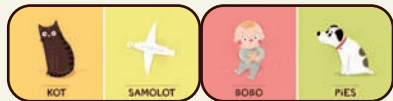




DOBRE



ŹLE

2. Jeśli gracz nie ma płytki, którą mógłby **dołożyć**, musi **wziąć** do ręki płytkę ze środka stołu. Gracz dobiera płytki do momentu, kiedy może którąś **dołożyć** do jednego z końców linii. Jeśli na środku stołu zabraknie płytek i gracz **nie może dołożyć** płytki, jego tura się kończy.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich swoich płytek domina. Zostaje on zwycięzcą. Gra może się też skończyć, kiedy żaden z graczy nie może dołożyć płytki do linii. Wygrywa ten, komu pozostało najmniej niewyłożonych płytek domina. W przypadku takiej samej liczby płytek zwyciężają obaj gracze.

Jeśli uznacie, że Wasze dzieci są gotowe do gry płytkami domina z kropkami, podczas przygotowań potasujcie wszystkie płytki kropkami do dołu i rozłóżcie na stole, tak by każdy gracz miał do nich swobodny dostęp. Pozostałe zasady się nie zmieniają.



PUCIO

DOMINO



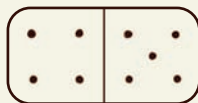
Drodzy Rodzice!

Zapraszam Was i Wasze dzieci do fantastycznej zabawy! Domino to kolejna okazja do spotkania z ulubionymi bohaterami!

Na 28 dwustronnych kartonikach znajdziecie obrazki z bohaterami książek o Puciu (wersja dla dzieci młodszych) oraz klasyczne kropki (dla starszych dzieci). Na kartonikach z postaciami są też podpisy, które mogą być pomocą w początkowej nauce czytania.



Kartoniki mogą zostać wykorzystane do rodzinnej gry w domino, której reguły przypominamy poniżej. W przypadku dzieci młodszych nie musicie przestrzegać reguł – możecie się bawić, wspólnie poszukując pasujących do siebie obrazków („Gdzie jest taki sam?”, „Co tu pasuje?”) i układając w ten sposób ciąg kartoników rozgałęziający się w różnych kierunkach.



Wystarczy położyć przed dzieckiem wybrany kartonik i kolejno dobierać pasujące elementy spośród leżących obok (ograniczcie ich liczbę do np. 3 i stopniowo uzupełniajcie tę pulę).

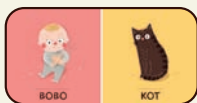
*Życzę Państwu udanej zabawy!
Marta Galewska-Kustra
autorka serii książek o Puciu*



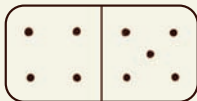
DOMINO – ZASADY GRY

ELEMENTY GRY

28 dwustronnych płytek domina



strona z obrazkami dla młodszych graczy



strona z kropkami dla starszych graczy



CEL GRY

Podczas gry będziecie wykładać swoje płytki domina na stół. Gracz, który jako pierwszy się ich pozbędzie, zostanie zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Potasujcie wszystkie płytki domina obrazkami do dołu i rozłóżcie na stole, tak by każdy gracz miał do nich swobodny dostęp.
2. Odkryjcie jedną płytkę domina i połóżcie ją na środku stołu.
3. Każdy gracz bierze do ręki 5 płytek domina (kiedy w grze bierze udział 3 lub 4 graczy) lub 7 płytek domina (kiedy w grze bierze udział 2 graczy). Nie pokazuje ich nikomu.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio czytał książkę o Puciu, lub najmłodszy gracz.

W trakcie gry gracze dokładają płytki domina do tych leżących na stole, tworząc długą linię.

W swojej turze gracz 1) **dokłada** jedną z posiadanych płytek do któregoś z końców linii w taki sposób, żeby obrazki do siebie pasowały, lub 2) **bierze** do ręki płytkę ze środka stołu.

1. Jeśli gracz **dokłada** płytkę, obrazek na stykających się końcach musi być **taki sam**.

