

wiek 4-8 • liczba graczy 2-4

Zabawy z alfabetem

# MEMO

od a do ż



## Zabawy z alfabetem



### **Cel gry**

Celem gry jest znalezienie jak największej liczby par obrazków.

### **Przygotowanie do gry**

Wszystkie kartoniki dokładnie przetasujcie i rozłóżcie na stole obrazkami do dołu. Powinny one leżeć blisko siebie, w taki jednak sposób, by jeden kartonik nie przykrywał drugiego. Możecie je ułożyć w kształt regularnego prostokąta (9 rzędów po 6 kartoników każdy) lub dowolnie, nieregularnie (będzie to wersja trudniejsza).

### **Wariant I – Memo**

Rozpoczyna najstarszy gracz; następnie ruchy odbywają się zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

Gracz odkrywa dwa dowolne, wybrane przez siebie kartoniki – tak, aby wszyscy mogli zobaczyć, co one przedstawiają. Jeśli kartoniki stanowią parę, gracz zabiera je i odkłada na bok – tworzy w ten sposób swój zwycięski stos. Może teraz ponownie odkryć dwa obrazki. Jeśli znów mu się uda, odkrywa następne dwa. Czynność tę powtarza, dopóki znajduje kolejne pary.

Jeśli obrazki nie stanowią pary, gracz odwraca je i odkłada w te same miejsca, w których leżały wcześniej. Wszyscy uczestnicy gry starają się zapamiętać ich położenie.

Gra kończy się, gdy wszystkie kartoniki zostaną zebrane. Zwycięża ten, kto zebrał najwięcej par.

Na początku rozgrywki rzadko się zdarza, by ktoś znalazł parę. W dalszej części gry gracze coraz lepiej zapamiętują położenie poszczególnych obrazków, a co za tym idzie – coraz częściej zbierają pary.

Jeśli po odkryciu dwóch kartoników gracz przypomni sobie, gdzie leży para do jednego z nich, nie może już jej odkryć. Musi z powrotem zakryć obrazki i poczekać na swoją kolej. Dopiero wtedy może zabrać zapamiętaną parę (o ile ktoś go nie ubiegnie).

## Wariant II – Klepak

Rozpoczyna najstarszy gracz (następnie ruchy odbywają się zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara). Odkrywa on dwa dowolne, wybrane przez siebie kartoniki: tak, aby wszyscy gracze mogli zobaczyć, co one przedstawiają. Pozostali gracze powinni czujnie śledzić ruchy kolejnych osób podnoszących kartoniki – parę weźmie bowiem nie ten, kto ją odkrył, ale ten, kto przykryje dłonią kartonik, który właśnie został odkryty (o ile stanowi on parę z którymś z kartoników odkrytych wcześniej).

Jeśli gracz się pomyli i klepnie dłonią w kartonik, który nie stanowi pary z innym, już odkrytym, musi odłożyć jedną z par, które zebrał do tej pory. Jeżeli jeszcze nie uzbierał żadnej – nic nie oddaje. Zwycięża ten, kto zebrał najwięcej par.

Nazwa pochodzi od dźwięku głośnego klepania w stół – charakterystycznego dla tego wariantu rozgrywki (szczególnie w jej końcowej fazie, gdy gra nabiera tempa).



GRANNA

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Pełna oferta gier GRANNY na: [www.sklep.granna.pl](http://www.sklep.granna.pl)

### Zawartość pudełka:

54 kartoniki tworzące 27 par  
instrukcja



00249/3

#### Drogi Kliencie!

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

