

1, 2, 3, Tchou·Tchou

Gra dla 2 graczy od 3 lat

Cel: Nauka liczenia i rozpoznawania różnych sposobów przedstawiania liczb poprzez ułożenie jak najdłuższego pociągu ze zwierzętami, które z radością udają się do rezerwatu, gdzie będą mogły żyć w bezpieczeństwie.

Materiały: 50 kart:

- 1 lokomotywa i 24 karty wagonów ze zwierzętami o numerach od 1 do 6, w kolorze niebieskim. Karty te są przeznaczone dla młodszego gracza. Będzie on rozbudowywał swój pociąg po prawej stronie (kierunek czytania).
- 1 lokomotywa i 24 karty wagonów ze zwierzętami o numerach od 1 do 6, w kolorze żółtym. Aby grać w trybie lustrzanym, gracz rozbudowuje swój pociąg po lewej stronie.

Przygotowanie: Każdy gracz bierze talię kart w wybranym kolorze i kładzie przed sobą swoją kartę „lokomotywy” naprzeciwko karty przeciwnika. Następnie każdy tasuje swoje karty i trzyma talię w ręku zakrytą.

Zasady: W każdej rundzie jeden z graczy liczy „1-2-3”, a jednocześnie obaj gracze odkrywają górną kartę ze swojego stosu. Pierwsza karta „wagon ze zwierzętami” jest kładziona na stole, stroną z obrazkiem do góry, naprzeciwko karty wyłożonej przez przeciwnika. Istnieją 3 możliwości rozgrywki w zależności od odkrytych kart.

- Jeśli obie karty wyłożone przez graczy mają tę samą wartość, ten, kto pierwszy to zauważy, przejmuje kartę przeciwnika i mówi „Ciu-ciu”. Następnie zabiera tę kartę i umieszcza ją za swoim ostatnim wagonem lub lokomotywą. Pozwala mu to na przedłużanie swojego pociągu szybciej niż przeciwnikowi. Jeśli odwrócona karta ma wartość wyższą niż ostatnia karta „wagon”, która już leży na stole, gracz kładzie ją odkrytą za poprzednią, aby przedłużyć swój pociąg. Jeśli karta ma wartość identyczną lub niższą od ostatniej już ułożonej karty „wagon”, kładzie ją, stroną z obrazkiem do góry, na swoją poprzednią kartę (będzie to nowa wartość porównawcza): nie wydłuża w ten sposób swojego pociągu.

Postępuje się w ten sposób aż do ostatniej karty.

Zwycięzcą zostaje ten, kto na koniec gry ma najdłuższy pociąg. Aby rozstrzygnąć remis między pociągami o tej samej długości, liczy się całkowitą liczbę zwierząt obecnych na górnych kartach. Zwycięzcą zostaje ten, kto ma najwięcej zwierząt.

Zasada 2: gra w bitwę: Każdy gracz bierze do ręki swój stos kart z wyjątkiem lokomotywy. W każdej rundzie gracze jednocześnie odkrywają po jednej karcie; ten, kto ma silniejszą kartę, zabiera kartę przeciwnika. Gdy odkryte zostaną dwie identyczne karty, dochodzi do bitwy. Każdy gracz kładzie wówczas na swoją kartę nową kartę, aż jedna z nich okaże się silniejsza. Zwycięzca zabiera wszystkie karty położone przez przeciwnika.

Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobędzie wszystkie karty z gry.