je po równo wszystkim graczom:

- po 5 kart przy rozgrywce 2-, 3- lub 4-osobowej,
- po 4 karty przy rozgrywce 5- lub 6-osobowej.

Grę rozpoczyna ta superosoba, która zaproponowała partię w PATATAJ.



ROZGRYWKA

PATATAJ to gra kooperacyjna. Gracze wspólnie starają się wypełniać kolejne cele, aby zaprowadzić kucyki na wybieg. W trakcie rozgrywki możemy dyskutować o kolejnych ruchach i wspólnie opracowywać skuteczną strategię.

Gra kończy się:

- wygraną, gdy karty kucyków oraz karty sianka wypełnią wybieg (obszar 5x5 kart), zanim ten zostanie zamknięty kartami ogrodzenia,
- przegraną, gdy wybieg zostanie otoczony kartami ogrodzenia, ale w środku dalej są puste pola (nie są w pełni wypełnione kartami kucyków i kartami sianka).

Gra kończy się dokładnie wtedy, gdy zajdzie jedna z wymienionych wyżej sytuacji.

Przykład: Gdy gracz doda ostatnią kartę ogrodzenia na początku swojej tury, gra kończy się bez rozgrywania kolejnych ruchów.

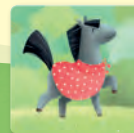
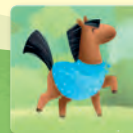
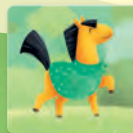
Gracze wykonują swoje ruchy w rundach w kolejności zgodnej z obrotem wskazówek zegara, rozpoczynając od inicjatora rozgrywki. Każdy z was stosuje się do poniższej instrukcji.

Kiedy przypadnie twoja kolejka **najpierw wyłóż wszystkie karty ogrodzenia, jakie masz w dłoni.**

Dorosły gracz może pomóc przy ustalaniu obszaru dla kart ogrodzenia – dzieci potrzebują odrobinę wprawy przy szacowaniu, ile przestrzeni potrzeba do rozgrywki.

Następnie wybierz jedno z działań:

- Zaprowadź na wybieg 3 kucyki posiadające przynajmniej jedną wspólną cechę. Kucyki muszą mieć ten sam kolor: umaszczenia, grzywy lub kocyka.



Jeżeli gracz nie ma 3 takich kucyków, może zapytać pozostałych grających, czy dysponują potrzebną mu kartą (w ten sposób można jednak otrzymać tylko 1 kartę).

Przykład: Ewa pyta pozostałych graczy: „Hej, potrzebuję kuczka z białą grzywą, czy ktoś takiego posiada?”

Gracz, który przekazał kartę kuczka, uzupełnia swoje karty dopiero na koniec swojej kolejki.

Dozwolone jest zadanie więcej niż jednego pytania. Otrzymana w ten sposób karta musi być od razu wyłożona. Nie jest dozwolone przechowywanie kart pozyskanych od innych graczy.

- Wyłóż jedną kartę sianka na wybieg dokładając ją do układu.
- Wyłóż jedną kartę podkowy, układając ją na 2 kartach ogrodzenia. Uderz pięścią w stół krzyżąc: BAM! Ogrodzenie zostało zniszczone. Usuń dwie karty ogrodzenia, na których leżała karta podkowy.

Na koniec swojej tury dobierz tyle kart, aby odpowiadały liczbie kart początkowych (4 lub 5 – w zależności od liczby graczy).

Kolejny gracz rozpoczyna swoją turę.



KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy nastąpi jedna z wcześniej wymienionych sytuacji. Jeżeli udało wam się wygrać, pogratulujcie sobie. Dzięki waszej sprawnej komunikacji kuczki są bezpieczne na wybiegu.

Jeżeli nie udało wam się odnieść zwycięstwa, zastanówcie się wspólnie, co przyczyniło się do porażki. Może gracze nie zauważyli wszystkich opcji wykładania kucyków albo dzielenie się kartami było trudniejsze, niż się wydawało? Dzięki takiej rozmowie gracze dowiedzą się więcej o sobie, nauczą się dokonywać lepszych wyborów i budować trwałe więzi.

TRYB ŁATWY

Jeżeli dobrze dzielicie się kartami i współpracujecie, a mimo to nadal nie możecie wygrać, spróbujcie usunąć z talii kilka kart ogrodzenia (1 lub 2 karty).

TRYB TRUDNY

Jeżeli wygrana przychodzi już zbyt łatwo, usunąć z talii kilka kart podkowy (1 lub 2 karty).



MEMO

wiek: 3+ liczba graczy: 2-6 42 karty

Przetasuj karty, a następnie rozłóż je zakryte na stole tak, aby utworzyły prostokąt. Teraz możesz rozegrać klasyczną grę memory.

Każdy z graczy w swojej turze odkrywa po 2 karty:

- Jeśli obrazki są parą, gracz zabiera je ze stołu i dokłada do swojej kolekcji. Następnie odkrywa kolejne dwie karty.
- Jeśli obrazki są różne, gracz odkłada je w to samo miejsce – rysunkiem do dołu. Kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Gra toczy się do momentu, gdy na stole skończą się karty. Gracz z największą kolekcją par zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu gracie wspólnie cieszą się wygraną.



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać reklamację e-mailem – na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

© 2017 Simple Rules © 2018 Granna

Wszelkie prawa zastrzeżone

Wyprodukowano w Polsce

www.granna.pl

00339/3

GRANNA

Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

