



PRZYGOTUJ SIĘ!

1. Wydrukuj PDF.
2. Przygotuj nożyczki i kolorowe kredki.
... **Szybciej drukuj, szybciej ...**
3. Pokoloruj wyrazu wg koloru linii, którymi są napisane. Np. wyraz "żółty" napisany czerwoną linią malujemy na czerwono. ... **PS. Nie musisz uważać na wychodzenie za linię**
4. Plamy możesz pokolorować dowolnie!
5. Ostatni krok! Wytnij karty-uważaj na palce.

3, 2, 1, ...START! Dopasuj kolory do słów, bądź słowa do kolorów. Baw się kolorami!

JAK GRAĆ

Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kart. Potasuj i rozdaj wszystkie karty między graczy. Każdy gracz używa ich do utworzenia własnego stosu, z którego pobiera po trzy karty. Po pociągnięciu kart, rozdający kładzie wierzchnią kartę ze swojego stosu, odkrytą, na środku stolika i rozpoczyna się gra. Gracze muszą zagrywać karty zgodnie z zasadami (1).

ZASADY PODSTAWOWE

Należy grać wszystkimi kartami. Gdy rozdający odwróci kartę, wszyscy mogą przystąpić do gry.

Nie ma kolejności zagrywania. Każdy może zagrać kartę w dowolnym momencie, zgodnie z powyższymi zasadami. Jeśli nie możesz zagrać karty którą masz w dłoni, pobierz dodatkową kartę ze stosu. Jeśli w dalszym ciągu nie możesz zagrać, ciągnij karty, aż otrzymasz taką, która umożliwi ci grę. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart z ręki i ze stosu. Gdy zagrasz JOKERA (karta wielokolorowa), powiedz kolor, który chcesz następnie zagrać.

Pamiętaj, że kolorowe kleksy mają tylko zmylić graczy. Niezależnie od koloru, kleksy nie wpływają na grę.

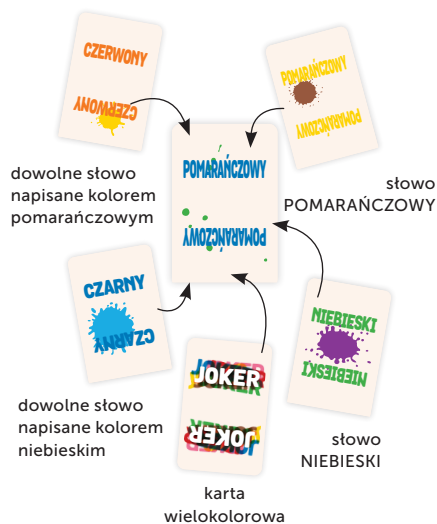
ZASADY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Graj zgodnie z podstawowymi zasadami, ale używaj tylko kart zawierających słowa CZERWONY, NIEBIESKI, ŻÓŁTY i ZIELONY (napisany w dowolnym kolorze).

INNE ZASADY

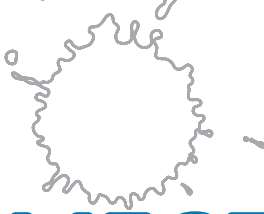
Graj wszystkimi kartami, ale teraz gracze zagrywają w kolejności, zamiast grać jednocześnie. Gdy przyjdzie twoja kolej, rzuć jedną kartę z ręki na środkowy stos, a następnie pobierz kartę ze stosu. Gdy nie możesz zagrać żadnej karty, po prostu pociągnij kolejną kartę ze stosu a kolejka przechodzi na następnego gracza po twojej lewej stronie. Jeśli podczas swojej kolejki masz więcej niż trzy karty w ręce zagraj jedną, ale nie pobieraj już kart ze stosu. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart z ręki i ze stosu.

(1) Wierzchnia karta stosu:
POMARAŃCZOWY
(napisane kolorem niebieskim)



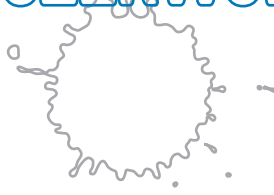


ŻÓŁTY



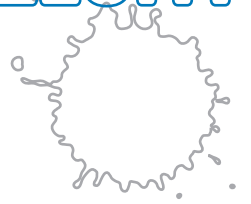
ŻÓŁTY

CZERWONY



CZERWONY

ZIEŁONY



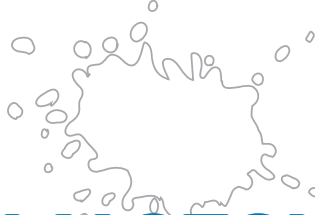
ZIEŁONY

POMARAŃCZOWY



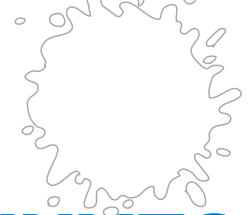
POMARAŃCZOWY

RÓŻOWY



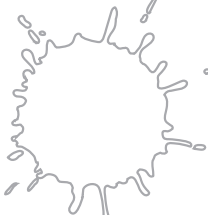
RÓŻOWY

CZARNY



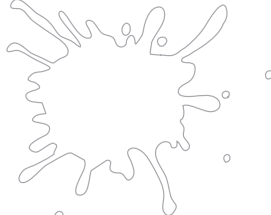
CZARNY

NIEBIESKI



NIEBIESKI

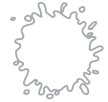
CZERWONY



CZERWONY

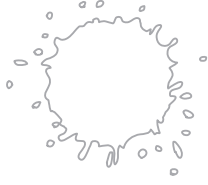
ZIEŁONY

ZIEŁONY





POMARAŃCZOWY



POMARAŃCZOWY

RÓŻOWY



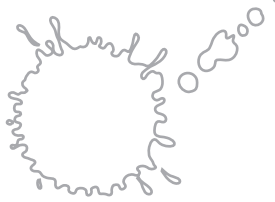
RÓŻOWY

CZARNY



CZARNY

NIEBIESKI



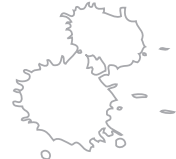
NIEBIESKI

ŻÓŁTY



ŻÓŁTY

ZIELONY



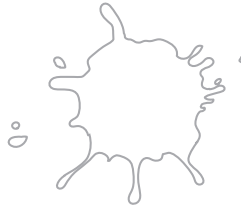
ZIELONY

POMARAŃCZOWY



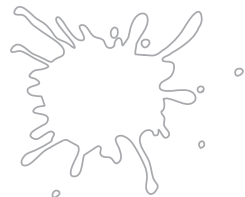
POMARAŃCZOWY

RÓŻOWY



RÓŻOWY

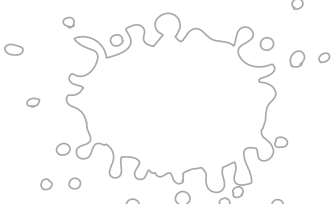
CZARNY



CZARNY



NIEBIESKI



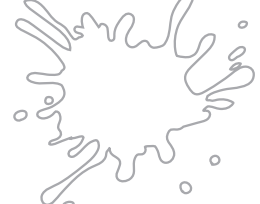
NIEBIESKI

ŻÓŁTY



ŻÓŁTY

CZERWONY



CZERWONY

POMARAŃCZOWY



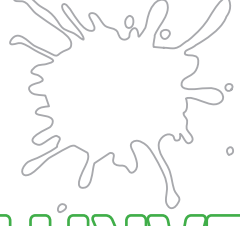
POMARAŃCZOWY

RÓŻOWY



RÓŻOWY

CZARNY



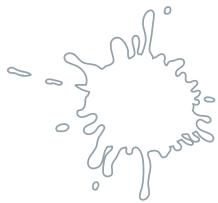
CZARNY

NIEBIESKI



NIEBIESKI

ŻÓŁTY



ŻÓŁTY

CZERWONY



CZERWONY



ZIELONY



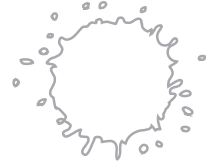
ZIELONY

CZARNY



CZARNY

RÓŻOWY



RÓŻOWY

NIEBIESKI



NIEBIESKI

ŻÓŁTY



ŻÓŁTY

CZERWONY



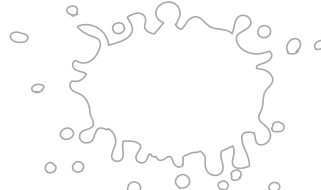
CZERWONY

ZIELONY



ZIELONY

POMARAŃCZOWY



POMARAŃCZOWY

CZARNY



CZARNY



NIEBIESKI



NIEBIESKI

ŻÓŁTY



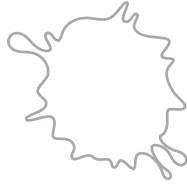
ŻÓŁTY

CZERWONY



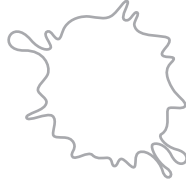
CZERWONY

ZIELONY



ZIELONY

POMARAŃCZOWY



POMARAŃCZOWY

RÓŻOWY



RÓŻOWY

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER