

22701 Kuchnia czarownic:

Ilustracja

Nadine Bougie urodziła się w roku 1975 w Hilden. Po studiach designu kilka lat pracowała jako projektantka mody. Od roku 2008 ilustruje książki dla różnych wydawnictw i mieszka w Neuss.

Nadine Bougie ilustrowała już wiele gier i puzzli dla firmy Beleduc, jak np. Cumulo lub puzzle w ramach „Przedszkole“ i „Jarmark“.

Autor

Gra Kuchnia Czarownic powstała w roku 1995 w firmie Beleduc i bazuje na własnych pomysłach firmy. Jest to jedna z najlepiej sprzedających się gier w ostatnich dziesięciu latach. Kuchnia Czarownic jest obowiązkową grą na wyposażeniu wielu niemieckich przedszkoli. Dzięki prostym zasad i radości czerpanej z zabawy w grę grają chętnie zarówno dzieci jak i dorośli w domu. Znowu czeka na nas zbieranie muchomorów na zupę czarownic – życzymy wiele dobrej zabawy w nowej i odświeżonej szacie graficznej!

Słyszycie te hałasy i chichotanie? Skąd one dochodzą? Głosy dochodzą z głębokich otchłani lasu. To przecież wiedźma Hermina ze swoimi przyjaciółkami. Właśnie gotują w kuchni swoją zaczarowaną zupę. Posłuchajcie dokładnie:

„Hokus, pokus, czary mary,
zupa dobra do nie wiary.
Miotła i kapelusz pełen czarów,
wciąż brakuje nam tu czegoś...
Jeszcze siedem muchomorów,
które trudno nam jest znaleźć.
Trochę szczęścia, szczypta sprytu,
a napełni się nasz talerz.“
Czary Mary

Żeby zebrać siedem muchomorów potrzebna jest maksymalna koncentracja, świetna pamięć i trochę szczęścia. Kto zbierze najwięcej punktów kolorystycznych zostanie mistrzem kuchni czarownic.

Wiek: 4+

Ilość graczy: 2-4

Czas trwania gry: ok. 15 min.

Skrócona instrukcja obsługi:

Gracze wyszukują punkty kolorystyczne ukryte pod muchomorami w kolorze jak kolor punktu wyrzuconego na kostce. Jeśli kolor pod grzybkami jest identyczny jak kolor wyrzucony na kostce, to można zabrać grzybek do własnego kociołka. Jeśli kolory te są różne, to grzybek musi być odstawiony na swoje miejsce. Inni gracze muszą zapamiętać położenie różnych kolorów pod grzybkami, tak aby wyciągnąć je w następnych rundach, gdy będą im one potrzebne. Kto jako pierwszy zbierze siedem magicznych grzybów w swoim kociołku wygrywa.

Przygotowanie do gry:

Na początku na środku stołu w pozycji dobrze widocznej dla wszystkich graczy rozkładamy planszę. Następnie zakładany jest talerz obrotowy, do którego włożyć należy wszystkie 28 grzybków w przeznaczone w tym celu otwory. Przygotować kostkę, każdy gracz wybiera dla siebie czarownicę. Grę rozpoczyna najmłodszy mistrz kuchni.

Plansza rozkładana jest po środku stołu.



Założ talerz obrotowy.



Włóż drewniane grzybki.

Przebieg gry:

Pierwszy gracz rzuca kostką kolorystyczną i wyciąga dowolnego grzybka z talerza. Ma teraz dwie możliwości działania:

1. punkt kolorystyczny pod grzybkiem = kolor na kostce
→ Gracz może zabrać grzybka i włożyć go do swojego

kociołka, grę kontynuuje następny gracz w ustalonej kolejności.



2. Punkt kolorystyczny pod grzybkiem ≠ kolor na kostce
→ Gracz musi odstawić grzybka

na talerz.



Wskazówka: inni gracze muszą próbować zapamiętać kolor znajdujący pod odstawionym grzybkiem, jeśli wyrzucą na kostce taki kolor w jednej z następnych rund. Teraz w kolejności jest następny gracz.

Mistrzem kuchni czarownic zostaje osoba, która jako pierwsza wypełniła swój kociołek siedmioma grzybkami.

Wskazówka dla sprytnych czarownic:

Można zmienić zasady gry, tak aby była ona jeszcze ciekawsza dla starszych mistrzów kuchni lub "bystrzaków". Zasady gry ogólnie pozostają bez zmiany, jak poprzednio, ale po każdym graczu talerz z grzybkami obracany jest o pół obrotu. W ten sposób punkty kolorystyczne się przesuną i jest o wiele trudniej zapamiętać ich położenie.

Koniec gry:

Gracz, który wypełni swój kociołek jako pierwszy siedmioma grzybami, wygrywa grę. Zaprasza wszystkie inne czarownice i czarowników na wielką ucztę, gdzie wszyscy mogą delektować się zupą.

Zbierz 7 muchomorów, aby wygrać

Opis na opakowaniu:

Zaczarowana gra kolorystyczna i pamięciowa dla małych mistrzów czarodziejskiej kuchni

Gracze w trakcie gry wyszukują kolorystyczne punkty ukryte pod grzybami. Jeśli kolor pod grzybkiem jest identyczny jak kolor wyrzucony na kostce, to można zebrać grzybka do własnego kociołka. Jeśli kolory są inne, to grzybek odstawiany jest z powrotem na swoje miejsce. Inne dzieci muszą zapamiętać dokładne miejsce położenia koloru, który może im się przydać w następnej rundzie. Gracz, który jako pierwszy wypełni swój kociołek 7 muchomorami staje się mistrzem kuchni czarownic.

Gra rozwija:

- rozpoznawanie kolorów
- pamięć
- skupienie/ zdolność koncentracji