



W KRAINIE WYOBRAŹNI

NARYSOWAŁA:
NIKOLA KUCHARSKA
GRA NA SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

Witamy w Krainie Wyobraźni. Odwiedźcie w niej fantastyczne miejsca i spotkajcie stwory z marzeń, snów i... koszmarów. Możecie udać się na poszukiwanie skarbów, zwiedzić mroczne zamczysko pełne wampirów, zobaczyć, jak żyły dinozaury, i najeść się cukierków. Nie dajcie się przy tym porwać kosmitom! I nie zapomnijcie o Waszej misji – jako uważni detektywi będziecie szukać przedmiotów, które zagubiły się w zakamarkach Krainy Wyobraźni.

W Krainie Wyobraźni to gra z wieloma wariantami rozgrywki. Zachęcamy do ich wypróbowania oraz wymyślania własnych zabaw.

W Krainie Wyobraźni jest kontynuacją gier W Krainie Baśni i W Krainie Legend – każda z nich stanowi samodzielną grę, ale można je też w dowolny sposób łączyć. Jak to zrobić – dowiecie się na końcu instrukcji.

ELEMENTY GRY



**45 kart
z ilustracjami
przedmiotów**



**18 plansz z ilustracjami
fantastycznych miejsc**

Na odwrocie każdej planszy
rozwiązanie zagadek.

WARIANT

Kto pierwszy, ten lepszy

sugerowana liczba graczy: od 1 do 18

Celem graczy jest jak najszybsze odnalezienie ukrytych na ilustracjach przedmiotów. Ten, kto zrobi to najszybciej, zdobywa kartę. Osoba, która jako pierwsza zgromadzi 5 kart, zostaje zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Każdy gracz wybiera lub losuje jedną planszę z ilustracją fantastycznego miejsca i umieszcza ją odkrytą przed sobą.
- 2 Potasujcie wszystkie karty i połóżcie je w zakrytym stosie na środku stołu.

Stos zakrytych
kart



Gracz 1



Gracz 2



Gracz 3

Przykład przygotowania gry w rozgrywce 3-osobowej

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z rund, w których gracze szukają na swoich planszach przedmiotu znajdującego się na karcie. Rozgrywka toczy się do momentu, kiedy któryś z graczy zdobędzie swoją 5. kartę.

Najstarszy gracz bierze wierzchnią kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą pomiędzy graczami. Wszyscy starają się jak najszybciej odnaleźć przedstawiony na niej przedmiot na swojej planszy, zakrywa ręką kartę, a następnie pokazuje na ilustracji szukany przedmiot. Jeśli wskazał dobrze, zdobywa kartę, którą umieszcza przed sobą.

Jeśli gracz zakrył kartę, ale wskazał błędny przedmiot, odpada z rundy i nie może ponownie go szukać. Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę aż do momentu, kiedy ktoś poprawnie wskaże położenie przedmiotu lub wszyscy gracze popełnią błąd. Jeśli wszyscy gracze błędnie wskażą położenie przedmiotu, odkładacie kartę do pudełka. Nikt jej nie zdobywa, a gracze przechodzą do rozgrywania kolejnej rundy.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym ktoś z graczy zdobędzie 5. kartę. Osoba ta wygrywa całą rozgrywkę.





WARIANT Jestem szybki

sugerowana liczba graczy: od 2 do 6



Celem graczy jest odnalezienie ukrytych na ilustracjach przedmiotów szybciej niż przeciwnicy. Osoba, która zrobi to najszybciej, zostanie zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Każdy gracz bierze jedną planszę z ilustracją i umieszcza ją przed sobą.
- 2 Potasujcie karty przedmiotów i rozdajcie każdemu graczowi:
 - po 11 z nich w grze 2-, 3- lub 4-osobowej,
 - po 9 w grze 5-osobowej,
 - po 7 w grze 6-osobowej.

Nierozdane karty odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce. Każda osoba umieszcza stos zakrytych kart przed sobą.

PRZEBIEG GRY

Przygotujcie minutnik i ustawcie go na 7 minut. Na ustalony znak wszyscy odkrywają pierwszą kartę przedmiotu ze swojego stosu i zaczynają poszukiwania. Gdy gracz odnajdzie przedmiot, kartę przedmiotu przekazuje graczowi po swojej prawej stronie, a sam odkrywa kolejną i wznowia poszukiwania. Gracz, któremu przekazano kartę, kładzie ją na dole swojego stosu i ma dodatkowy przedmiot do odnalezienia.

KONIEC GRY

Gra może się skończyć w dwojaki sposób.

- Albo jeden z graczy odnajdzie wszystkie przedmioty z kart (nie będzie miał żadnej przed sobą) – taka osoba zostaje zwycięzcą.
- Albo upłynie 7 minut – wtedy gracze liczą, ile kart im zostało. Zwycięża gracz z najmniejszą liczbą kart. W przypadku remisu gracze z taką samą liczbą kart wspólnie cieszą się z zwycięstwa.

Jeśli chcecie uniknąć interakcji pomiędzy graczami, zamiast przekazywać karty innym graczom, odkładajcie je na środek stołu. Gracz, który pozbedzie się swojego stosu jako pierwszy – wygrywa. Jeśli macie ochotę, możecie zwiększyć liczbę przedmiotów do znalezienia lub skrócić czy wydłużyć czas na poszukiwania. Sugerujemy dostosować poziom trudności do wieku i umiejętności graczy.

Uwaga! Jeśli w grze bierze udział mniej osób, możecie zwiększyć liczbę kart, z którymi zaczynacie, np. rozdać po 14 kart.

WARIANT Zwariowane poszukiwania

sugerowana liczba graczy: od 1 do 18

Celem graczy jest jak najszybsze odnalezienie ukrytych na ilustracjach przedmiotów. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zdobędzie 5 kart.

PRZYGOTOWANIE RUNDY

- 1 Każdy gracz losuje albo wybiera jedną planszę z ilustracją i umieszcza ją odkrytą przed sobą.
- 2 Potasujcie wszystkie karty przedmiotów i połóżcie je w zakrytym stosie na środku stołu.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z rund, w czasie których gracze szukają na swojej planszy z ilustracją przedmiotu z karty. Najstarszy gracz bierze wierzchnią kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą na środku stołu. Wszyscy starają się jak najszybciej odnaleźć przedmiot z karty na swojej planszy. Gracz, który odnajdzie przedmiot, zakrywa kartę, a następnie pokazuje go na swojej ilustracji. Jeśli wskazał poprawnie, zdobywa kartę i umieszcza ją zakrytą przed sobą.

Jeśli gracz wskazał błędny przedmiot, odpada i w tej rundzie nie może szukać ponownie. Pozostali gracze kontynuują poszukiwania do momentu, aż ktoś wskaże poprawnie przedmiot albo wszyscy

popętnią błąd. Jeśli wszyscy gracze wskażą przedmiot błędnie, nikt nie zdobywa karty – odłóżcie ją do pudełka i przejdźcie do kolejnej rundy.

W każdej rundzie czeka na Was utrudnienie:

- Runda 1.** Podczas poszukiwań każdy gracz musi zamknąć (lub zakryć) jedno oko.
- Runda 2.** Podczas poszukiwań nie można dotykać planszy rękami.
- Runda 3.** Podczas poszukiwań każdy gracz musi mieć otwartą buzię.
- Runda 4.** Podczas poszukiwań każdy gracz musi trzymać jedną rękę nad głową.
- Runda 5.** Podczas poszukiwań każdy gracz musi powtarzać słowo: OGÓREK.
- Runda 6.** Podczas poszukiwań każdy gracz musi trzymać swoją planszę nad głową.
- Runda 7.** Podczas poszukiwań każdy gracz musi stać na jednej nodze.
- Runda 8.** Podczas poszukiwań każdy gracz musi klepać się jedną ręką po brzuchu.
- Runda 9.** Podczas poszukiwań każdy gracz musi mieć wystawiony język.
- Runda 10.** Podczas poszukiwań każdy gracz musi liczyć na głos od 1 do 100.



KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, kiedy jeden z graczy zdobędzie 5 kart przedmiotów. Osoba ta zostaje zwycięzcą.

Zachęcamy do samodzielnego wymyślania utrudnień podczas poszukiwań i wprowadzania ich zamiast tych już zaproponowanych albo dodatkowo.



WARIANT W 54 plansze dookoła krain

Do rozgrywki potrzebne będą egzemplarze gier *W Krainie Baśni*, *W Krainie Legend* i *W Krainie Wyobraźni* (lub tylko dwie z nich – wtedy do dyspozycji macie 36 plansz).

W tym wariantcie możecie wybrać dowolną z gier opisanych we wszystkich trzech instrukcjach. Do zabawy możecie wykorzystać aż 54 plansze! Pamiętajcie jednak, żeby w czasie rozgrywki użyć kart przedmiotów:

- wyłącznie z gry *W Krainie Baśni* (30 przedmiotów), jeśli łączyć ją z którąś z pozostałych gier;
- wyłącznie z gry *W Krainie Legend* (40 przedmiotów), jeśli łączyć *W Krainie Legend* z grą *W Krainie Wyobraźni*.



Listę kart przedmiotów z wszystkich trzech gier znajdziecie na naszej stronie muduko.com lub pod kodem QR. Możecie też pobrać stamtąd instrukcje do wszystkich gier. To w sumie aż 10 różnych propozycji zabaw!

Uwaga! Naszym zdaniem plansze z gry *W Krainie Wyobraźni* mogą być trochę trudniejsze dla młodszych graczy. Miejcie to na uwadze, jeśli w rozgrywkę uczestniczą osoby w różnym wieku.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłęże 650, 32-003 Podłęże
gry@muduko.com

Ilustracje: Nikola Kucharska
Opracowanie: Wydawnictwo Muduko
Zasady gier: Michał Szewczyk
Korekta: Ewa Popielarz
Skład: Paweł Niziołek

© Muduko by Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.
Ta instrukcja nie jest elementem gry.

