

# CEKOIÇA

**Pomyśl, połącz, zgadnij**

Dzięki tej grze dzieci mogą rozwijać wyobraźnię oraz zmysł obserwacji.

**Od 4 lat**

**Zawartość gry:**

4 pionki

ponad 200 drewnianych kolorowych elementów

100 ilustrowanych kart

mała plansza z punktami pod pokrywką

1 klepsydra

W obu wariantach gry gracze mają jedną minutę, aby odgadnąć, co widnieje na karcie. W zależności od wieku graczy można wydłużać bądź skracać czas gry (a nawet zupełnie z niego zrezygnować).

**- CEKOIÇA SOLO. Od 3 graczy. (Jeden gracz daje do zgadnięcia obrazek pozostałym graczom):**

**Przygotowanie do gry:**

**Każdy z graczy umieszcza swój pionek na linii startowej na planszy z punktami.**

**Gra się z wykorzystaniem wszystkich kart.**

Jeden z graczy wyciąga jedną ilustrowaną kartę i nie pokazuje jej pozostałym graczom.

Nic nie mówiąc, w ciągu minuty musi pokazać graczom, co znajduje się na karcie, łącząc ze sobą dowolną liczbę drewnianych elementów.

Gracz, który odgadnie pierwszy zdobywa punkt i przesuwa swój pionek na kolejną linię na planszy. Gracz, który pokazywał również zdobywa jeden punkt i przesuwa swój pionek o jedną linię. Kartę odkłada się na bok.

Jeśli graczowi łączącemu elementy nie uda się skutecznie „pokazać” ilustracji z karty w wyznaczonym czasie lub jeśli pomaga sobie mówieniem, nie zdobywa on żadnego punktu i musi odłożyć kartę pod kupkę.

Następnie kolejny gracz ciągnie kartę i usiłuje sprawić, by pozostali gracze odgadli widniejącą na niej ilustrację.

Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze na pole z zajęczkiem.

**- CEKOCIĄ DRUŻYNA. Od 4 graczy.**

**Przygotowanie do gry:**

**Każda z drużyn ustawia swój pionek na linii startowej na planszy do gry (pod pokrywką)**

**Gra się z wykorzystaniem wszystkich kart.**

Gracze dzielą się na 2-3-osobowe drużyny.

Jeden gracz wyciąga ilustrowaną kartę i nie pokazuje jej swojej drużynie.

Nic nie mówiąc, musi pokazać swojej drużynie, co widnieje na karcie, łącząc ze sobą dowolną liczbę drewnianych elementów. Drużyna ma minutę, by

odgadnąć, co znajduje się na karcie. Jeśli jej się to uda, przesuwa swój pionek na kolejną linię planszy z punktami.

Jeśli graczowi łączącemu elementy nie uda się skutecznie „pokazać” ilustracji z karty w wyznaczonym czasie lub jeśli pomaga sobie mówieniem, jego drużyna nie zdobywa żadnego punktu. Wykorzystana karta trafia zaś pod kupkę.

Następnie zagrywa kolejna drużyna.

Wygrywa drużyna, która pierwsza dotrze na pole z zajęczkiem.