

Mali detektywi

Gra dla 1-8 graczy w wieku 3-103 lat

Polska edycja gry „The Secret Door”

ELEMENTY GRY



plansza



1 drewniany znacznik skrzyni



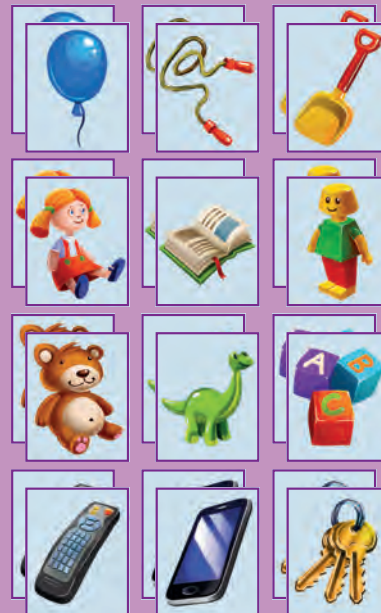
1 wskazówka zegara



12 żetonów zegara



1 nalepka na skrzynię



24 żetony przedmiotów (12 par)

EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© 2016 Egmont Polska Sp. z o.o.
© 2016 Jim Deacove

SKLEP. **EGMONT**.PL

Autor gry: Jim Deacove
Ilustracje: Zofia Burkowska
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Projekt graficzny i DTP: Cezary Szulc



krajinplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Gry polecają:

WP Multikino **Kobiety**

Familie.pl



czasdzieci.pl
Portal informacyjny i rozrywkowy

WSPÓŁPRACA

W grze nie występuje rywalizacja między graczami, ponieważ wszyscy mają wspólny cel. Zachęcamy do omawiania sytuacji na planszy i wspólnego podejmowania decyzji, co w danej sytuacji należy zrobić.

Rodzice będą mieli frajdę z pomagania swoim podopiecznym, a dzieci będą ćwiczyć pamięć i logiczne myślenie.



O AUTORZE


Jim Deacove od ponad 40 lat promuje gry i zabawy oparte na współpracy. Uważa, że ludzie powinni kooperować, wspólnie rozwiązywać problemy i cieszyć się swoim towarzystwem, a nie nieustająco rywalizować. Do dnia dzisiejszego Jim Deacove wydał ponad 100 gier kooperacyjnych. „Mali detektywi” to jedna z jego najbardziej znanych gier.

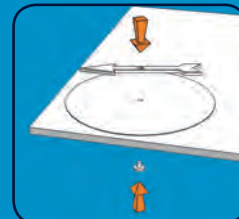
CEL GRY

Odgadnijcie, jakie 3 przedmioty zostały schowane do magicznej skrzyni. Aby tego dokonać, będziecie musieli odnaleźć wszystkie pozostałe rzeczy i wydedukować, których brakuje.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą grą naklej nalepkę na znacznik skrzyni i przymocuj wskazówkę zegara na planszy.

1. Wyjmij wszystkie elementy z pudełka.
2. Połóż planszę na spodzie pudełka tak, aby przez otwór na strychu było widać spód niebieskiej skrzyni.
3. Ustaw wskazówkę zegara na godzinę 12:00.
4. Znajdź 12 żetonów zegara i odłóż je na bok.
5. Odwróć 24 żetony przedmiotów lupkami do góry i pomieszaj.
6. Bez podglądania weź 3 żetony przedmiotów i umieść je w otworze na strychu (lupkami do góry). Następnie przykryj je niebieską skrzynią. Celem gry jest odgadnięcie, jakie przedmioty zostały tu ukryte.
7. Odwróć 12 żetonów zegara lupkami do góry i pomieszaj je razem z pozostałymi żetonami przedmiotów. Bez podglądania umieść zakryte żetony w pomieszczeniach na planszy. W każdym pomieszczeniu ułóż tyle żetonów, ile wskazuje liczba w prawym górnym rogu (na przykład w sypialni połóż 6 żetonów – ).



PRZEBIEG GRY

Zaczyna najmłodszy gracz.

W swoim ruchu odsłaniasz 2 dowolne żetony na planszy. Przez chwilę pozostaw je odkryte tak, by wszyscy gracze mogli się im przyjrzeć. Wykonujesz odpowiednie działanie, w zależności od tego, jakie przedmioty odkryłeś. Następnie do gry przychodzi gracz siedzący po twojej lewej stronie.

Starajcie się odnajdywać pary takich samych przedmiotów i unikać zegarów. Pamiętajcie, że jesteście jedną drużyną. Podpowiadajcie sobie i wymieniajcie się informacjami o zapamiętanych przedmiotach!

2 TAKIE SAME PRZEDMIOTY?

Jeśli udało ci się znaleźć parę (2 takie same przedmioty), to potóż je na dole planszy (jeden na drugim) na odpowiednim obrazku.



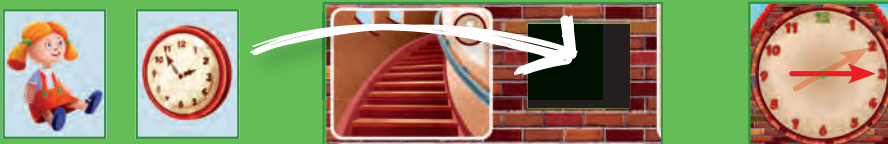
2 RÓŻNE PRZEDMIOTY?

Zakryj z powrotem oba żetony. Postarajcie się zapamiętać, co się na nich znajduje.



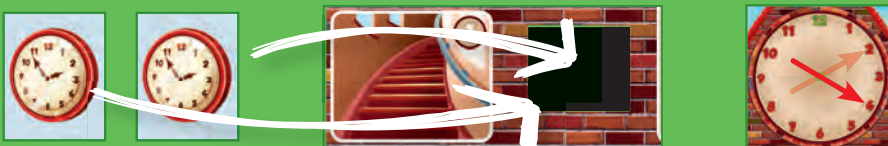
1 ZEGAR, 1 PRZEDMIOT? (kolejność odsłonięcia nie ma znaczenia)

Wrzuć zegar do otworu znajdującego się obok schodów i przesun wskazówkę na tarczy zegara o 1 godzinę. Zakryj przedmiot (postarajcie się zapamiętać, co się na nim znajduje).



2 ZEGARY?

Wrzuć oba zegary do otworu obok schodów. Przesun wskazówkę o 2 godziny.



KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy wskazówka zegara wróci na godzinę 12 (zostanie odnaleziony dwunasty żeton zegara). Nie możecie odkrywać więcej żetonów. Czas na zgadywanie! Przedyskutujcie, jakie żetony mogą znajdować się w skrzyni, ale ostateczną decyzję podejmuje gracz, który rozgrywał ostatnią turę. Odkryjcie żetony znajdujące się w skrzyni.

Udało wam się odgadnąć wszystkie przedmioty?

Podpowiedź: Spójrzcie na spód planszy – na przedmioty już odnalezione i te, których jeszcze brakuje. Przypomnijcie sobie, jakie przedmioty znajdują się na nieodkrytych żetonach. Pamiętajcie, że w skrzyni mogą znajdować się 3 różne przedmioty albo 2 takie same i 1 inny.

WARIANT DLA MŁODSZYCH DZIECI

Na początku gry umieść na dole planszy 6 par przedmiotów. Wrzuć do pudełka 6 zegarów. Te elementy nie będą brały udziału w grze. W skrzyni umieść tylko 2 żetony przedmiotów. Pozostałe żetony rozmieść zakryte na planszy tak, by w każdym pomieszczeniu był przynajmniej 1 żeton.

WARIANT DLA STARSZYCH DZIECI

Możecie odgadywać przedmioty w skrzyni tylko do momentu wybiecia godziny 12. Jeżeli odkryjecie dwunasty zegar, gra natychmiast się kończy (jest już za późno na zgadywanie). No cóż, następnym razem pójdzie lepiej!



„Rodzinka wygrywa” to seria gier kooperacyjnych skierowanych do małych dzieci (od 3 lat) i ich rodziców. W grach kooperacyjnych rodzice wspólnie z dziećmi starają się zrealizować cele stawiane przez grę. Dzielią się emocjami, trudnościami i doświadczeniem. Rodzice cały czas pomagają dzieciom w zrozumieniu reguł i przebiegu zabawy. Nie muszą sztucznie oddawać im zwycięstwa, jak to często zdarza się w innych grach. Nie występuje rywalizacja między graczami.

Gry z serii „Rodzinka wygrywa” osvajają małe dzieci z graniem, przestrzeganiem reguł, emocjami związanymi z sukcesem i porażką. Każda rozgrywka to prawdziwa frajda dla dzieci i rodziców, niezależnie od końcowego wyniku.