

LICZBA GRACZY: 2-5 osób

POTRZEBNE DO ROGRYWKI:

- wycięte, okrągłe karty do gry

CEL GRY:

Pakując się przed podróżą musisz pamiętać o kilku zasadach. Istnieje lista przedmiotów, których nie można wnosić na pokład samolotu. Podczas kontroli bezpieczeństwa strażnik będzie miał tylko chwilę żeby sprawdzić czy nie przewozisz czegoś czego nie powinieneś, ale na pewno to dostrzeże. Czy Ty mógłbyś być strażnikiem? Poćwicz swoją szybkość!

PRZEBIEG GRY:

„Nie pakuj się w kłopoty” to zestaw 30 kart, na których znajduje się ponad 30 przedmiotów zabronionych do przewozu w bagażu podręcznym - po 6 przedmiotów na karcie.

Każda karta ma tylko po jednym wspólnym elemencie z innymi (są tego samego kształtu i koloru, ale mogą różnić się rozmiarem).

Przed rozpoczęciem zabawy wyciągnijcie 2 dowolne karty i połóżcie je odkryte na stole. Znajdźcie ten sam przedmiot na obu kartach. Pierwszy z graczy, który znajdzie właściwy przedmiot, głośno wypowiada jego nazwę, a następnie wyciąga dwie nowe karty. Bez względu na to, ile kart porównacie - dla dowolnych dwóch kart zawsze istnieje tylko jeden wspólny przedmiot.

W „Nie pakuj się w kłopoty” można zagrać na kilka sposobów. Jednak niezależnie od wybranego wariantu gry Waszym zadaniem jest odnalezienie na dwóch kartach tego samego przedmiotu, nazwanie go, a następnie zabranie, odwrócenie lub przełożenie karty - zgodnie z zasadami wariantu gry, który rozgrywacie.

WARIANTY GRY

Ukryte w bagażu podręcznym

Potasujcie wszystkie karty. Przed każdym z graczy wyłóżcie pięć odkrytych kart. Następnie połóżcie jedną odkrytą kartę pośrodku stołu. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

Celem gry w tej rozgrywce jest bycie pierwszym graczem, który odwróci (zakryje) wszystkie swoje karty.

Wszyscy gracze grają równocześnie. Na dany znak każdy gracz stara się jak najszybciej znaleźć przedmiot wspólny dla jednej ze swoich kart i karty ze środka stołu.



Po jej odnalezieniu dany gracz musi głośno wypowiedzieć jego nazwę. Pierwszy, któremu się to uda, odwraca swoją kartę i zmienia kartę na środku stołu na jedną z odłożonych do pudełka. Gra toczy się dalej.

Zwycięzcą zostaje gracz, który odwróci swoją ostatnią kartę. Kończy to również daną rozgrywkę.

Szybki wartownik

Potasujcie wszystkie karty. Przed każdym z graczy wyłóżcie pięć odkrytych kart. Następnie połóżcie jedną odkrytą kartę pośrodku stołu. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

Celem gry w tej rozgrywce jest bycie pierwszym graczem, który pozbędzie się wszystkich swoich kart.

Na dany znak gracze starają się jak najszybciej pozbyć swoich kart poprzez odłożenie ich na stosie na środku stołu. Aby gracz mógł to zrobić, musi nazwać wspólny przedmiot dla karty na środku stołu i jednej ze swoich kart, po czym odłożyć swoją kartę na środek stołu i tym samym zakryć leżącą tam już kartę. Karta na środku stołu będzie się zmieniać za każdym razem, gdy ktoś położy na niej nową kartę

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart.

Stos kuwet

Potasujcie wszystkie karty. Przed każdym graczem połóżcie tylko jedną zakrytą kartę. Z pozostałych kart utwórzcie na środku stołu odkryty stos, z którego będziecie dobierać karty.

Celem gry w tej rozgrywce jest posiadać jak najwięcej kart w momencie jej zakończenia.

Na dany znak wszyscy gracze odwracają swoje karty i starają się jak najszybciej nazwać przedmiot wspólny dla swojej karty i wierzchniej karty ze stosu na środku stołu. Pierwszy gracz, któremu się to uda, zabiera kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą na swojej karcie. Dzięki temu odkryta zostaje następna karta na szczycie stosu.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej kart do chwili zakończenia gry, czyli do momentu, w którym nie można już dobrać karty.

Przygotowanie się do kontroli bezpieczeństwa

Rozdzielcie wszystkie karty pomiędzy graczy, a ostatnią z nich umieśćcie odkrytą na środku stołu. Każdy z graczy tasuje swoje karty i tworzy przed sobą zakryty stos.

Celem gry w tej rozgrywce jest zostanie pierwszą osobą, która pozbędzie się wszystkich swoich kart.

Na dany znak wszyscy gracze odwracają swoje stosy. Każdy stara się jak najszybciej umieścić kolejno swoje karty na karcie leżącej na środku. Jednak by było to możliwe,



gracz musi nazwać wspólny przedmiot dla karty na środku stołu i wierzchniej karty ze swojego stosu. Oznacza to, że karta na środku stołu będzie się zmieniać za każdym razem, gdy ktoś położy na niej nową odkrytą kartę.

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart.

Dodatkowa kontrola manualna

Potasujcie wszystkie karty. Przed każdym graczem połóżcie tylko jedną zakrytą kartę. Z pozostałych kart utwórzcie na środku stołu odkryty stos, z którego będziecie dobierać karty.

Celem gry jest posiadanie jak najmniej kart w momencie zakończenia rozgrywki.

Na dany znak wszyscy gracze odwracają swoje karty. Gracze starają się jak najszybciej nazwać przedmiot wspólny dla karty jednego ze swoich przeciwników i wierzchniej karty ze stosu na środku stołu. Pierwszy, któremu się to uda, zabiera kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą przed danym przeciwnikiem, na jego karcie. Dzięki temu odkryta zostaje następna karta w stosie.

Gra kończy się w momencie, w którym nie można już dobrać karty. Zwycięzcą zostaje ten, kto zebrał najmniej kart.