

Znajdź mnie!

AUTOR GRY: Alina Brzeska-Czuba

ILUSTRATOR: Anna Zboina, Ewa Geruzel

ZNAJDŹ MNIE! to szybka gra na spostrzegawczość dla graczy w każdym wieku! Gra posiada trzy warianty i dwa poziomy trudności.

32 MAŁYCH ZETONÓW



1 DWUSTRONNY
OBRAZEK GŁÓWNY



16 DWUSTRONNYCH PLANSZ
POZIOM TRUDNY / POZIOM ŁATWY

ŻETON SPECJALNY



16 DUŻYCH ŻETONÓW



ŻETONY MEDALI

ŻETONY DO GRY
W PAMIĘĆ



CEL GRY

Gracze rywalizują między sobą w szukaniu różnic między obrazkami. Ten, kto znajdzie ich najwięcej, wygrywa!

NA POCZĄTKU WYBIERZCIE POZIOM TRUDNOŚCI!

- łatwy – potrzebujecie obrazka i plansz z żółtą ramką (na każdej planszy znajdziecie 16 zwierząt) oraz dużych żółtych żetonów,
- trudny – potrzebujecie obrazka i plansz z niebieską ramką (na każdej planszy znajdziecie 32 zwierzęta) oraz małych niebieskich żetonów.

TERAZ WYBIERZCIE WARIANT ZABAWY!

WARIANT I (LICZBA GRACZY: 1-5)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Obrazek główny i żetony połóżcie na środku przed sobą. Każdemu rozdajcie 1 żeton specjalny (ze znakiem zapytania). Taki żeton posiada moc zastępowania każdego innego żetonu i można go użyć tylko raz.

2. Potasujcie i rozdajcie plansze. Ich liczba zależy od liczby graczy: 2 graczy (8 plansz na osobę), 3 graczy (5 plansz), 4 graczy (4 plansze), 5 graczy (3 plansze).

Jeśli grasz w pojedynkę, możesz użyć wszystkich 16 plansz.

3. Połóżcie przed sobą stos zakrytych (ułożonych rewersem do góry) plansz. Widzicie jedynie plansze z poziomu, którego nie wybraлиście.

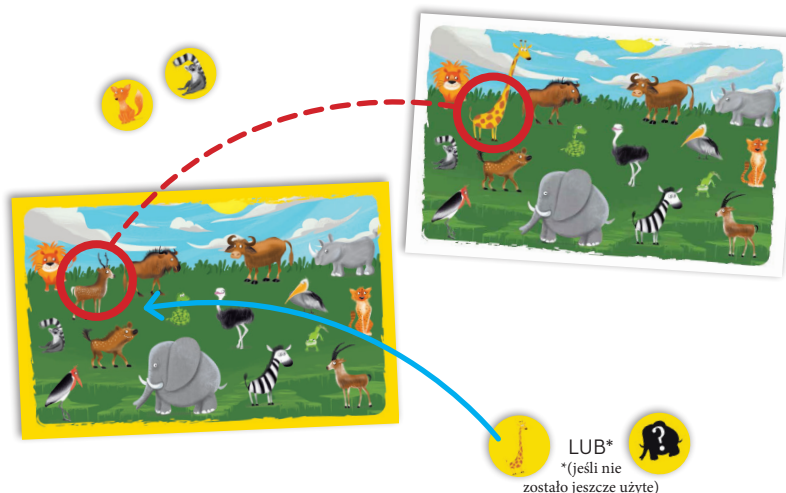
PRZEBIEG GRY

Na jeden ustalony sygnał gracze odwracają pierwszy obrazek ze swojego stosu i szukają różnicy między swoim obrazkiem a obrazkiem głównym. W przypadku poziomu łatwego będzie to 1 szczegół, w przypadku trudnego: 2 szczegóły.

Kiedy gracz znajdzie różnicę, wyszukuje pośród żetonów zwierzę z obrazka głównego. Na jednej stronie żetonu ma znajdować się zwierzę z obrazka głównego, a na drugiej – zwierzę z planszy gracza. Aby odnaleźć żeton, należy wypatrywać obu postaci. Można też raz użyć żetonu specjalnego.

Następnie gracz kładzie żeton na swojej planszy w taki sposób, aby obrazek wyglądał jak obrazek główny, i krzyczy: „stop!”.





LUB*
*(jeśli nie
zostało jeszcze użyte)

W przypadku poziomu trudnego gracz może krzyknąć „stop!” dopiero po znalezieniu dwóch różnic. Gracz, który krzyknął „stop!”, zostaje zwycięzcą rundy i zdobywa żetony jako punkty. Jeżeli pozostali gracze też wylosowali żeton/żetony, ale nie zdążyli go/ich użyć, odrzucają żeton/żetony z powrotem na stos. W przypadku poziomu trudnego zdobywa 2 żetony, czyli 2 punkty. Wykorzystane plansze są odkładane na bok, a gracze odkrywają kolejną planszę na swoich stosach.

ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się, kiedy skończą się plansze na stosach graczy. Niewykorzystane **żetony specjalne** z poziomu łatwego liczą się jako **1 punkt**. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. Jeśli grasz w pojedynkę, spróbuj znaleźć wszystkie różnice jak najszybciej!

WARIANT II (LICZBA GRACZY 1-5)

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Wybierzcie poziom gry. Obrazek główny i żetony połóżcie przed sobą tak, żeby każdy wszystkie widział.
2. Potasujcie i połóżcie dookoła żetonów wszystkie odkryte odpowiednim poziomem plansze.

PRZEBIEG GRY

Na jeden ustalony sygnał gracze szukają różnic na planszach. Kiedy gracz odnajdzie element różniący planszę od obrazka głównego, chwyta żeton

lub żetony z prawidłowym elementem (który występuje w tym miejscu na obrazku głównym i innych planszach). Następnie gracz kładzie żeton na planszy i zabiera go wraz z planszą. W przypadku poziomu trudnego planszę i dwa punkty zdobywa gracz, który położył oba żetony na planszy. Za dołożenie 1 żetonu gracz nie zdobywa punktów.

ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się, kiedy skończą się wszystkie plansze, a zwycięża osoba z największą liczbą punktów.

Uwaga! Aby skrócić czas gry, można rozłożyć dowolną liczbę plansz. Gdy jest mało miejsca, można zagrać w dwie rundy po 8 plansz.

WARIANT III (LICZBA GRACZY 2-5)

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Podzielcie się planszami. Każdy gracz dostaje tyle samo plansz (obrazki główne nie biorą udziału w grze). Wybierzcie poziom gry.
2. Połóżcie swoje plansze przed sobą w stosiku rewersem do góry. Rewers przedstawia plansze z drugiego poziomu gry.
3. Żetony rozłóżcie rozsypane przed sobą w widocznym miejscu.

PRZEBIEG GRY

Na jeden ustalony sygnał gracze odkrywają plansze z wierzchu swoich stosów i kładą je przed sobą. Wszystkie plansze muszą być widoczne dla innych, nie można ich zasłaniać. Następnie gracze szukają różnic między swoimi planszami (poziom łatwy - 2 szczegóły, poziom trudny - 4 szczegóły). Gracz, który odnajdzie różnicę, szuka żetonu z prawidłowym elementem i kładzie go na planszy dowolną stroną. Gracz dostaje punkt za każdą znaną różnicę.

Uwaga! Gracz, który znajdzie różnicę, ale nie znajdzie żetonu, nie zdobywa punktu. Liczba żetonów jest ograniczona!

ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się, gdy skończą się wszystkie plansze. Zwycięża gracz z największą liczbą żetonów.

RESZTĘ ŻETONÓW MOŻECIE WYKORZYSTAĆ DO
GRY W PAMIĘĆ – ODWRÓCIE ŻETONY Z NAPISEM
„ZNAJDŹ MNIE” DO GÓRY I NA ZMIANĘ SZUKAJCIE
DWÓCH TAKICH SAMYCH ZWIERZĄT.

