

Philibert

2–4 graczy – Od 3 lat – Czas trwania: maksymalnie 10 minut

MATERIAŁY

50 kart: · 25 kart „KOTY” · 25 kart „UBRANIA”

CEL GRY

PHILIBERT to bardzo elegancki i niezwykle ekscentryczny kot. Zawsze jest ubrany w ubrania w różnych kolorach, ponieważ dla niego szczytem elegancji jest noszenie spodni, marynarki, kamizelki, butów i kapelusza z piórami, który powtarza wszystkie kolory jego stroju: żółty, czerwony, zielony, fioletowy i niebieski. Niestety, PHILIBERT jest bardzo roztargniony i zawsze zapomina o jakiejś części swojego ubrania, co bardzo rozbawia myszy. Pomóż mu więc odnaleźć brakujący element garderoby w odpowiednim kolorze, aby nadal był najelegantszym z kotów.

ZASADY GRY

Rozłóż karty z ubraniami stroną obrazkową do góry, tworząc prostokąt o wymiarach 5x5 kart. Po jednej ze stron umieść zakryty stos kart z Philibertem, któremu brakuje jednego elementu ubioru.

Wszyscy gracze ustawiają się wokół planszy.

Najstarszy gracz odkrywa górną kartę ze stosu Philiberta: po kilku sekundach obserwacji gracz, który najszybciej odgadnie, czego brakuje, wskazuje właściwą kartę i wygrywa parę.

Oczywiście nie tylko trzeba znaleźć brakujący element garderoby, ale także musi on być w odpowiednim kolorze: PHILIBERT musi zawsze być ubrany na fioletowo, żółto, czerwono, niebiesko i zielono, tak jak pióra na jego kapeluszu.

Gdy wszystkie karty zostaną połączone w pary, gra się kończy.

Zwycięzcą zostaje gracz, który ma najwięcej kart.

Copyright V. Debroise 2008 Imp.02/26

Wariant 1: Można postępować odwrotnie, rozkładając wszystkie karty Philiberta i tworząc stos ubrań.

Wariant 2: Można również zagrać w grę pamięciową z 16 parami, które tasuje się, a następnie układa zakryte, próbując odtworzyć pary.