

ALPAKI

Każdy kto choć raz spotkał alpaki, przekonał się, że te urocze, puchate zwierzęta potrafią skraść serce. Gra „Alpaka” powstała po takim właśnie spotkaniu. Za pomocą kart, kości i pionków będziecie mogli rozegrać aż 6 różnych gier, które mają różne wersje. Dodatkowo sami możecie spersonalizować swoje pionki według własnego pomysłu. Gra zajmuje mało miejsca i można ją wszędzie ze sobą zabrać. W zestawie są zarówno gry dla młodszych jak i starszych. Gra przeznaczona jest dla 2 – 4 osób.

Zestaw składa się z 1 talii – 48 kart, 4 pionków, 3 kości i instrukcji.

Instrukcje w polskiej i angielskiej wersji językowej dostępne na stronie www.ivilustrator.vnet.waw.pl

1. Happy Herd – Wesołe Stado

Cel gry: Stworzenie stada, a następnie zaopiekowanie się nim poprzez:

– otoczenie zwierząt miłością – karta serce (potrzebują czułości jak każdy z nas)

– nakarmienie zwierząt – karta trawa (trawa to główne pożywienie alpak)

– pielęgnacja zwierząt – karta nożyczki (alpaki muszą być strzyżone przynajmniej raz w roku).

Przygotowanie: Karty należy rozłożyć na 4 stosy: ALPAKA, SERCA, NOŻYCZKI, TRAWA – w taki sposób, aby rysunki były widoczne.

Przebieg gry:

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

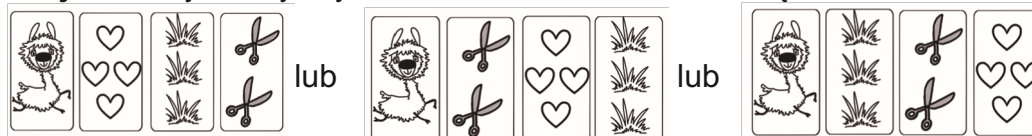
Każdy gracz ma 3 próby rzutu kostkami, podczas których musi wyrzucić przynajmniej 2 takie same obrazki. To pozwoli mu zabrać kartę z takim samym obrazkiem jak na 2 kostkach.

Gracz wykonuje pierwszy rzut wszystkimi kośćmi. W kolejnych 2 próbach gracz decyduje, które kości zostawia, a którymi rzuca ponownie. Uczestnik rozgrywki może również zrezygnować z rzutu, jeśli podczas pierwszego rzutu wypadnie odpowiednia kombinacja kości. Jeżeli gracz wyrzuci 3 takie same obrazki za pierwszym razem może wziąć 2 karty z takim samym obrazkiem jak na 3 kostkach.

W pierwszej kolejności należy stworzyć Stado, czyli zebrać 3 karty z wizerunkiem trzech różnych alpak.



Wersja A: Kolejne karty, czyli SERCA, TRAWA, NOŻYCZKI, są dokładane w dowolnej kolejności.



Wersja B: Kolejne karty są dokładane do karty ALPAKA w narzuconej kolejności, czyli: SERCA+TRAWA+NOŻYCZKI



Warunkiem dołożenia karty TRAWA jest posiadanie karty ALPAKA i SERCA. Aby dołożyć kartę NOŻYCZKI, trzeba mieć ułożone przy karcie ALPAKA – karty SERCA i TRAWA. Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zdobędzie 3 karty z alpaka, a do każdej alpaki dołoży komplet pozostałych kart.

2. Race – Wyścig

Przygotowanie: Z wszystkich kart układamy tor wyścigowy w dowolnym kształcie, kładąc losowo karty jedna za drugą.

Cel gry: Dotarcie do ostatniej karty.

Przebieg gry:

Stawiamy pionki przed pierwszą kartą. Rzucamy jedną kostką. Przesuwamy się na najbliższą kartę z rysunkiem wyrzuconym na kostce. Wygrywa osoba, która pierwsza stanie na ostatniej karcie.

3. Let's count – Policzmy się

Przygotowanie: Karty należy rozłożyć na 4 stosy: ALPAKA, SERCA, NOŻYCZKI, TRAWA, tak aby rysunki były widoczne.

Cel gry: Zdobyć dokładnie 22 punktów (tyle odcieni ma runo alpak).

Przebieg gry:

Wersja A: Rzucamy jedną kostką. Każdy z graczy ma jedną próbę rzutu. Każda karta ma określoną liczbę punktów (liczba obrazków na karcie odpowiada liczbie punktów, np. jeden obrazek to 1 punkt, dwa obrazki to 2 punkty, itd.). Kiedy gracz zbliża się do 22 punktów, a wylosowana karta daje wynik większy niż 22, należy ją odłożyć. Gracz wówczas traci kolejkę. Kostką rzuca kolejny gracz. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zbiera dokładnie 22 punkty, czyli tyle ile jest odcieni runa alpak.

Wersja B: Rzucamy dwiema kostkami. Każdy gracz ma trzy próby, aby wyrzucić na dwóch kostkach taki sam obrazek. Kiedy mu się to uda, zabiera kartę z wyrzuconym obrazkiem. Jeżeli gracz wyrzuci dwa takie same obrazki za pierwszym razem, może wziąć dwie karty z takim samym obrazkiem jak na dwóch kostkach lub zabrać któremuś z graczy taką kartę

i odłożyć ją na jeden z czterech rozłożonych na początku gry stosów. Kiedy gracz zbliża się do 22 punktów, a wylosowana karta da wynik większy niż 22, należy ją odłożyć. Gracz wówczas traci kolejkę. Kostką rzuca kolejny gracz. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zdobędzie dokładnie 22 punkty.

4. Take care of me – Zaopiekuj się mną

Przygotowanie: Karty należy rozłożyć w taki sposób, aby nie było widać obrazków, czyli napisem ALPAKA do góry.

Cel gry: Zaopiekowanie się kolejnymi alpakami poprzez odnalezienie i ułożenie kart w odpowiedni sposób w zależności od wersji A lub wersji B. Jeśli gracz ma jeden komplet, może zbierać kolejny. Wygrywa ten, kto znajdzie jako pierwszy trzy komplety kart.

Przebieg gry:

Wersja A: Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Podnosi on kartę i sprawdza rysunek, tak aby wszyscy go widzieli. Jeśli podniesiona karta nie jest kartą z alpaka, odkłada ją na miejsce. Jeśli udało mu się znaleźć kartę ALPAKA, kładzie ją przed sobą i może odkryć jeszcze jedną kartę. Jeśli nie znajdzie karty SERCA, odkłada ją. Jeśli znajdzie kartę z sercem, zabiera ją i kładzie obok karty z alpaka, nie może jednak już ponownie odkrywać kart. Kolejna osoba postępuje tak samo. Tylko po znalezieniu karty z alpaka można szukać ponownie. Pozostałe dwie karty gracz może odnaleźć w dowolnej kolejności!

Wygrywa osoba, która jako pierwsza zbierze 3 komplety kart.

Wersja B: Po odnalezieniu karty z alpaka gracz kładzie ją przed sobą. W następnych kolejkach szuka kolejnych kart, czyli SERCA, potem TRAWY i na koniec NOŻYCZKI. Karty muszą być odnalezione i ułożone w określonej kolejności (1 komplet składa się z czterech kart ułożonych w kolejności: ALPAKA+SERCA+TRAWA+NOŻYCZKI). W każdej kolejce gracz odkrywa tylko jedną kartę. Jeśli jest to poszukiwana karta, układa ją przed sobą, jeśli nie, odkłada ją i czeka na następną kolejkę. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zbierze 3 komplety kart.

5. One, two, three – caught you! – Raz, dwa trzy – złapany!

Przygotowanie: Z potasowanej talii każdemu graczowi rozdajemy trzy karty. Pozostałe karty układamy w stos, tak aby rysunki nie były widoczne. Każdy gracz będzie mógł uzupełniać swój wachlarz dobierając ze stosu 1 lub 2 karty.

Cel gry: Zebranie jak największej liczby par.

Przebieg gry:

Najmłodszy gracz rozpoczyna grę – liczy „raz, dwa, trzy” i wszyscy w jednym momencie wykładają na stół jedną spośród swoich kart. Jeśli któraś z wyłożonych kart tworzy parę z jedną z pozostałych kart trzymany w ręce, należy jak najszybciej dołożyć kartę pasującą do karty wyłożonej na stole. Gracz, któremu się udało jako pierwszemu, zabiera swoją parę i odkłada na bok. Nie można stworzyć pary z kartą wyłożoną przez siebie. Pozostałe karty, które nie miały pary, są odkładane na stos kart, które odpadły. Następnie wszyscy gracze dobierają karty ze stosu, do tego przeznaczonego, tak aby w ręce znowu mieć 3 karty. Dobieranie zaczyna osoba, która odliczała „Raz, dwa, trzy”. W następnej kolejce będzie odliczać osoba siedząca po lewej stronie osoby liczącej wcześniej. Gra kończy się, kiedy zabraknie kart w stosie do dobierania. Wygrywa gracz, który zebrał najwięcej par.

6. And I have it... – A ja mam...

Przygotowanie: Z talii wyjmujemy cztery karty, tj. ALPAKA, SERCA, TRAWA, NOŻYCZKI. Następnie kładziemy je na stole tak, aby obrazki nie były widoczne i mieszamy. Każdy gracz losuje jedną z tych kart i dyskretnie sprawdza, tak aby nikt nie zobaczył, jaką wylosował kartę. Kładzie ją obok siebie i nie pokazuje, aż do końca gry. Resztę talii tasujemy i rozdajemy po trzy karty dla każdego. Talię kładziemy na stole, tak aby można było dobierać karty.

Cel gry: Zebranie trzech takich samych kart jak karta wskazana w losowaniu, np. jeśli gracz wylosował kartę ALPAKA, musi zebrać trzy karty z alpaka (mogą być różne alpaki), jeśli wylosował kartę SERCA, musi zebrać trzy karty z sercem, itd.

Przebieg gry:

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik i zostaje graczem 1. Przekazuje on jedną kartę osobie po swojej lewej stronie, tak aby inni nie widzieli obrazka i dobiera kartę ze stosu. Kolejne osoby przekazują jedną ze swoich kart osobom siedzącej po swojej lewej stronie, ale nie dobierają kart ze stosu. Kiedy kolejka zatoczy koło i minie gracza 1, osoba siedząca po jego lewej stronie odkłada rewersem jedną ze swoich kart na stół, dobiera nową kartę ze stosu i przekazuje jedną kartę osobie po lewej stronie. Kiedy ponownie kolejka zatoczy koło i minie gracza 2, osoba siedząca po jego lewej stronie odkłada rewersem jedną ze swoich kart na stół, dobiera nową kartę ze stosu i przekazuje jedną kartę osobie po lewej stronie itd. W trakcie przekazywania kart grający starają się tak mieszać karty w swoim wachlarzu, aby inni nie zorientowali się, jakie karty są zbierane. Kiedy gracz zdobędzie trzy takie same karty, mówi „A ja mam...” i pokazuje karty oraz swój obrazek na wylosowanej karcie pozostałym graczom. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zbierze trzy takie same karty.

Dobrej zabawy!

życzy autorka gry Iwona Pastuszka-Vedral

UWAGA!

Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 3 roku życia. Drobne elementy mogą zostać połknięte przez dziecko i skutkować zadławieniem. Dzieci powyżej 3 roku życia powinny grać w grę pod nadzorem dorosłych.

Kopiowanie, przetwarzanie, rozpowszechnianie tych materiałów w całości lub w części bez zgody autora jest zabronione.

Copyright by © Iwona Pastuszka-Vedral