

KLUB 
PRZEDSZKOLAKA

misiowe
PUZELKI®



GRANNA®

W tym pudełeczku ukryte są dwie zabawy. Oto one:

Układanka - 6 puzzelków

Na początku spróbuj ułożyć sześć misiaczków: misia w pizamce, misia z parasolką, tyżwiarza, ogrodnika, piłkarza i misia łakomczucha. To wcale nie jest trudne. Miłej zabawy!

Gra z dwoma kostkami

Gdy umiesz już układać wszystkie postacie, możesz zagrać w grę. W tej zabawie każdy uczestnik rzuca dwoma kostkami. W zależności od tego, ile oczek wyrzucisz na kostkach taki zbierasz element obrazka z misiem. Wygra ten gracz, który zbiera najwięcej misiowych portetów.

Zasady gry

Rozłóż wszystkie części puzzelków wierzchem do góry, (czyli tą stroną, na której widać portret misia). Te rozłożone elementy to pula. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca jednocześnie dwoma kostkami.

- Jeżeli na którejś z kostek wypadła ci **1**, możesz rozpocząć układanie portretu. Wybierasz sobie z puli którąś z części oznaczoną **1**. Każde wyrzucenie **1** w trakcie gry pozwala ci zabrać z puli część dowolnego portretu, oznaczoną **1**.
- Kolejne elementy portretu możesz wziąć z puli, jeśli wyrzucisz na kostkach odpowiednią liczbę oczek.
- Portret układaj po kolei - od **1** do **6**, to znaczy część oznaczoną **3** możesz wziąć z puli dopiero wówczas, gdy masz już **1** i **2** itd.
- Jeżeli wyrzucisz kostką **1**, a w puli nie ma już żadnej części oznaczonej **1**, zabierasz tę część graczowi, który zgromadził

najwięcej elementów. Jeżeli się tak zdarzyło, że dwóch graczy ma po tyle samo elementów - sam zdecyduj, komu go zabierzesz. Jeśli do elementu **1** są już dołożone elementy **2** i **3**, odłóż je z powrotem do puli.

Uwaga! Jeżeli jednak ktoś ułożył już cztery kolejne elementy, to z takiego portretu nie możesz zabrać **1**.

- Gdy wypadnie ci para (**1** i **1**, **2** i **2**, **3** i **3** ...) ciesz się, bo poza zwykłym dobraniem części, masz prawo do dodatkowego rzutu.
- Gdy wypadnie Ci para **6** i **6** ciesz się jeszcze bardziej, bo nie tylko możesz jeszcze raz rzucić kostką, ale bierzesz z puli od razu CAŁY portret! Jeśli w puli nie ma już kompletnego portretu zabierasz go temu graczowi, który ułożył najwięcej postaci. Gdyby się zdarzyło, że dwóch graczy ma po tyle samo portretów - sam zdecyduj, komu go zabierzesz.
- Ucz się dodawać! Liczbę oczek, jaka wypadnie na obu kostkach, możesz dodać, jeśli uznasz, że tak będzie lepiej. Na przykład, gdy masz już trzy części portretu misia piłkarza, a wyrzucisz **1** i **3**, możesz albo wykorzystać **1** i zacząć układać następny portret np. misia tyżwiarza, albo dołożyć czwartą część do portretu piłkarza (bo **1** + **3** = **4**).
- Pod koniec gry może się zdarzyć, że ułożycie już pięć portretów i tylko jeden portret stanowi jeszcze przedmiot rozgrywki. Ten z graczy, któremu uda się wówczas zebrać części **1** i **2** tego ostatniego portretu, staje się jego pełnoprawnym posiadaczem i nikt nie może mu go już odebrać.

Gra toczy się tak długo, aż wszystkie obrazki zostaną ułożone. Wygrywa ten, komu udało się zebrać najwięcej portretów. Wesołego układania misiówych puzzelków!

misiove PUZELKI®

Drogi kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adres: GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.

Miejsce zakupu:
Data zakupu:
Brakujące elementy:
Imię i nazwisko, adres:

www.granna.pl www.superfarmer.pl info@granna.pl 2003/09

ILUSTRACJE:
Andrzej
Nowacki

ZAWARTOŚĆ
PUDEŁKA:
6 puzzli
(każdy
z wizerunkiem
innego misia),
2 kostki,
instrukcja.



GRANNA®

00049/3