

KONCEPTTM

Zwierzaki

Kids



Instrukcja

Koncept Kids – Zwierzaki jest kooperacyjną wersją gry **Koncept** przeznaczoną do gry z dziećmi w wieku od lat 4. Wskazując symbole na planszy, pomóż innym członkom rodziny odgadnąć jak najwięcej haseł i razem cieszyć się zwycięstwem! Poniższe zasady gry zostały zmienione tak, aby w grze mogli brać udział dzieci w wieku od lat 4. (Na końcu instrukcji znajdziecie propozycję zasad gry dla dzieci w wieku od lat 6).

Zawartość pudełka:

plansza • 110 kart • 16 plastikowych ramek • plastikowa podstawka
skrócony opis zasad • instrukcja

Cel gry

Koncept Kids – Zwierzaki jest grą kooperacyjną.

Celem gry jest odgadnięcie nazw 12 zwierzątów poprzez skojarzenie ze sobą symboli znajdujących się na planszy. Gdy odgadniecie wszystkie 12 zwierząt, podliczcie punkty, a potem bijcie własne rekordy!

Przygotowanie

- Połóżcie **planszę** pośrodku stołu tak, aby wszyscy gracze dobrze ją widzieli.
- Podczas **pierwszych rozgrywek** zalecamy użycie jedynie **niebieskich** kart.
- **Czerwone** karty należy na razie odłożyć do pudełka.
- Potasujecie talię **niebieskich** kart, a następnie dobierzcie z niej **12 losowych kart**, które należy położyć w zakrytym stosie obok planszy.
- Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka, nie będą na razie potrzebne.
- Najstarszy gracz umieszcza przed sobą plastikową podstawkę.
- Plastikowe ramki należy umieścić w pobliżu planszy.



Zgadnij, co to za zwierzę

Uwaga! W niniejszej instrukcji mianem „Gracza” określamy osobę dorosłą kontrolującą rozgrywkę.

W czasie rozgrywki gracz stara się odgadnąć nazwę zwierzaka poprzez skojarzenie symboli wskazywanych przez WSZYSTKIE dzieci.

Gracz dobiera kartę z wierzchu talii i umieszcza ją na podstawie **bez podglądania**, ale w taki sposób, żeby wszystkie dzieci ją dobrze widziały. Następnie **dzieci po kolei rozmieszczają na planszy plastikowe ramki** tak, aby naprowadzić gracza na zwierzaka z karty (hasło). Dzieci mogą oczywiście nawzajem sobie pomagać.

Gracz może **podejmować dowolną liczbę prób odgadnięcia hasła**. Dzieci za to mogą odpowiadać jedynie „tak” albo „nie”.

Udało się?

✓ **Jeśli gracz odgadł nazwę zwierzaka**, kartę z hasłem należy umieścić odkrytą obok talii. Na koniec będzie warta 1 punkt zwycięstwa.

✗ **Jeśli gracz się poddał i hasło nie zostało odgadnięte**, dzieci odsłaniają kartę ze zwierzakiem. Następnie kartę należy odłożyć do pudełka, gracz nie zdobywa punktu.

Uwaga! Jeśli dzieci wykorzystały już wszystkie plastikowe ramki, a hasło nadal nie zostało odgadnięte, gracz musi spać.

Następnie należy wylosować **nową kartę ze zwierzakiem**. Zaczyna się kolejna runda.

Koniec gry

Gra dobiega końca po wyczerpaniu się 12 kart zwierząt.

Teraz należy podliczyć liczbę zdobytych punktów, a **wynik** porównać z poniższą skalą.



Poziom trudności rozgrywki

Poniżej znajdziecie propozycje 3 różnych wariantów gry. Możecie je wykorzystać, aby dostosować zasady do poziomu zaawansowania uczestników. W razie potrzeby warianty można łączyć. Rozgrywka przebiega zgodnie ze zwykłymi zasadami, ale z poniższymi zmianami:

1

Odwróćmy role

Dziecko zajmuje miejsce gracza. Dziecko, które będzie zgadywało hasło, kładzie przed sobą plastikową podstawkę i umieszcza na niej kartę bez podglądania. Dorosły (gracz) wraz z innymi dziećmi muszą naprowadzić je na zwierzątko na karcie.

2

Poziom trudności kart

Gra oferuje 2 poziomy trudności kart:

- Karty **niebieskie** przedstawiają zwierzęta, które dzieci mogą znać z książeczek, z przedszkola albo ze szkoły.
- Karty **czerwone** przedstawiają rzadko spotykane zwierzęta, których znajomość wymaga już sporej wiedzy.

Aby podwyższyć poziom trudności, możecie grać przy użyciu zarówno **niebieskich**, jak i **czerwonych** kart albo tylko **czerwonych**.

3

Wariant dla dzieci w wieku lat 6+

Jeśli gracze ze starszymi dziećmi, wtedy hasło odgaduje cała grupa **naprowadzana przed JEDNO z dzieci**.

Podczas przygotowania gry należy wylosować 24 karty zamiast 12.

Każda tura rozpoczyna się od wylosowania 2 kart z przygotowanej talii. Naprowadzający wybiera jedną z nich, umieszcza ją przed sobą w podstawce, a drugą odkłada na razie do pudełka.

Następnie pozostali uczestnicy mają za zadanie odgadnąć, jakie zwierzę zostało wybrane, kojarząc symbole na planszy.

Tura się kończy, gdy zgadujący odgadną hasło albo spasuują.

Wtedy rozpoczyna się tura kolejnej osoby, która wybiera swoją kartę ze zwierzątkiem.

Opracowanie

Autorzy: Alain Rivollet i Gaëtan Beaujannot

Ilustracje i DTP: Éric Azagury

Prowadzenie projektu: „Belgowie w sombrero”, czyli Cédric Caumont i Thomas Provoost

Redakcja: Virginie Gilson i Pierre Berthelot

Kierownik DTP: Alexis Vanmeerbeeck

Konsultacja pedagogiczna: Sébastien Dubois

Zespół wydawnictwa Repos:

Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Florian Poulet, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandeputte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem, Winnie Kenis.

Tłumaczenie: Agnieszka Wawrzekiewicz

Redakcja polskiej wersji językowej: zespół Rebel

Podziękowania

Cały zespół pragnie podziękować wszystkim instytucjom, które zechciały wspomóc testowanie gry *Koncept Kids – Zwierzątka*: szkoła nr 1 w Molenbeek – La Rose des Vents, szkoła En Couleur (Forest), przedszkole przy szkole Decroly (Uccle), instytut Albert I w Enghien oraz sklepowi Jeux de Nim. Zespół chciałby podziękować również Lou Denis za jej zaangażowanie (naprawde jest karta króliczka!), Lydii Tudal, Agnès Brison, Robinowi, Valentin i Rosalie Legoff za ich opinie i wskazówki, a dodatkowo korektorom: Irmie Charvatovej, Jennifer Lutte, Jean-Marie Mouret i Stephanowi Giavarelli.

A game by REPOS PRODUCTION published by SOMBREROS PRODUCTION

© Sombros Production (2018) • All rights reserved.

PRODUCENT: Repos Production • Rue des comédiens, 22 • 1000 Brussels • BELGIUM

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

IMPORTER: Rebel Sp. z o.o. • ul. Budowlanych 64c • 80-298 Gdańsk

wydawnictwo@rebel.pl • www.wydawnictworebel.pl

Zawartość gry jest przeznaczona wyłącznie do użytku prywatnego.



Więcej informacji znajdziecie na naszym fanpage'u na Facebooku!
<https://www.facebook.com/conceptthegame/>

