

Nr art. 22707 Mixola

Spis treści:

- 1 plansza gry
- 6 drewnianych pionków
- 3 kolorowe kostki - ślimaki
- 1 tablica z tektury z kolorami
- 1 stojak z drewna

Wiek: 4+

Ilość graczy: 2-6

Czas gry: ok. 15-20 Min.

Autor : Sjaak Griffioen

Sjaak Griffioen urodził się w roku 1960 w małej miejscowości w zielonym sercu Holandii pomiędzy Amsterdamem i Rotterdamem. Jest on projektantem gier i wymyślił już ponad 100 różnych gier i puzzli do celów marketingowych, edukacyjnych i rozrywkowych. Celem jego życia jest zbliżenie ludzi z różnych kultur przez wspólne gry. Pan Sjaak wciąż mieszka ze swoją żoną, dwiema córkami, synem i dwoma psami w Holandii.

Skrócona instrukcja obsługi:

Gracze przesuwają jeden po drugim swoje pionki po planszy. Przy każdej kolejce muszą odpowiednio mieszać kolory wyrzuconych kostek ślimaków. Aby prawidłowo mieszać kolory potrzebna jest znaczna koncentracja. Jeśli będziesz miał trochę szczęścia, to dotrzesz jako pierwszy do środka ślimaka i wygrasz grę.

Przygotowanie do gry:

Najpierw rozłóż planszę gry w miejscu dobrze widocznym dla wszystkich grających, np. na środku stołu. Planszę z wzornikiem mieszania kolorów załóż do stojaka i ustaw w miejscu dobrze widocznym dla wszystkich grających. Wzornik mieszania kolorów pozwala graczom orientować się podczas grania. Przygotuj kostki w kształcie ślimaków. Każde dziecko wybiera sobie swój własny pionek i ustawia go na polu początkowym planszy przy początku ślimaka. Gracz, który ma najbardziej kolorowe ubranie, zaczyna.



- Ułóż planszę po środku stołu.
- Ustaw tabliczkę z wzornikiem mieszania kolorów.
- Przygotuj kostki - ślimaki.
- Wybierz pionki i ustaw je na polu startu gry.



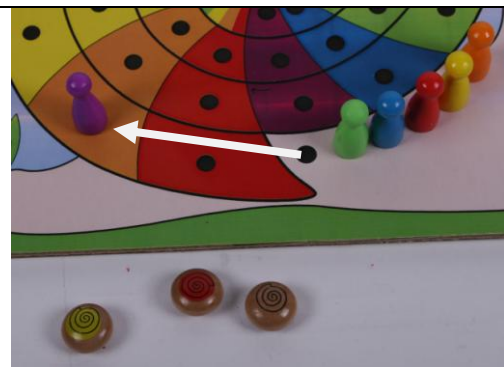
Wskazówki do kostek ślimaków:



Kostki ślimaki mają trzy różne kolory. Każdy ślimak ma inny kolor muszli (czerwony, żółty lub niebieski) po jednej i biały po drugiej stronie. Gracz bierze wszystkie trzy kostki w obydwie dłonie, dobrze nimi potrząsa i wyrzuca na stół. Kolory trzech ślimaków są teraz zmieszane i decydują o kolorze gry. Zestawienie mieszania kolorów pokazuje jaki kolor ostatecznie uzyskamy z kombinacji wyrzuconych kolorów kostek.

Przebieg gry:

Pierwszy gracz bierze trzy kostki w obydwie dłonie, wstrząsa nimi i wyrzuca na stół. Teraz patrzymy wszyscy dokładnie. Jakie kolory wyrzucił gracz?



Przykład: pierwszy gracz wyrzuca kolor czerwony, żółty i biały. Teraz patrzymy na zestawienie mieszania kolorów na stojaku, jaki kolor wynika ze zmieszania naszych trzech wyrzuconych kolorów. W naszym przypadku czerwony i żółty dają kolor pomarańczowy. Możesz teraz przesunąć swój pionek na najbliższe pole o kolorze pomarańczowym.

Kolej na następnego gracza w kolejce. Kolejka zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Co robimy, jeśli na wyrzuconym polu planszy stoi już pionek innego gracza?




Jeśli na polu planszy znajduje się już pionek innego gracza to gracz, który ma następną kolejkę i wchodzi na to samo pole może go zbić. Jak to działa? Pionek innego gracza musi się cofnąć na najbliższe pole planszy tego samego koloru co jego pionek.




Przykład: Jeśli na pomarańczowym polu planszy stoi już niebieski pionek, to można go zbić i pionek musi być przestawiony na najbliższe znajdujące się pole niebieskie, oczywiście patrząc do tyłu. Jeśli nie ma już żadnego niebieskiego pola to pionek musi wrócić się na sam początek gry.


Co się dzieje, jeśli wszystkie trzy ślimaki odwrócone są po wyrzuceniu na białą stronę:

	Jeśli gracz wyrzuci wszystkie białe ślimaki to rzeczywiście ma pecha. Pionek zostaje w miejscu, a gracza mija kolejka.
---	--

Co się dzieje, jeśli gracz wyrzuci kolory tęczy:

	Jeśli gracz wyrzuci tęczę, to sam może zdecydować, który kolor wykorzysta. Wymagana jest tutaj pewna strategia. Gracz musi ocenić, który kolor lub kombinacja kolorów jest dla niego najbardziej korzystna.
---	---

Informacja o środku ślimaka (w kolorze tęczy):

	Do środka ślimaka wejść można wyłącznie po wyrzuceniu kolorów tęczy (tzn. czerwonego, żółtego i niebieskiego na raz) lub wyrzucenie koloru własnego pionka. Oczywiście tylko pod warunkiem, że po drodze do środka ślimaka nie ma już żadnego pola w kolorze pionka.
--	--

Koniec gry:

Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do środka ślimaka.

Wariant dla zaawansowanych (w wieku: 5+):

Gra wg opisanych powyżej zasad. Dochodzi jednak jeszcze kilka zasad dodatkowych:

Gdy gracz wyrzuci kolor własnego pionka:

Jeśli gracz wyrzuci kolor własnego pionka, to będzie miał dwie możliwości:

1. może wymienić swój pionek na pionek innego gracza. Oczywiście powinien wymienić swój pionek na inny, który stoi bliżej środka ślimaka.
2. Jeśli nie jest wyprzedzany przez żadnego innego gracza to może przekazać kostki dalej i pozostać na swoim miejscu lub przesunąć pionek na wyrzucony kolor, jeśli ma jeszcze przed sobą pole w takim kolorze.

Pole planszy i pionek takiego samego koloru:

Nie można zbijać pionków stojących na polu planszy w identycznym kolorze. Gracz może przeskoczyć taki pionek i zająć miejsce na następnym polu w wyrzuconym kolorze.

Cofanie się:

Do środka ślimaka wejść można wyłącznie po wyrzuceniu kolorów tęczy (tzn. czerwonego, żółtego i niebieskiego na raz) lub wyrzucenie koloru własnego pionka. Oczywiście tylko pod warunkiem, że po drodze do środka ślimaka nie ma już żadnego pola w kolorze pionka. Jeśli gracz wyrzuci inny kolor i jeśli nie ma przed sobą pola planszy w takim kolorze to musi się cofnąć pionkiem do koloru, który właśnie wyrzucił.

Koniec gry:

Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do środka ślimaka.

Tekst na pudełku = skrócona instrukcja:**Kreatywna gra w łączenie kolorów**

Gracze przesuwają jeden po drugim swoje pionki po planszy. Przy każdej kolejce muszą odpowiednio mieszać kolory wyrzuconych kostek ślimaków. Aby prawidłowo mieszać kolory potrzebna jest znaczna koncentracja. Jeśli będziesz miał trochę szczęścia, to dotrzesz jako pierwszy do środka ślimaka i wygrasz grę.

Gra rozwija:

- Motorykę: rozwój motoryki ruchowej, dzieci muszą ustawiać swoje pionki dokładnie na polach planszy. Poza tym dzieci muszą uważać podczas wyrzucania kostek z dłoni, aby kostki nie spadły ze stołu, co wymaga uwagi i odpowiedniego dopasowania siły.
- Komunikację: Dzieci muszą rozpoznawać podstawowe kolory oraz rozpoznawać powstałe na ich podstawie barwy mieszane.
- Rozpoznawanie kolorów: Dzieci utrwalają swoją znajomość kolorów podstawowych i mieszanych.
- Procesy poznawcze: Dzieci utrwalają nazwy kolorów. Poza tym gra wzbudza powiązanie dzieci z naturą. Dzieci uwielbiają obserwować w przyrodzie ślimaki.

Wskazówki dla opiekunów:

Grę możesz powiązać z tematem „Ślimaki”. Wyjdź z dziećmi na spacer, spróbuj znaleźć muszle ślimaków, porównuj ich wielkości i kolorystykę. Gra nadaje się doskonale do rozruszania dzieci wczesnym rankiem. Ustaw dzieci w kółku, w środku koła umieść koszyk z różnymi muszelkami i układaj wspólnie z dziećmi różne wzory z muszelek. . Omów wspólnie z dziećmi różne gatunki ślimaków. Następnie wyczaruj magicznie grę np. spod chustki i wyjaśnij dzieciom zasady gry. Przygotuj farby w trzech podstawowych kolorach czerwonym, niebieskim i żółtym i pozwól dzieciom na ich mieszanie i poznawanie efektów mieszania kolorów. Doświadczenie takie na pewno ułatwi dzieciom rozpoznawanie mieszanych kolorów.

Wskazówki dla rodziców:

Wyjdź z dzieckiem na spacer i postaraj się znaleźć różne muszle. Dzieci uwielbiają porównywać różne wielkości i kolory. Gra „Mixola” sprawi radość całej rodzinie, dzieci w trakcie gry konfrontowane są z jednym ze swoich "ulubionych tematów poszukiwań i odkryć".