

DJ05147 ABC njam

Starost: 8–99 let | **Število igralcev:** 2–4 | **Trajanje igre:** 20 min.

Vsebina igre: 48 kart z živalmi s številom kalorij od 1 do 5 točk, 8 velikih kart s pošastmi, ki rade jedo različne reči, 10 kart s prebavnimi motnjami.

Cilj igre: Da kot prvi nahranite svoji dve pošasti.

Koncept igre: Pošasti rade žrejo besede ... vendar ne katere koli besede! Vsaka pošast ima rada nekaj drugega in lahko poje le besede, ki vsebujejo črke, prikazane v njenih ustih.



Potek igre:

Vsak igralec vzame 2 karti s pošastjo in ju položi predse s sliko navzgor. Ostale karte odložimo na stran. Če igrata dva igralca, lahko vsak igralec zamenja eno od svojih kart z drugo pošastjo s kupa z odvrženimi kartami. Zmešajte skupaj karte z živalmi in karte s prebavnimi motnjami. Na sredino mize položite kup s kartami s sliko navzdol. Igrati začne najmlajši igralec, nato poteka igra v smeri urinega kazalca. Prvi igralec vzame in obrne zgornjo karto s kupa.

1/ Če je to karta z živaljo, igralec izgovori ime živali, ki je prikazana na karti.

- Če se ime živali začne na črko ali vsaj vsebuje eno od črk, ki jih ima rada ena od pošasti tega igralca, igralec vzame karto in jo položi na ustrezno karto pošasti. Številka na kartici pomeni, koliko kalorij je pošast prejela od živali. Ko pridobi 15 kalorij, je pošast sita.

Opomba: Če lahko beseda nasiti obe pošasti, lahko igralec izbere, kateri pošasti bo dal karto.



Na primer, če je na obrnjeni sliki KOALA, lahko z njo nahranite le pošast, ki ima rada črke K, O, A ali L. Pošast, ki dobi karto, prejme 3 kalorije.

- Če ime živali ne vsebuje nobene črke, ki je pošasti všeč, igralec ne more vzeti karte in jo odloži zraven kupa s kartami. Zdaj je na vrsti naslednji igralec, ki vzame karto.

2/ Če je to karta prebavnih motenj, postane pošastim slabo.

Igralec mora vrniti vse karte živali, ki vsebujejo enako število kalorij, kot je navedeno na karti prebavnih motenj (npr. če igralec potegne karto prebavnih motenj s številko 2, mora s svojih pošasti odstraniti vse karte, na katerih je število kalorij 2). Nato je na vrsti naslednji igralec, ki najprej potegne karto.

Pošast bo sita, ko bo pridobila 15 kalorij (ali več). Igralec obrne pošast na mizo z obrazom navzdol in pošast nima več prebavnih motenj.

Konec igre: Igralec, ki prvi nahrani obe svoji pošasti, je zmagovalec igre.

Možnost za napredne igralce:

Igralec, ki je na vrsti, vzame zgornjo karto s kupa. Vsi igralci morajo zdaj igrati hitro in hkrati:

Če je to karta z živaljo: igralec, ki najhitreje izgovori besedo, s katero lahko nahrani eno od svojih pošasti, dobi karto. Ta beseda je lahko ime živali ali njenega kuhinjskega pripomočka.

Če je to karta prebavnih motenj: vsi igralci se morajo dotakniti kupa. Igralec, ki se zadnji dotakne kompleta, mora vzeti karto prebavnih motenj in odstraniti ustrezne karte s svojih pošasti.

Avtor Igre: Babayaga

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalca www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.