

MINIGRA NA PAMIĘĆ Poszukiwacze peret



Do zdobycia odznaka:
Mistrz pamięci

Cel gry

Badacze starają się zdobyć jak najwięcej informacji o morskiej faunie, jednocześnie gromadząc Perełki. Aby wygrać, należy **zebrać jak najwięcej Perełek** poprzez poprawne zapamiętywanie zwierząt z kart.

Przygotowanie do gry

Tasujemy plansze Morskich Głębin i nie podglądając, jedną odkładamy do pudełka, a na środku stołu układamy zakryty stos z 3 pozostałych, rewersem do góry. Gracze otrzymują 3 żetony Perełek w wybranym przez siebie kolorze.

Przebieg gry

Tasujemy karty Zwierząt i rozdajemy każdemu z graczy po 3 karty. Nie wolno podglądać kart! Dopiero na ustalony wspólnie znak, gracze sprawdzają otrzymane karty, ale nikomu ich nie pokazują. Należy zapamiętać swój zestaw zwierząt. Osoba, która jako pierwsza zapamięta wizerunki zwierząt z posiadanych kart, mówi: „**Stop!**”. Na ten sygnał wszyscy uczestnicy gry bezwzględnie odkładają karty zakryte na stół (rewersami do góry).

Następnie odsłaniamy pierwszą planszę Morskich Głębin i zaznaczamy na niej Perełkami zapamiętane z kart zwierzęta. Perełki różnych graczy mogą leżeć na tym samym zwierzęciu. Należy rozłożyć wszystkie posiadane żetony. Kiedy wszyscy gracze rozłożą Perełki, odkrywamy karty i sprawdzamy, kto ile zwierząt poprawnie zapamiętał. Za każde poprawne obstawione zwierzę gracz zabiera Perełkę i tworzy oddzielny stos żetonów, który będzie punktowany.

Następnie rozdawane są nowe zestawy kart, odkrywana jest nowa plansza Morskich Głębin ze stosu, a gracze dobierają Perełki, aby nadal mieć 3 żetony. Rozgrywka toczy się na zasadach opisanych powyżej.

Uwaga!

Jeżeli w otrzymanym zestawie kart znajdują się zwierzęta, które nie występują na planszy, gracz kładzie tyle żetonów Perełek **na swoim zestawie kart**, ile miał takich zwierząt. Jeśli podczas sprawdzania okaże się, że miał rację, zdobędzie za nie punkty.

Zakończenie

Gra kończy się po 3 rundach. Gracze podliczają zdobyte Perełki, każdy żeton to 1 punkt. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów. W przypadku remisu można skorzystać z planszy odłożonej wcześniej do pudełka i dograć jeszcze jedną rundę, rozdając graczom po 5 kart. Zwycięzca minigry otrzymuje odznakę: Mistrz pamięci.

Przykład

Norbert miał w swoich kartach rekina, kałamarnicę i rybę młot. Kiedy je zapamiętał, powiedział: „Stop!”, a następnie razem z Ulą odłożyli swoje karty zakryte na stół. Norbert zauważył, że kałamarnica nie występuje na planszy Morskich Głębin, dlatego położył 1 żeton na kartach Zwierząt. 2 żetony rozłożył na planszy, zgodnie z tym, co zapamiętał. Jeżeli po odkryciu kart okaże się, że wszystko się zgadza, Norbert zdobędzie 3 żetony. Ula nie zdążyła zapamiętać zwierząt ze swoich kart, ale wydawało się jej, że również miała rekina. Jeżeli się pomyliła, nie otrzyma Perełki.



Wariant trudniejszy (2-3 osoby)

Jeżeli gracze w 2 lub 3 osoby, możecie zwiększać stopień trudności rozgrywki poprzez dodanie większej liczby kart do zapamiętania. Na przykład w I rundzie rozdajecie po 3 karty, w II – po 4, w III – po 5. Wtedy każdy z graczy otrzymuje tyle Perełek na turę, ile ma kart na ręce.

Podziękowania

Serdecznie dziękujemy naszym testerom: dzieciom z Biblioteki dla Młodzieży i Dzieci nr 44 w Warszawie!

Szanowny Kliencie, dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane z największą starannością. Jeżeli jednak okaże się, że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony lub źle wydrukowany (za co bardzo przepraszamy), prosimy o przesłanie informacji dotyczącej rodzaju usterki na adres: wydawnictwo@zielonasowa.pl

Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych tj. imienia, nazwiska, adresu do korespondencji i adresu e-mail.

Informacje na temat przetwarzania przez nas danych osobowych znajdują się na stronie: www.zielonasowa.pl/polityka-prywatnosci

Morskie Głębiny

! Katarzyna Urbaniak

Głęboko pod wodą rosną niezwykle rośliny oraz żyje wiele niesamowitych stworzeń. Morskie głębiny skrywają tajemnice, które chce poznać każdy badacz! Użyj wyobraźni i wyrusz na poszukiwania. Będziesz potrzebował odwagi, cierpliwości, wykażesz się spostrzegawczością oraz dobrą pamięcią. Uważaj, musisz się spieszyć! Inni badacze też chcą dokonać wspaniałych odkryć!

MINIGRA NA SPOSTRZEGAWCZOŚĆ Niesamowite obserwacje

Do zdobycia odznaka:
Mistrz obserwacji



Cel gry

Badacze obserwują stworzenia zamieszkujące morskie głębiny – każde zaobserwowane zwierzę przynosi określoną liczbę punktów. Aby wygrać, należy zdobyć jak **najwięcej punktów z zebranych kart Zwierząt**.

Przygotowanie do gry

Do tego wariantu możemy użyć dowolnie lub losowo wybranej planszy Morskich Głębin. Planszę należy położyć zakrytą na środku stołu. Gracze otrzymują po jednym znaczniku Gracza. Karty Zwierząt tasujemy i rozdajemy każdemu uczestnikowi po 6 – z kart należy utworzyć zakryty stos i położyć go przed sobą. Pozostałe karty nie biorą udziału w grze i można odłożyć je do pudełka.

Przebieg gry

Odsłaniamy wyłożoną planszę Morskich Głębin. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz (lub gracz ze znacznikiem Pierwszego Gracza) i na ustalony znak wyklada pierwszą kartę ze swojego stosu. Gracze starają

się jak najszybciej zakryć na planszy swoim znacznikiem zwierzę widniejące na karcie oraz powiedzieć: „**Odkrycie!**”. Gracz, który zrobi to jako pierwszy, zabiera odkrytą kartę. Następnie kartę ze swojego stosu odkrywa kolejny gracz (lub ten, któremu został przekazany znacznik Pierwszego Gracza).

Uwaga!

Gdy dowolny gracz odłoni kartę Zwierzęcia, które nie pojawia się na planszy Morskich Głębin, gracze kładą swoje znaczniki na wyłożonej karcie. Gracz, który zrobi to jako pierwszy, zabiera odkrytą kartę. Jeżeli jednak popełnił błąd – kartę należy odrzucić z gry.



Zakończenie

Gra kończy się w momencie, gdy gracze wyłożą wszystkie karty Zwierząt ze swoich stosów. Rozgrywkę wygrywa gracz z największą liczbą punktów zebranych na kartach Zwierząt.

W przypadku **remisu** należy przeprowadzić szybką dogrywkę. Przed graczami walczącymi o zwycięstwo kładziemy zakryte: nową planszę Morskich Głębin i 1 kartę. Na ustalony znak odkrywamy jednocześnie i kartę, i planszę. Zasady rozgrywki – jak powyżej.

Zwycięzca minigry otrzymuje odznakę: Mistrz obserwacji.

Znacznik Pierwszego Gracza

Przed rozpoczęciem minigry na spostrzegawczość możecie ustalić, kto będzie Pierwszym Graczem i tej osobie przekazać znacznik. Znacznik może przechodzić na dowolnego gracza po każdej kolejce lub po rozegranej partii gry. Użycie znacznika w grze nie jest obowiązkowe.

MINIGRA NA REFLEKS

Podwodne Bingo

Do zdobycia odznaka:
Mistrz refleksu



Cel gry

Zdobycie jak **największej liczby punktów** za zebrane karty Zwierząt.

Przygotowanie do gry

Tasujemy wszystkie plansze Morskich Głębin, rozdajemy graczom po 1 planszę, które kładą zakryte przed sobą (rewersiem do góry). Plansze, które nie biorą udziału w grze, odkładamy do pudełka. Każdy gracz otrzymuje 5 żetonów Perełek w wybranym przez siebie kolorze. Karty Zwierząt tasujemy i wykładamy na środek stołu 5 odkrytych w rzędzie (awersiem do góry).

Przebieg rozgrywki

Na ustalony znak gracze odkrywają swoje plansze. Następnie należy jak najszybciej zakryć Perełkami na swojej planszy zwierzęta występujące na kartach. Gracz, który ukończy zadanie, musi powiedzieć: „**Bingo!**”. Jeżeli rozłożył żetony Perełek poprawnie, to zabiera dowolną kartę Zwierzęcia z wyłożonych na stole. Jeżeli się pomylił – nie może wziąć żadnej karty. Następnie po jednej karcie zabierają pozostali gracze, w kolejności w jakiej krzyknęli: „Bingo!”. Karty Zwierząt, które nie zostały pobrane, odrzucamy z gry. W kolejnej rundzie gracze ponownie tasują wszystkie plansze Morskich Głębin i rozdają między siebie. Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami powyżej.

Uwaga!

Jeżeli wśród kart pojawi się zwierzę, które nie występuje na planszy gracza, żeton Perełek należy położyć na tej karcie. Na wyłożonych kartach Zwierząt mogą leżeć Perełki kilku graczy.



Zakończenie

Gra kończy się w momencie, gdy nie można wyłożyć na stół kompletu 5 kart. Następnie gracze podliczają punkty z zebranych kart Zwierząt. Wygrywa gracz z większą liczbą punktów. Jeżeli jest remis, wygrywa gracz, który posiada więcej kart.

Zwycięzca minigry otrzymuje odznakę: Mistrz refleksu.