

RALLYE



Wiek: 6+



Liczba graczy: 2-5



Zawartość: 45 kart, 11 żetonów „autek”, 2 kostki



Cel gry: wygrać jako pierwszy 3 rajdowe rundy, inaczej mówiąc – zdobyć 3 żetony „autka”



Zasady gry: Każdy z graczy otrzymuje 6 kart. Z pozostałych robimy stosik. Gramy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Najmłodszy zaczyna i rzuca kostkami. Suma oczek na obu kostkach wskazuje liczbę kilometrów (np. $3+6=9\text{km}$).

Cyfry na karcie oznaczają liczbę kilometrów. Gracz, który rzucił kostkami musi ułożyć karty dodając lub odejmując tak, aby uzyskać wymagany wynik. Można ułożyć 1, 2 lub 3 karty.



Przykład: gracz A wyrzucił kostkami 2 i 3.



Aby uzyskać 5 ($2+3$) może ułożyć karty $3+2$
ale może też $3+3-1$.



Pokazując swoje karty gracz musi powiedzieć jakie działanie wykonał, aby uzyskać swój wynik.

Następnie kolejny gracz przedstawia swoje działanie i tak po kolei. Jeśli wszystkie działania są prawidłowe, to karty usuwane są z gry.

Na koniec rundy kolejny gracz rzuca kostkami, ogłasza wynik i tak dalej – gramy tak długo, aż któryś z graczy nie będzie miał kart w ręce. Wygrywa wtedy rundę w wyścigu i otrzymuje żeton „autko”.

Jeśli gracz nie ma kart, z których może ułożyć działanie, ciągnie wtedy kartę ze stosiku i traci kolejkę.

Wygrywa gracz, który pierwszy zdobędzie 3 żetony „autka”.

NB: Starsze dzieci mogą używać 4 działań – dodawanie, odejmowanie, dzielenie, mnożenie.

