

MiSiA i jej mali pacjenci

Autor: Anna Sobich-Kamińska

Ilustracje: Agnieszka Filipowska

Poznajcie wesołą i rezydentną Misię, która w swojej klinice na drzewie leczy różne zwierzęta – sympatyczne jeże, sprytnie wiewiórki i rozśpiewane ptaszki...

Klinika Młodego Weterynarza

Razem z Misią wyleczcie zwierzęta, które pojawiły się w Waszych klinikach!



ELEMENTY GRY

4 żetony startowe z kliniką na drzewie



30 dużych kart ze zwierzętami



2 duże karty ze sprzętem weterynaryjnym



CEL GRY

Gracze, po kolei, odsłaniają zakryte karty ze zwierzętami. Gracz może zabrać odkrytą kartę do swojej kliniki tylko wtedy, jeśli pasuje ona do ostatniej karty w jego klinice. Karty pasują do siebie, jeśli są na nich te same zwierzęta albo taka sama liczba zwierząt (taka sama cyfra na karcie). Każde dołożone do kliniki zwierzę zostaje wyleczone i daje punkty na zakończenie gry (na przykład jeśli gracz dołożył do kliniki kartę z dwoma jeżami, to dostaje 2 punkty, a jeśli z trzema, dostaje 3 punkty). Wygra gracz, który jako pierwszy uzbiera 10 punktów.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Usiądźcie wygodnie przy stole albo na podłodze.
2. Wybierzcie swoje kliniki i połóżcie je przed sobą.
3. Dokładnie potasujcie wszystkie karty.
4. Ułóżcie 16 kart rewersem do góry (po 4 karty w 4 rzędach) tak, aby każdy gracz miał do nich swobodny dostęp. Z pozostałych kart zróbcie zakryty stos obok rozłożonych kart.
5. Wybierzcie gracza, który rozpocznie grę – może to być na przykład najmłodszy gracz.



PRZEBIEG GRY

Po kolei, każdy gracz odsłania wybraną kartę z rozłożonych i pokazuje ją innym graczom. Jeśli na karcie jest:

- **zwierzę albo zwierzęta** – gracz sprawdza, czy może dołożyć tę kartę do swojej kliniki, jeśli gracz:
 - nie ma jeszcze żadnej karty – może dołożyć do swojej kliniki dowolną kartę (gracz kładzie nową kartę po prawej stronie swojej kliniki),
 - ma już karty w swojej klinice – sprawdza, czy nowa karta pasuje do ostatniej karty w jego klinice. Jeśli tak – może (ale nie musi) zabrać kartę i dołożyć ją do kliniki (teraz nowa karta jest ostatnią kartą). Jeśli nie – odkłada kartę na miejsce (rewersiem do góry).



Jeśli gracz dołożył kartę do swojej kliniki – bierze pierwszą kartę z zakrytego stosu i kładzie ją rewersiem do góry w puste miejsce. Jeśli wszystkie karty z zakrytego stosu są już rozłożone – gracz nie dokłada nowej karty.

- **sprzęt weterynaryjny** – gracz może zabrać odsłoniętą kartę i zachować ją na później. Karta ze sprzętem umożliwia dołożenie **dowolnej** karty do kliniki. Przykład: gracz odsłonił kartę z 3 wiewiórkami, ale nie może dołożyć jej do swojej kliniki, ponieważ na ostatniej karcie w klinice są 2 jeże. Jeśli gracz ma kartę ze sprzętem, może położyć ją obok karty z jeżami i następnie położyć kartę z 3 wiewiórkami. Karta ze sprzętem nie daje żadnych punktów pod koniec gry.



ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się, gdy jeden z graczy **zdobędzie 10 punktów**. Ten gracz zostaje zwycięzcą.



Kto pierwszy, ten lepszy

Wykażcie się spostrzegawczością i refleksem!

CEL GRY

Gracze próbują jak najszybciej pozbyć się swoich kart. Wygra gracz, który zrobi to jako pierwszy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Do tej gry potrzebujecie jedynie kart ze zwierzętami! Karty ze sprzętem weterynaryjnym oraz żetony z klinikami zostawcie w pudełku.

1. Usiądźcie wygodnie przy stole albo na podłodze.
2. Wybierzcie osobę, która potasuje i rozda karty (może to być na przykład **najstarszy gracz**). Wybrana osoba tasuje karty ze zwierzętami i rozdaje po 8 kart każdemu z graczy, a z pozostałych tworzy zakryty stos.
3. Rozłóżcie otrzymane karty przed sobą w takiej kolejności, w jakiej je dostaliście (nie można dowolnie układać otrzymanych kart).

PRZEBIEG GRY

Jeden z graczy (na przykład **najstarszy gracz**) odsłania pierwszą kartę z zakrytego stosu, tworząc odkryty stos. Teraz wszyscy gracze jednocześnie próbują pozbyć się swoich kart, czyli położyć je na odkrytym stosie. Gracz może położyć tam swoją kartę, tylko wtedy, kiedy jego karta pasuje do pierwszej karty na stosie, czyli jest na niej takie samo zwierzę albo liczba zwierząt. Przykład: jeśli na stosie leży karta z jednym jeżem – gracze mogą położyć na niej dowolną kartę z jeżami albo kartę z jednym zwierzęciem (na przykład z jedną wiewiórką). Jeśli najszybszy gracz położył na karcie z jeżem kartę z wiewiórką – teraz jego karta jest pierwszą kartą na stosie.



ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich swoich kart. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

Serdecznie dziękujemy naszym testerom: grupie Skowronki z Przedszkola nr 392 Wróbelka Elemelka z Warszawy!

