

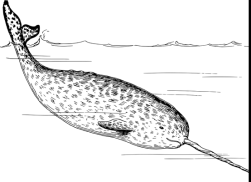





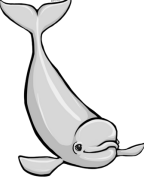






# Najbardziej arktyczna Porównywanka

<p><b>Start</b></p>	<p>1</p> 	<p>2</p> <p>ciężki</p>	<p>3</p> <p>zimny</p>	<p>4</p> 
<p>5</p> 	<p>6</p> <p>liczny</p>	<p>7</p> 	<p>8</p> <p><b>COFASZ SIĘ O 3 POLA</b></p>	<p>9</p> 
<p>10</p> <p>ciepły</p>	<p>11</p> <p>mały</p>	<p>12</p> 	<p>13</p> 	<p>14</p> <p>jasny</p>
<p>15</p> <p>duży</p>	<p>16</p> 	<p>17</p> <p>lekki</p>	<p>18</p> <p>tłusty</p>	<p>19</p> 
<p>20</p> 	<p>21</p> <p>daleki</p>	<p>22</p> <p>żarłoczny</p>	<p>23</p> 	<p>24</p> <p>szybki</p>
<p>25</p> <p>MOŻESZ WYKORZYSTAĆ "UŻYWANY" PRZYMIOTNIK</p>	<p>26</p> 	<p>27</p> <p>długi</p>	<p>28</p> <p>krótki</p>	

# ZASADY



Gra przeznaczona dla 2 osób



Użyj guzików albo ulubionych figurek jako pionków



Do gry potrzebna jest też jedna, klasyczna sześcienna kostka i ew. zegarek lub stoper.



Starszy gracz jako pierwszy rzuca kostką i przesuwa swój pionek o wyrzuconą liczbę oczek., a drugi gracz wciska stoper (ustawiony na 5 sekund) albo zaczyna odliczać od 10 w dół



Jeśli pionek stanie na polu z przymiotnikiem, gracz musi w ciągu 5 sekund (lub czasu odliczania) głośno stopniować dany przymiotnik (np.: cienki, cieńszy, najcieńszy); jeśli mu się nie uda, cofa się o 2 pola (lub na linię startu, jeśli stał na polu 2 lub 1).



Jeśli pionek stanie na polu z obrazkiem – musi w ciągu 10 sekund (albo w trakcie odliczania przez drugiego gracza od 15 w dół), wybrać przymiotnik i ułożyć sensowne zdanie dotyczące obiektu z obrazka z użyciem wybranego z planszy przymiotnika w stopniu wyższym lub najwyższym (np. obrazek przedstawia buraka, zdanie: Buraki są słodsze od cytryn).

Jeśli mu się nie uda, cofa się o 2 pola (lub na linię startu, jeśli stał na polu 2 lub 1).



Przymiotnik z danego pola może być w grze użyty tylko raz – na kartce zapisywane są numery zużytych przymiotników.



Pola specjalne:

\* pole nr 8 – COFASZ SIĘ o 3 pola

\* pole nr 25 – w tej kolejce stoisz, ale w kolejnej w której staniesz na obrazku, możesz wykorzystać wyjątkowo wcześniej użyty w grze przymiotnik



Wygrywa ten, kto pierwszy doprowadzi swój pionek do mety!