



hali galli

junior



BARWNE WIDOWISKO CYRKOWE

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 4+ Czas: 15 min.

ZAWARTOŚĆ



56 kart



1 dzwonek

KRÓTKI OPIS GRY

Kolorowe klauny krzątają się na arenie cyrkowej. Większość z nich jest szczęśliwa, ale kilku jest bardzo smutnych, ponieważ zgubili swoje kapelusze. Zawsze, gdy dwaj identyczni szczęśliwi klauni pojawią się na cyrkowej arenie, trzeba jak najszybciej zadzwonić dzwonkiem. Ten, kto zrobi to najszybciej, otrzymuje dużo kart klaunów. Gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej klaunów, zostaje zwycięzcą.

KARTY KLAUNÓW

Każda karta pokazuje klauna w jednym z ośmiu kolorów. W każdym kolorze jest sześciu szczęśliwych klaunów i jeden smutny bez kapelusza. Klauni różnią się od siebie jedynie niewielkimi szczegółami, a to oznacza, że gracze muszą uważnie im się przyglądać.

PRZYGOTOWANIE

Dzwonek należy umieścić na środku stołu. Jeden z graczy tasuje wszystkie karty i rozdaje je uczestnikom. Jeżeli w rozgrywce bierze udział trzech graczy, to dwóch z nich będzie mieć na początku jedną kartę więcej. Każdy gracz tworzy ze swoich kart talie, którą **zakrytą** bez podglądania kładzie przed sobą na stole.

ROZGRYWKA

Osoba z lewej strony rozdającego rozpoczyna grę. Po kolei każdy gracz odkrywa wierzchnią kartę ze swojej talii i kładzie ją odkrytą na stole. Następnie kolejna osoba siedząca po lewej stronie gracza rozpoczynającego wykonuje swoją turę. W ten sposób w trakcie gry między dzwonkiem a taliami każdego z graczy tworzą się **odkryte stosy kart**.

Odkrywanie swojej karty

Kiedy gracz odwraca kartę, musi odkrywać ją od siebie, w kierunku innych graczy, a nie swoim. Pozostali gracze powinni pierwsi zobaczyć rysunek na karcie. To zmusza gracza do odkrywania kart bardzo szybko, gdyż on także chce zobaczyć, jakiego klauna odkrył.



Szybkie uderzenie w dzwonek!

Gracze po kolei odkrywają karty ze swoich talii, aż zobaczą **dwóch szczęśliwych klaunów w tym samym kolorze**. Jeżeli tak się zdarzy, to każdy z graczy musi spróbować zadzwonić dzwonkiem tak szybko, jak tylko jest to możliwe. Nie ma znaczenia, czyja tura aktualnie trwa.

Przykład 1: Adam odkrywa drugiego zielonego szczęśliwego klauna. Szybko! Kto pierwszy zadzwoni dzwonkiem?



Gracz, który pierwszy zadzwoni, wygrywa wszystkie karty leżące na odkrytych stosach, wliczając w to swoje. Wygrane karty umieszcza zakryte pod własną talią zakrytych kart. Zwycięzca zaczyna następną rundę, odkrywając nową kartę ze swojej talii.

Uwaga: Ręce graczy nie mogą być zbyt blisko dzwonka. Podczas gry trzeba je zawsze trzymać na stole blisko własnych kart.

Smutni klauni

Nie daj się wyprowadzić w pole smutnym klaunom, oni są bardzo podobni do szczęśliwych! Można łatwo popełnić błąd, uderzając w dzwonek zbyt szybko, gdy tylko dwaj klauni tego samego koloru pojawią się jednocześnie, ale jeden z nich będzie smutny.

Przykład 2: Na odkrytych kartach na stole są widoczne kolejno: żółty szczęśliwy klaun, pomarańczowy smutny klaun, niebieski szczęśliwy klaun i niebieski smutny klaun. W tej sytuacji nie należy dzwonić dzwonkiem.



Pomyłkowe uderzenie w dzwonek!

Jeżeli gracz zadzwoni dzwonkiem w złym momencie, to musi oddać każdemu z przeciwników po jednej karcie ze swojej zakrytej talii. Przeciwnicy otrzymane karty umieszczają zakryte pod swoimi taliami zakrytych kart.

KONIEC GRY

Jeżeli w swojej turze gracz nie może odwrócić żadnej karty, to odpada z gry. Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę do czasu pojawienia się dwóch identycznych klaunów. Najszybszy gracz zbiera wygrane karty i wtedy gra kończy się. Wszyscy gracze liczą swoje karty. Gracz z największą liczbą kart zostaje zwycięzcą.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2016.

Wersja 1.0



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH D-63128 Dietzenbach, MCMXCVII, MMX