

ZASADY GRY

BOOST!

FERTI **REBEL**

Autor gry: Julien Sentis

Dla 2–8 graczy

Od 6 lat wwyż – Czas gry: 10 minut

Ilustracje: Charlotte Bey

ZAWARTOŚĆ

100 kart podzielonych na 10 kategorii, po 10 kart w każdej.
10 Kart Pomocy ze wszystkimi obrazkami każdej kategorii.

Słowo od autora

„Chciałbym podziękować wszystkim osobom, które testowały tę grę, a w szczególności mojej żonie i dzieciom, rodzinie Bacquey, a także Corinne Foulard i Mathilde Saire.”

RADA:

Aby ułatwić rozgrywkę młodszym graczom,
użyjcie mniej niż 10 kategorii (od 4 do 8
kategorii).

CEL GRY

Celem gry jest zebranie jak największej liczby kart, które gracze rozpoznają według określonych kategorii.



Kategoria Rośliny



Kategoria Ciasta



Kategoria Muzyka

PRZYGOTOWANIE GRY

Karty należy potasować i rozdać po równo między graczy, aby utworzyły zakryte stosy.

Pozostałe karty wracają do pudełka.

Gracz 1



Gracz 2



Gracz 3

Przykład rozdania w przypadku 4 graczy.



Gracz 4

PRZEBIEG GRY

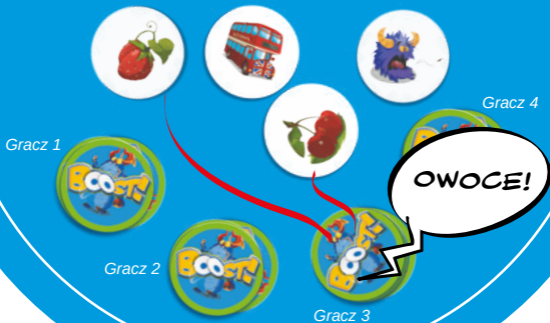
1. ODKRYCIE KART

Gracze odliczają do 3, następnie jednocześnie odwracają pierwsze karty ze swoich stosów, kładąc je pośrodku stołu (jeśli grają tylko dwie osoby, każda tworzy dwa stosy i odwraca dwie karty w tym samym czasie)



2. PRZESZUKIWANIE WZROKOWE

Wszyscy gracze z zapalem próbują znaleźć w tym samym czasie dwa lub więcej obrazków, które należą do tej samej kategorii. Gdy któryś z graczy znajdzie obrazki z tej samej kategorii, wypowiada nazwę tej kategorii na głos (*lub krzyczy*) i pokazuje karty, które chce zabrać. Jeśli ma rację, zabiera zdobyte karty. Jeśli się pomylił, nie może się odzywać aż do następnej kolejki.



Może się zdarzyć, że gracze odnajdą kolejno kilka kategorii. Warto więc cały czas obserwować karty w grze. Wspólne kategorie będą się pojawiały dość regularnie

UWAGA!

Gracz otrzyma karty jedynie w przypadku, gdy wypowie ich kategorię na głos. Samo dotknięcie nie wystarczy.

PRZYPADEK SZCZEGÓLNY

W przypadku, gdy więcej graczy wypowie w tym samym czasie nazwę kategorii, gracze ci dzielą się kartami. Nadwyżkowe karty zostają odrzucone.

Przykład: jeśli dwóch graczy odnalazło w tym samym czasie trzy karty tej samej kategorii, każdy otrzymuje jedną kartę, a ostatnia zostaje odrzucona.

3. KOLEJNE ODKRYCIE KART

Karty, które nie mają wspólnej kategorii, pozostają pośrodku stołu. Rozpoczyna się nowa kolejka, gracze znów odliczają do 3 i równocześnie odsłaniają po jednej karcie ze swoich stosów, kładąc je obok kart będących już w grze.



KONIEC RUNDY

Jeśli wszystkie karty zostały już zagrane, gracz, który zebrał ich najwięcej, wygrywa rundę. W przypadku remisu gracze, którzy uzyskali tyle samo kart, dzielą się zwycięstwem.

WARIANTY

1. KASKADA

Każdy gracz ma przed sobą dwa zakryte stopy kart. Wszyscy odwracają w tym samym czasie swoje dwie karty. Tak jak w grze podstawowej, należy szukać kart z tej samej kategorii. Jednak dokładane karty kładziemy na położonych poprzednio (przykrywając je). Gdy karty zostaną odnalezione i zabrane, można również zabrać karty właśnie odsłonięte, powodując reakcję łańcuchową.

2. BAŁAGAN

Każdy z graczy wybiera inną kategorię. Wszystkie karty zostają rozłożone na stole luzem, stroną odkrytą. Celem jest jak najszybsze zebranie przed sobą pełnej kolekcji (10 kart) wybranej kategorii. Na sygnał startu gracze zaczynają szybko (i w tym samym czasie) zagarniać karty z odpowiedniej kategorii. Pierwszy gracz, który zbierze 10 kart ze swojej kategorii, zostaje zwycięzcą.

3. BAŁAGAN ZAWODOWCÓW

Wszystkie karty zostają rozłożone na stole luzem, stroną odkrytą. Celem jest jak najszybsze zebranie przed sobą kolekcji dziesięciu kart, każda z innej kategorii. Na sygnał startu gracze zaczynają szybko (i w tym samym czasie) zagarniać po jednej karcie z każdej kategorii. Pierwszy gracz, który zbierze 10 kart (po 1 z każdej kategorii), zostaje zwycięzcą.

Inne warianty na
ferti-games.com

BIŻUTERIA
CIASTA
CUKIERKI
MUZYKA
OWOCE
POJAZDY
POTWORY
ROŚLINY
ZABYTKI
ZWIERZĘTA

© 2015 Ferti. All rights reserved. v1.0
ferti@orange.fr

