

KiKiRiKo

Autor: Véronique Debroise

Od 2 do 4 graczy – od 6 lat

Czas trwania: 15 minut

Zawartość:

4 zestawy po 24 kartach, które można rozróżnić po kolorze krawędzi. Przedstawiają one 12 zwierząt, których odgłosy należy naśladować. Są to:

- Osioł: Hihan Hihan
- Kogut: Kukeleku
- Krowa: Muuuuh
- Kot: Miau
- Pies: Haf, haf
- Żaba: Grooa-Grooa
- Świnia: Grooin Grooin
- Owca: Beee-Beee
- Koń: Hiii Hiii Hiiii
- Komar: Zzz Zzz
- Wąż: Ttssriii
- Kaczka: Kwak Kwak

Cel gry:

Naśladowanie odgłosu wydawanego przez zwierzę, gdy pojawi się on jednocześnie na karcie innego gracza. Gracz, który jako pierwszy naśladowuje odgłos zwierzęcia, otrzymuje 2 karty. Tylko gracze posiadający tę samą kartę muszą naśladować odgłos zwierzęcia.

Celem gry jest zgromadzenie jak największej liczby kart przed jej zakończeniem

Zasady gry:

1 KiKiRiKo

Każdy gracz otrzymuje zestaw 24 kart tego samego koloru, które dobrze tasuje, aby ułożyć przed sobą zakryty stos. Najmłodszy gracz liczy „1-2-3”, a wszyscy gracze jednocześnie odkrywają na środku stołu górną kartę ze swojego stosu.

-Jeśli wszystkie odkryte karty są różne, nic się nie dzieje. Karty są odkładane na bok i tworzą stos, który później zostanie rozdzielony.

Rozpoczyna się nowe odliczanie.

-Gdy 2 lub więcej graczy zobaczy kartę identyczną z jedną ze swoich, wygrywa ten, kto jako pierwszy naśladowuje odgłos zwierzęcia i otrzymuje te 2 karty, które odkłada na bok.

Uwaga: tylko gracze posiadający 2 identyczne karty mogą naśladować odgłosy zwierząt. Gracze mogą popełnić błąd podczas naśladowania, ale ten, kto jako pierwszy wyda właściwy odgłos, otrzymuje karty.

2 KiKiRiKo

Gdy gracze nie mają już kart, najstarszy gracz ponownie rozdziela wszystkie odłożone karty, bez rozróżniania kolorów, i gra toczy się dalej. Postępuje się w ten sam sposób, co poprzednio. Zwycięzcą zostaje ten, kto pod koniec tej drugiej rundy odłożył najwięcej kart na bok.

Wariant:

W tym wariantcie każdy gracz, przed rozpoczęciem gry, dobiera jedną kartę, aby dowiedzieć się, jakie zwierzę wciela się w swoją rolę. Wszyscy gracze zapamiętują, jakie zwierzę wciela się w swoją rolę, zanim karta zostanie ponownie wzięta do ręki. Kiedy najmłodszy gracz powie „1-2-3” i pojawią się 2 karty z tym samym zwierzęciem, nie należy naśladować odgłosu przedstawionego zwierzęcia, lecz odgłos zwierzęcia, które wciela się gracz z tą samą kartą (jeśli pojawią się jednocześnie 3 lub 4 identyczne karty, co zdarza się rzadko, gracze wybierają, kogo chcą naśladować).

3 KiKiRiKo

W pozostałych kwestiach gra toczy się tak samo jak poprzednio. Ten wariant to doskonały sposób na ćwiczenie pamięci i refleksu oraz zapewnia jeszcze więcej salw śmiechu. Inne warianty tej gry można znaleźć na naszej stronie internetowej:

<https://www.sentosphere.fr/fr/258-jeux-de-cartes>

Wszelkie prośby o dodatkowe informacje lub skargi można kierować na adres:
sav@sentosphere.fr www.sentosphere.fr

© Véronique Debroise 2008