

Florentynka Muu wychowywała się na małej wsi na Polesiu, pośród przepięknych lasów nad rzeką. Jednak zawsze marzyła o podróżach. Spakowała więc walizkę i razem ze swoją ulubioną zabawką, Świnką, wyruszyła ku wielkiej przygodzie. Kogo spotkała i co znalazła Florentynka podczas wycieczki?

Drogi Rodzicu, Opiekunie, zachęcamy do aktywizującej zabawy z dzieckiem. Prezentujemy zestaw kart z unikatowymi ilustracjami, które zachęcą dzieci do rozejrzenia się i poznania otaczającego świata. Gra polega na dopasowywaniu kart do różnych kategorii, czyli mechanizmu dobierania w zbiory. Umiejętność klasyfikacji jest potrzebna przy grupowaniu elementów ze względu na ich wspólne cechy. Tworząc zbiory dziecko rozwija się poznawczo. Ważnym momentem jest, kiedy dziecko zauważy, że dany element może być włączony do kilku kategorii. Określenie części wspólnej zbiorów nie jest prostym zadaniem dla dzieci, dlatego kluczowe jest, aby miało jak najwięcej okazji, by ćwiczyć tę umiejętność. Wiadomo z kolei, że najlepsza nauka ma miejsce przy okazji świetnej zabawy.





Piotr Jasik
autor zasad

Pomysł na grę powstał w dość nietypowy sposób. W trakcie wakacyjnej podróży nad morze moja córka zaczęła się nudzić. Poprosiłem ją o to, by patrząc za okno, wyszukała rzeczy, które kojarzą jej się z drogą. Potem z wakacjami i tak to się zaczęło. Kiedy dojechaliśmy na miejsce, narysowaliśmy na kilku kartkach przedmioty, wymyśliliśmy kategorie i dopasowywaliśmy je do kart. I tak powstał prototyp gry, w którą gramy całą rodziną już dosyć długi czas. Cieszę się, że teraz otrzymała ona tak piękną szatę graficzną.



Ewa Graniak-Wosinek
ilustratorka

Lubię malować i fotografować. Uwielbiam szarlotkę, kolor niebieski i granie w planszówki!

Krówka Florentynka przyszła do mnie pewnego szarego, jesiennoego dnia, gdy byłam bardzo smutna. Spojrzała na mnie swoimi wesołymi oczami i sprawiła, że uśmiech pojawił się na mojej twarzy. I tak jest do dziś - zawsze poprawia mi humor. Gdy maluję jej wesołą buzię, to ja też od razu się uśmiecham - serio!

FLORENTYNKA



MUU
w podróży



ELEMENTY GRY:

55 kart z przedmiotami (5 kolorów ramek na kartach, po 11 kart w każdym kolorze)



WARIANT I - LICZBA GRACZY: 2-4

PRZYGOTOWANIE GRY:

1. Potasuj talię.
2. Rozłóż pomiędzy graczami 20 odsłoniętych kart w prostokącie 4x5 kart.
3. Pozostałe karty ułóż w stos **rewersiem do góry** obok pola kart.
4. Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio podróżował lub najmłodszy z graczy.



Celem gry jest zdobyć jak największą ilość kart.

Gracz w swojej turze może zebrać ze środkowego pola od 1 do 3 kart w przypadku kategorii lub od 1 do 2 kart w przypadku koloru.

KARTY ŁĄCZYMY W ZBIORY WEDŁUG:

A. kategorii, do której pasują wybrane przez gracza karty.

Uwaga! Gracz może wybrać jedną z wymienionych kategorii:

podróż, zabawki, zwierzęta, rośliny, sprzęty domowe, ubranie, pojazdy,

pierwsza litera (nazwy przedmiotów zaczynające się na tę samą literę) lub kategorię wymyśloną przez niego w trakcie rozgrywki. W przypadku wątpliwości gracze głosują, czy dana kategoria jest właściwa.



B. koloru ramki, która znajduje się wokół każdej karty.



Po zabraniu karty/kart z pola dokładamy karty ze stosu tak, żeby zawsze między graczami znajdowało się 20 odsłoniętych kart. Gra kończy się w momencie kiedy w stosie zabraknie kart do uzupełnienia pola. Zwycięzcą jest gracz, który zgromadził najwięcej kart. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma tyle samo kart, dzielą się zwycięstwem.

WARIANT II - LICZBA GRACZY: 2-4

PRZYGOTOWANIE GRY:

1. Potasuj talię kart.
2. Rozdaj każdemu z każdy z graczy po 6 kart. Młodszy gracze mogą trzymać karty odkryte przed sobą.



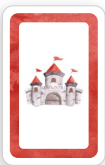
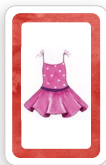
3. Pozostałe karty ułóż w stos do dobierania.
4. Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio podróżował lub najmłodszy z graczy.

Celem gry jest pozbycie się kart z ręki. Wygrywa gracz, który zrobi to jako pierwszy dwukrotnie.

W swojej turze gracz może odrzucić na wspólny stos kart odrzuconych karty ze swojej ręki na jeden z trzech sposobów.

KARTY ŁĄCZYMY WEDŁUG:

- A. kategorii, które pasują do wybranych kart. Mogą to być kategorie opisane powyżej w trybie I rozgrywki lub kategorie wymyślone w trakcie rozgrywki. Gracz może wówczas odrzucić od 1 do 3 kart.
- B. koloru ramki, która znajduje się wokół każdej karty. Gracz może wówczas odrzucić od 1 do 2 kart.
- C. pierwszej litery (nazwy przedmiotów zaczynające się na tę samą literę). W tym przypadku gracz może odrzucić od 1 do 3 kart.



Jeśli gracze w swojej turze uda się odrzucić 3 karty z ręki, wybrany przeciwnik dobiera jedną kartę. Po zakończeniu tury, gracz, którego tura właśnie się kończy, dobiera jedną kartę ze stosu do dobierania.

Gra trwa do momentu, aż jednemu z graczy skończą się karty na rękę. Gracz ten zdobywa jeden punkt i zaznacza to biorąc jedną, dowolną kartę z talii. Gracz po jego lewej stronie rozpoczyna kolejną rundę. Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie dwa punkty.

DODATKOWE OPCJE ZABAWY W TRYBIE SOLO:

1. Zabawa w grupowanie zbiorów:
 - Zbiór kolorów. Posortuj karty zgodnie z kolorami ramek.
 - Zbiór przedmiotów. Wybierz wszystkie karty z podanej kategorii, np. przedmioty związane z podróżowaniem.
2. Zabawa w opowiadanie historii:
 - Wybierz trzy karty i ułóż na ich podstawie krótką historyjkę.
3. Zabawa w wyszukiwanie:
 - Rodzic wskazuje jedną z kart. Zadaniem dziecka jest znalezienie w domu takiego przedmiotu.



EGMONT.pl

Story House Egmont Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl

© 2024 Story House Egmont Sp. z o.o.

Autorzy: Piotr Jasik z córką Anią

Ilustracje: Ewa Graniak-Wosinek

Product manager: Beata Sawoń

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk

Projekt i skład: Cezary Szulc



Grę polecają:



W razie braków elementów lub
pytań do reguł prosimy o kontakt:
gryplanszowe@egmont.pl

