



Carmit Benbenishty

Gra dla 2 - 6 graczy od 6 lat

Gra Piatnika nr 658709

Delfiny znane są z tego, że lubią figle. W tej grze występują jako roztańczeni, kolorowi żonglerzy, tworzący przeróżne kolorowe formacje. Gracze, aby mieć szansę na wygraną, muszą się nauczyć te formacje szybko rozpoznawać. Dla doświadczonych graczy występuje jeszcze trudniejszy tryb.

Zawartość: 66 kart: 61 kart delfinów, 5 kart specjalnych (z 4 delfinami)

Cel gry

Gracze starają się rozpoznawać formacje żonglujących delfinów, które muszą być utworzone z kilku kart. Każda formacja składa się z delfinów w trzech różnych kolorach w rosnącej liczebności - na przykład jednego niebieskiego, dwóch zielonych i trzech czerwonych delfinów. Kto najszybciej rozpozna formację, wygrywa tworzące ją karty. Wygrywa gracz, który pod koniec gry ma najwięcej kart.

Przygotowanie do gry

- Najpierw usuwamy z gry pięć kart specjalnych (z czerwoną ramką) - są one wykorzystywane wyłącznie w trudniejszym wariantcie gry. Tasujemy wszystkie karty delfinów i układamy w stos na środku stołu obrazkami do dołu. Następnie bierzemy kartę z wierzchu stosu i odsoniętą kładziemy obok.
- Rozpoczyna najmłodszy gracz, a następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przebieg gry

Gracz, którego jest kolej, bierze kartę z wierzchu stosu i kładzie ją odkrytą obok innych, już wyłożonych kart na środku stołu. Następnie wszyscy gracze próbują jednocześnie znaleźć jakąś formację. Jeśli nikomu to się nie uda, następny gracz dokłada obok kolejną kartę ze stosu.

Każda formacja składa się z delfinów w trzech różnych kolorach.

Do tego liczby delfinów w poszczególnych kolorach muszą mieć kolejność rosnącą, np. 1-2-3 albo 2-3-4 lub 3-4-5. Wybrane karty (liczba kart nie ma znaczenia) mogą pokazywać tylko delfiny z danej formacji i żadnych innych - tak, jak w poniższym przykładzie:



Te cztery karty tworzą poprawną formację złożoną z jednego zielonego, dwóch niebieskich i trzech fioletowych delfinów (1-2-3).



Te karty nie tworzą prawidłowej formacji, ponieważ składa się ona z jednego czerwonego, jednego zielonego, dwóch żółtych i trzech fioletowych delfinów (1-1-2-3).

Kolorowe Karty Delfinów Jokerów mogą zastąpić dowolnego delfina. Na przykład dwa czerwone delfiny plus delfin joker mogą liczyć się jako trzy czerwone delfiny.



Gracz, który pierwszy odkryje formację, krzyczy „MAM!” i pokazuje innym graczom odpowiednie karty.

- **Jeśli wyznaczone karty tworzą poprawną formację**, gracz dostaje te karty i kładzie je obok siebie.
- **Jeśli wyznaczone karty nie tworzą poprawnej formacji**, gracz musi zwrócić jedną z dotychczas zdobytych kart – pod warunkiem, że ma jakieś karty. Jest ona odkładana na bok i nie bierze udziału w grze. Gracze kontynuują poszukiwania do momentu, aż komuś uda się znaleźć formację lub wszyscy zgodnie stwierdzą, że nie mogą znaleźć żadnej formacji.

Następnie kolejny gracz kładzie nową kartę ze stosu na środku stołu i rozpoczyna się kolejna runda poszukiwań.

Koniec Gry

Gra kończy się, gdy odkryta zostanie ostatnia karta ze stosu. Zwycięzcą zostaje gracz, który zebrał najwięcej kart.

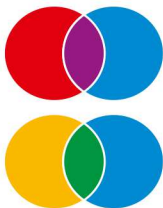
Wariant gry: **SUPER WYZWANIE**



W tym wariantcie pięć kart specjalnych tasujemy wraz z innymi kartami. Podstawowe zasady pozostają takie same, ale teraz gracze mogą mieszać kolory.

Mieszanie kolorów:

- Czerwony i niebieski delfin mogą razem stworzyć fioletowego delfina. Mogą też oczywiście zachować swój pierwotny kolor.
- Żółty i niebieski delfin mogą razem stworzyć zielonego delfina. Mogą też oczywiście zachować swój pierwotny kolor.



W tym przykładzie formacja składa się z jednego żółtego, dwóch czerwonych i trzech fioletowych delfinów. Trzeci fioletowy delfin utworzony jest z niebieskiego i czerwonego delfina.

Wydaje się trudne? Gracze w tym wariantcie muszą być bardzo uważni. Odwagi i miłej zabawy!

