



7 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99



CARNAVAL MAGNET

Съдържание



Правила на играта



7-99 години



2 играчи



15 минути

Карнавалният парад минава, но всичко е много разбъркано. Бъди първият, който ще подреди всичко в правилния ред. Изглежда ... лесно, нали? Но не бързай – трябва да го направиш на сяпо!

Играта съдържа: 2 магнитни основи, 2 комплекта от 5 пионки, 30 карти с предизвикателства, 1 зар и 2 текстилни торбички.

Играта “Carnaval Magnet” е игра на сръчност, памет и бързина.

В началото картата показва на играчите как да поставят пионките си на дъската, която след това поставят вътре в текстилната им торбичка. Те обръщат карта с предизвикателство и първият играч, който пренареди своите пионки в показания ред, печели картата. Не надничай!

Цел на играта: Да бъдеш първият играч, спечелил 5 карти с предизвикателства.

Подготовка на играта: Всеки играч взема 1 дъска, 1 чанта и 1 комплект от 5 цветни пионки. Картите с предизвикателства се разбъркват и се поставят в тесте с лицето надолу в средата на игралното поле. Обръщате първата карта и се поставя до тестето. Играчите поставят пионките си, както е показано на картата. След, което поставят игралната дъска в текстилната си торбичка.

Играта може да започне - друга карта от тестето се взема и обръща с лицето на горе и се поставя върху тестето.. Сега играчите трябва да пренаредят пионките си според новото предизвикателство. Играчите пхат ръцете си в торбичката и след подаден сигнал трябва да пренаредят пионките си. Дъската и пионките са магнитни за по-лесно поставяне. Когато играч реши, че е готов с подреждането на пионките извиква „СТОП“ и изважда игралната дъска с наредените пионки, за да провери дали са подредени правилно.

Ако играча, който е извикал „СТОП“ е подредил правилно пионките си, печели картата с предизвикателство, която е отстрани на тестето. Картата с предизвикателство от върха на тестето се поставя отстрани на тестето и вторият играч и той проверява дали играча казал стоп ги е наредил правилно и ако е така играта продължава. Нова карта се обръща върху тестето, а който спечели рунда взема картата отстрани на тестето.

Ако играчът е сгрешил то той губи една от картите си(ако е спечелил такава) картата отстрани на тестето се мести на дъното на тестето, картата върху тестето се поставя отстрани, двамата играчки поставят пионките си на игралното поле както е показано на картата отстрани на тестето и играта продължава.

Край на играта: Печели този играч, който пръв спечели 5 карти с предизвикателства

Вариант да направите играта по-трудна. След като играчите усвоят играта, може да вдигнете нивото на трудност като използвате зара. Играта се играе както по-горе, но преди сигнала за започване на играта играчите хвърлят зара и следват инструкциите.

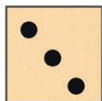
Предизвикателствата на зара:



Пионките трябва да се подредят обратно на показаното в картата.



Играчите трябва да използват само едната си ръка



Играчите е необходимо да подредят само три пионки в правилен ред.

