

BIATLON

Sadržaj kutije:

24 karte za memoriranje (kretanje)
4 karte dodatnog kretanja (s Djeda Mrazom na poledini)
ploča za igranje
drvena sova
4 postolja za figure
6 kartica likova
pravila za igru

Priprema za igru:

Igrači odaberu jednog lika za utrku i stave ga na startno polje na mapi. Prvi bira najmlađi. Ploča za igranje se stavi na sredinu stola. Karte se dobro promiješaju i svaki igrač dobiva po 6 karata, okrenutih licem prema gore ispred sebe i poredanih u niz.

Uvodna priča i cilj igre: Veliko natjecanje u biatlonu je počelo! Okupili su se samo najbolji! Tko prvi prođe dva kruga je pobjednik utrke! Pobjednik će podići pehar, a ostali će mu zapljeskati!

Pravila igre:

Igrači pokušaju zapamtiti dodijeljene karte koje su poredane ispred njih, a zatim ih okrenu licem prema dolje. Kada prvi igrač (bilo tko) okrene svoje karte licem prema dolje, to moraju učiniti i ostali. Prvi igrač je onaj koji je prvi karte okreneo licem prema dolje. Igrač mora reći što je nacrtano na prvoj karti slijeva (npr. bor) i zatim je okrenuti da svi vide. Ako je pogodilo, pomiče svojeg lika na stazi za jedno polje prema naprijed. Sljedeći je na redu drugi igrač (njemu s lijeva) i radi isto. Kada prvi igrač ponovo dođe na red, pogađa drugu kartu po redu itd. Ako igrač ne pogodi što je na kartici njegova figura se ne pomiče. Igrači igraju dok ne otvore i posljednju kartu koja je ispred njih zatvorena.

Poslije toga ponovo se promiješaju i podijele karte, i tako u krug do kraja igre (dok svi ne stignu do cilja).

Kada igrač dođe na **polje sa crvenim znakom nišana**, zaustavlja se. Uzimaju se karte četiri karte dodatnog kretanja s likovima Djeda Mraza na poledini promiješaju se i okrenu licem na dolje. Okrene se jedna karta i tko prvi proizvede odgovarajući zvuk (vidi dalje), ide 2 polja naprijed. Ako ih je više u isto vrijeme, okreće se još jedna karta. Uz kartu sa zvoncem treba reći DIN DON! Uz kartu vuka treba zavijati kao vuk: Auuuu! Uz kartu trube treba oponašati trubljenje: Tutu ru TU! Ukoliko se okrene karta sa sovicom, igrači trebaju pokušati biti što brži i uhvatiti drvenu sovicu u ruku. Igrač koji ju uhvati ide naprijed 2 polja. Ukoliko zgrabite sovicu u ruku, a nije bila okrenuta karta sa sovicom, tada idete jedno polje u nazad. Ukoliko dva igrača uhvate sovicu istovremeno onda naprijed idu oba igrača.

Igrači nakon toga nastavljaju igru gdje su stali.

Kraj igre: Kada svi igrači prođu drugi put kroz cilj igra je završena, a pobjednik je onaj koji je prošao prvi! Zapljesćite pobjedniku i veslite se s njim!

Verzija za mlađe igrače!!! Mlađoj djeci podijelite manji broj karata (3-5) i vozite samo jedan krug!

Karte dodatnog kretanja.

Druga verzija igre:

Umjesto da imitirate zvuk narančaste karte, pokušajte pogoditi što će biti na kartici koja će se okrenuti. Najave koja će biti kartica(Ja mislim da će biti zvonce.) Oni koji pogode idu 1 polje naprijed! Ukoliko se okrene karta sa sovicom, igrači trebaju pokušati biti što brži i uhvatiti drvenu sovicu u ruku. Igrač koji ju uhvati ide naprijed 2 polja. (Za pogađanje da će biti sova se ne dobivaju bodovi, već ih osvaja samo onaj tko prvi uhvati sovicu). Ukoliko zgrabite sovicu u ruku, a nije bila okrenuta karta sa sovicom, tada idete jedno polje u nazad.

Postavite sovicu prije okretanja karte tako da je svima jednako udaljena!

www.studiospektar.hr

Igru osmislio i ilustrirao: Sven Nemet
Studio Spektar d.o.o. © Sva prava pridržana
Proizvedeno u Hrvatskoj