

Jocul "Spot it!"

Spot it! (Descoperă!)

Există un total de 31 de simboluri pe 31 de cărți cu câte 6 simboluri pe fiecare carte. Există întotdeauna exact un simbol care se potrivește între două cărți. Cine îl va descoperi primul?



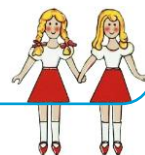
Pregătire pentru joc

Dacă nu ai mai jucat acest joc până acum sau dacă ceilalți jucători nu cunosc jocul, mai întâi trage la întâmplare două cărți și pune-le cu fața în sus pe masă, astfel încât toată lumea să le poată vedea. Acum căutați simbolul care poate fi văzut pe ambele cărți. (Forma și culoarea sunt identice, doar dimensiunea poate fi diferită). Prima persoană care găsește potrivirea numește simbolul corespunzător și extrage două noi cărți, pe care le așează pe masă. Acest lucru va continua până când fiecare jucător înțelege că întotdeauna se poate găsi exact un simbol identic pe cele două cărți.



Scopul jocului

Indiferent de regulile variantei de joc respective, scopul este întotdeauna acela de a fi primul care recunoaște simbolul identic de pe două cărți și de a-l spune cu voce tare. Jucătorul primește apoi cartea, o păstrează sau o aruncă – în funcție de varianta de joc respectivă.



Variante de joc

Jocul "Spot it!" este format dintr-o serie de variante de joc care se concentrează pe viteză și implică toți jucătorii în același timp. Puteți juca toate variantele de joc una după alta, în orice ordine, sau puteți păstra mereu aceeași variantă. Principalul lucru este să vă distrați jucând.



Finalul jocului

Cel care a câștigat cele mai multe variante de joc sau runde este câștigătorul general. La finalul acestor reguli este sugerat și un sistem de punctaj pentru cei care doresc să organizeze un turneu Spot it.

În caz de îndoială:

Câștigă cel care a numit primul simbolul. Dacă mai mulți jucători numesc simbolul corect în același timp, primul jucător care își ia sau își pune cartea jos câștigă – în funcție de varianta de joc.

o partidă:

Dacă doi jucători sunt la egalitate la finalul jocului, are loc un duel. Dacă sunt mai mulți jucători, se joacă varianta Hot Potato.



Sistemul de punctare al turneelor

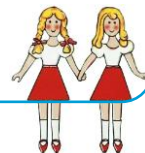
Începe cu "călătoria în iad". Cel care pierde alege apoi următoarea variantă de joc.

Călătorie în iad: +1 punct pentru fiecare carte, +5 puncte pentru jucătorul care are cele mai multe cărți.

Fântână: +10 puncte pentru primul care scapă de toate cărțile, -20 puncte pentru ultimul.

Hot Potato (Cartoful fierbinte): -5 puncte pentru fiecare rundă pierdută. Lăcomie: +1 punct per carte.

Darul otrăvit: +20 puncte pentru jucătorul cu cele mai puține cărți, +10 puncte pentru jucătorul care are al doilea cel mai mic număr de cărți.



Variante de joc

Călătorie în iad

Se amestecă cărțile și se pune una cu fața în jos în fața fiecărui jucător. Cărțile rămase formează un teanc care se așează cu fața în sus în mijlocul mesei. Scopul jocului: strângeți cele mai multe cărți.

La un semnal, toți jucătorii întorc simultan cartea care se află cu fața în jos în fața lor. Fiecare încearcă să fie primul care recunoaște și numește simbolul care se potrivește pe cartea sa și pe cartea de sus din pachet. Cel care recunoaște și numește cel mai repede simbolul ia cartea din teanc și o așează cu fața în sus peste propria carte. Astfel se va descoperi următoarea carte din pachet. Jocul continuă până când toate cărțile din teanc au fost împărțite.

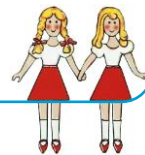
Câștigătorul: Jocul se încheie imediat ce un jucător a primit ultima carte din teanc. Cel care a reușit să adune cele mai multe cărți câștigă.

Fântâna

Se distribuie toate cărțile jucătorilor, pe rând. Câștigătorul jocului precedent primește prima carte. Ultima carte este așezată cu fața în sus în mijlocul mesei. Fiecare jucător își amestecă cărțile și formează un teanc cu fața în jos în fața sa. Scopul este de a fi primul care scapă de toate cărțile.

La un semnal, toți jucătorii își întorc teancurile cu fața în jos. Acum, fiecare încearcă să scape de cărți, așezându-le pe cartea din mijlocul mesei. Pentru a face acest lucru, trebuie să recunoască și să numească simbolul care poate fi văzut pe cartea de sus a teancului său, precum și pe cartea din mijlocul mesei. În acest fel, în mijlocul mesei există întotdeauna cărți diferite.

Ultima persoană care mai are cărți pierde.



Variante de joc

Cartof fierbinte

Un joc este format din mai multe runde.

În fiecare rundă, fiecare jucător primește o carte cu fața în jos pe care nu o privește și își așează mâna pe ea. Cărțile rămase sunt puse deoparte și vor fi folosite doar în rundele următoare. Scopul este de a scăpa de cărți mai repede decât ceilalți.

La un semnal, toți jucătorii își iau cartea din mână și o dezvăluie, astfel încât toată lumea să poată vedea toate simbolurile. De îndată ce un jucător descoperă simbolul care se potrivește pe cartea sa și pe cea a unui coleg, îl numește și își pune cartea sa deasupra celei a colegului său.

Ultimul jucător care a primit toate cărțile celorlalți, le pune în fața sa și pierde runda. Când nu mai sunt cărți de împărțit, jocul se încheie.

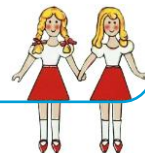
Lăcomia

Un joc este format din mai multe runde.

În fiecare rundă, o carte este așezată cu fața în sus în mijlocul mesei. În jurul acestei cărți sunt așezate cu fața în jos atâtea cărți câte jucători participă. Cărțile rămase sunt puse deoparte ca un teanc și vor fi folosite doar în runda următoare. Scopul este de a obține cât mai multe cărți.

La un semnal, toți jucătorii dezvăluie o carte. Jucătorii trebuie să găsească corespondența între cartea din mijloc și cărțile aflate în jur. Odată ce un jucător găsește un simbol identic, îl numește, ia cartea exterioară corespunzătoare și o pune în fața sa. Cartea din mijloc nu este eliminată!

Odată ce toate cărțile exterioare au fost scoase, jucătorii pun cartea din mijloc pe fundul pachetului și încep o nouă rundă. Cel care a reușit să adune cele mai multe cărți câștigă.



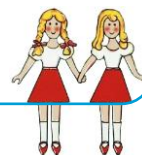
Variante de joc

Darul otrăvit

Cărțile sunt amestecate. O carte cu fața în jos este așezată în fața fiecărui jucător, iar restul cărților sunt așezate cu fața în sus în mijlocul mesei. Scopul este de a avea cele mai puține cărți la sfârșitul jocului.

La un semnal, jucătorii își întorc cărțile. Acum, fiecare jucător încearcă să găsească simbolul care este identic pe cartea oricărui alt jucător și pe cartea de sus din teanc. Prima persoană care găsește o carte identică și numește simbolul pune cartea din pachet deasupra cărții celui alt jucător. Acest lucru va dezvălui o nouă carte din teanc. Jocul continuă până când toate cărțile din pachet au fost împărțite.

De îndată ce nu mai sunt cărți în mijlocul mesei, câștigă jucătorul care are cele mai puține cărți în față.



Simbolurile



înghețată



costum de
baie



șezlong



pălărie



căpșună



floare



acadea de
gheață



plăcintă



scoică



suc



Casă de
turtă dulce



stea de
mare



bomboană



cort



flacon



fotograf



ochelari de
soare



ruj



cireșe



câine



pepene



cremă de
plajă



dirijor



cactus



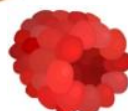
ananas



gemeni



soare



zmeură

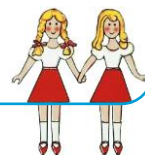


păpușă



parasolar

LISA ȘI LOTTIE



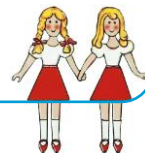
S11
 T1-5
 L1



design: freepik.com
 macrovector, brgfx



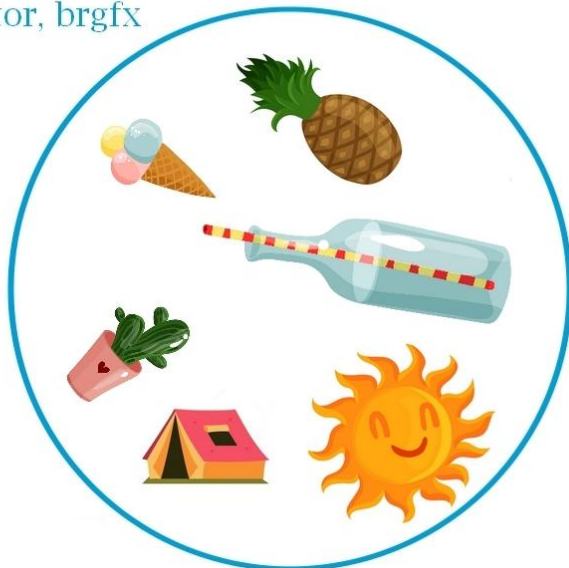
LISA ȘI LOTTIE



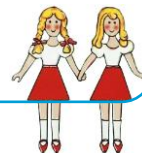
S11
T1-5
L1



design: freepik.com
 macrovector, brgfx



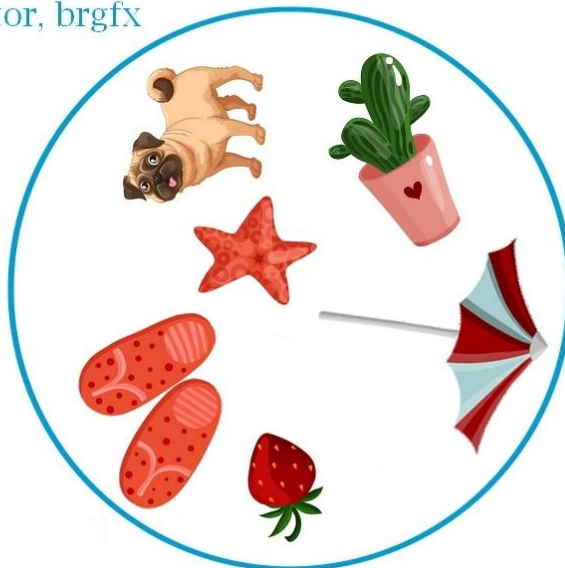
LISA ȘI LOTTIE



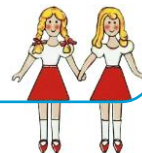
S11
 T1-5
 L1



design: freepik.com
 macrovector, brgfx



LISA ȘI LOTTIE



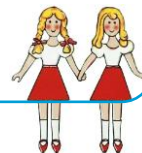
S11
 T1-5
 L1



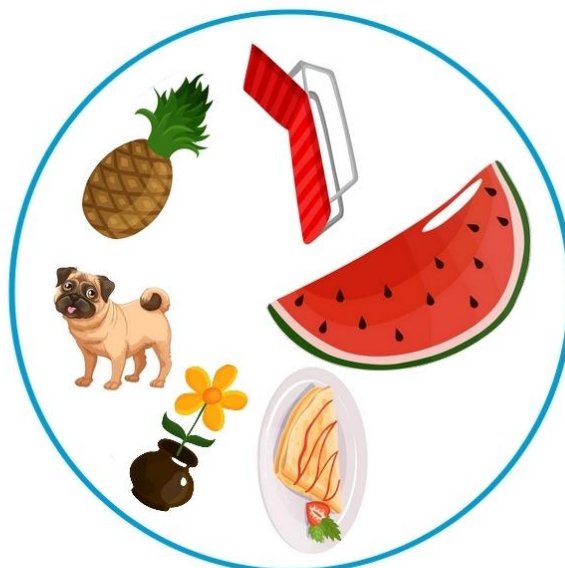
design: freepik.com
 macrovector, brgfx



LISA ȘI LOTTIE



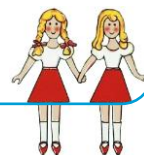
S11
 T1-5
 L1



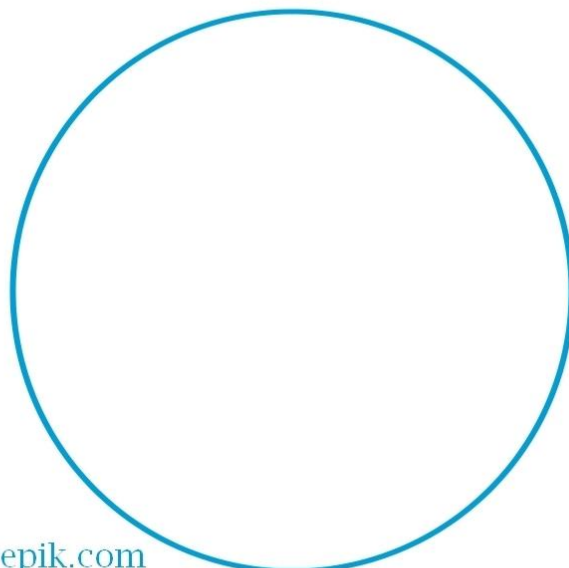
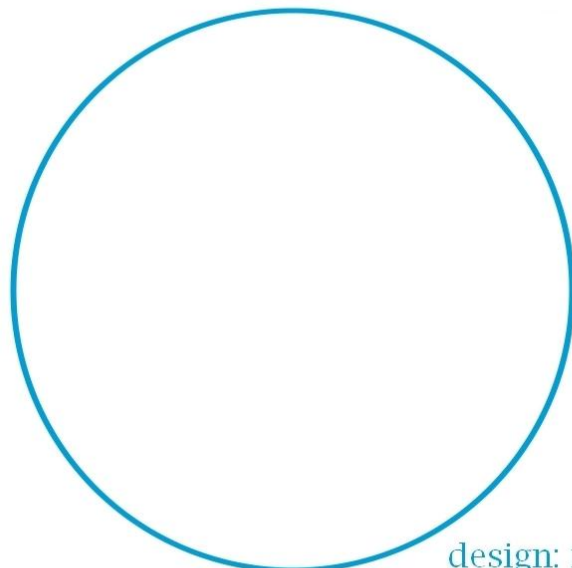
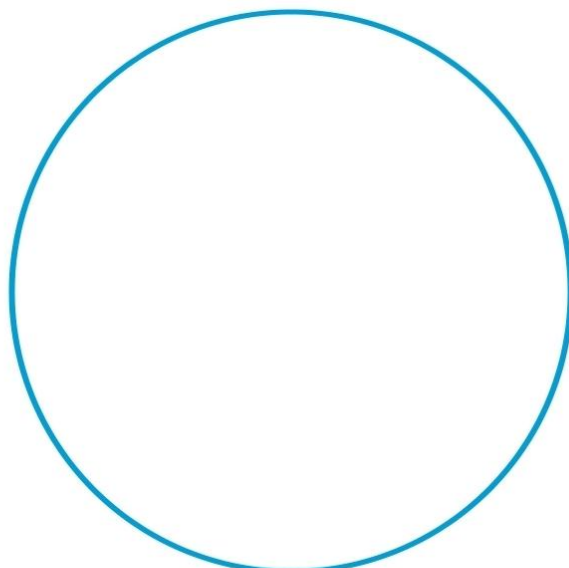
design: freepik.com
 macrovector, brgfx



LISA ŞI LOTTIE



S11
T1-5
L1



design: freepik.com
macrovector, brgfx

