

O GRZE

Stworzona przez polskich autorów zainspirowanych dziecięcą fascynacją geografią. Wydana w trzech zestawach: Europa, Azja i Australia, Ameryka Płn. i Płd.



Grając w różne scenariusze nauczysz się m.in.

- porównywać kraje pod względem liczby ludności, powierzchni, itp.,
- odróżniać flagi poszczególnych państw,
- określać położenie danego kraju na mapie świata,
- pobudzisz kreatywność tworząc własne scenariusze i modyfikując istniejące.

Wyślij własny scenariusz na

kontakt@swiatwkartach.pl

najciekawsze opublikujemy

REFLEKS



2+



8+

- losowo wybraną kartę kładziemy na środku flagą do góry
- pozostałe karty rozkładamy po równo dla wszystkich i układamy je na stosie flagami do dołu
- wszyscy jednocześnie wyciągają pierwszą kartę ze swojego stosu i sprawdzają, czy w jakiegokolwiek [dowolnej] kategorii wygrywa z kartą położoną na środku [np. wielkością powierzchni]
- kto **PIERWSZY** znajdzie na swojej karcie taką kategorię, kładzie ją na środek flagą do góry [zakrywając poprzednią] i dobiera ze swojego stosu kolejną kartę
- gra toczy się dalej do momentu, aż pierwszy gracz pozbędzie się wszystkich kart

SZLAK HANDLOWY



2+



8+

- należy przewieźć towar najkrótszą drogą lądową z kraju A do kraju B
- pierwszy z graczy określa jakie to będą kraje, wybiera dwie odpowiednie karty i kładzie je na stole flagami do góry
- zadaniem drugiego gracza jest dobór kolejnych kart i położenie ich flagami do góry pomiędzy krajami A i B
- im mniej kart na szlaku, tym lepiej
- każdy kraj na szlaku musi graniczyć z dwoma sąsiednimi
- w tym scenariuszu odrzuć karty państw wyspiarskich [posiadających 0 sąsiadów]
- po ułożeniu szlaku pierwszy z graczy może odwrócić jedną z kart flagą do dołu – czy drugi gracz znajdzie alternatywną drogę?
- [Przykład: kraj A – Polska, kraj B – Hiszpania. Na szlaku kładziemy Niemcy i Francję]

QUIZ



2+



4+

- prowadzący trzyma wszystkie karty na stosie flagami do dołu
- zadaje pytanie z pierwszej wybranej karty [odpowiedź na to pytanie musi znajdować się na karcie]
- pozostali gracze odpowiadają na pytanie [kto pierwszy, ten lepszy]
- zwycięzca rundy [osoba, która poprawnie odpowie na pytanie] zdobywa kartę od prowadzącego, a następnie wyznacza osobę, która będzie odpowiadać na pytanie w kolejnej rundzie [może wyznaczyć siebie]
- wygrywa gracz, który zbiera najwięcej kart
- za błędną odpowiedź tracimy 1 kartę

INSTRUKCJA

- przykładowe scenariusze można grać dowolną ilością kart
- w niektórych scenariuszach wybieramy prowadzącego – najlepiej najstarszego gracza. To on rozstrzyga wszelkie spory
- karty zawierają informacje: stolica, liczba ludności kraju, powierzchnia, najwyższy szczyt i ilość sąsiadów
- po więcej scenariuszy zapraszamy na www.swiatwkartach.pl
- zachęcamy do tworzenia własnych zasad – nieskończona ilość możliwości!



1–10 os.



od 4 lat



5–60 min.

WOJNA



2+



8+

- rozkładamy karty po równo dla wszystkich i układamy je na stosie flagami do dołu
- wyciągamy pierwszą kartę ze swojego stosu, nie pokazujemy jej przeciwnikom
- pierwszy gracz wybiera kategorię, o którą będzie toczyć się wojna [np. powierzchnia], następnie wszyscy odkrywają swoje karty
- zwycięzca (posiadacz kraju o największej powierzchni) zbiera wszystkie karty i wkłada pod spód swojego stosu
- wyciągamy następną kartę ze swojego stosu, kolejną kategorię [może być ta sama] wybiera zwycięzca poprzedniej rundy
- wygrywa ten, kto zbierze więcej kart

KOLEJNOŚĆ



1+



8+

- rozkładamy karty po równo między siebie i układamy je według określonego założenia np. od największego kraju do najmniejszego, od najniższego szczytu do najwyższego itp.
Niejeden raz będziesz zaskoczony!
-

PAMIĘĆ



1+



4+

- wybieramy losowo jedną flagę
- zapamiętujemy jej wygląd i odkładamy na bok
- zadaniem graczy jest narysowanie i pokolorowanie zapamiętanej flagi

KOLORY



1+



4+

- rozkładamy wszystkie karty flagami do góry
 - zadaniem graczy jest zebranie kart z flagami o określonych, innych dla każdego, kolorach, np. z kolorem zielonym, bez koloru białego itp.
-

PUZZLE



1+



8+

- gracze wspólnie układają karty na stole tak, aby sąsiadowały ze sobą w sposób opisany na każdej z nich, np. obok wybranej karty (kraju) kładziemy wszystkie karty, które są na liście jego sąsiadów. Następnie obok ułożonych kart sąsiadów kładziemy karty ich sąsiadów itd. do momentu, kiedy wszystkie karty zostaną rozłożone

SĄSIEDZI



2+



8+

- dzielimy karty po równo dla wszystkich, po czym każdy po kolei wyczytuje nazwy państw sąsiadujących ze swojej karty
- zadaniem pozostałych jest odgadnięcie nazwy kraju, który sąsiaduje z wymienionymi
- za poprawną odpowiedź zabieramy kartę przeciwnikowi – wygrywa ten, kto zdobędzie więcej kart

MOJE ZASADY



1+



4+

- stwórz własne zasady – nieskończona ilość możliwości
- dodatkowe scenariusze będą publikowane na www.swiatwkartach.pl

PAŃSTWA -MIASTA



2+



8+

- gracze otrzymują po 5 kart, gramy 5 rund
- o zwycięstwie w rundzie decyduje kolejna wylosowana przez graczy litera alfabetu
- rundę wygrywa gracz, który wybierze ze swojej talii najsilniejszą kartę (która ma najwięcej nazw państw i miast rozpoczynających się od danej, wylosowanej litery)
- zwycięzca rundy przekazuje swoją zwycięską kartę wybranemu przeciwnikowi
- wygrywa ten, kto będzie miał najmniej kart w talii po zakończeniu ostatniej rundy