

PATAMANIA

Modelowanie i wygrywanie

Gra rodzinna dla graczy powyżej 7 lat, stworzona przez Agnès Quintin i Véronique Debroise

Zasady gry

Ulepienie przedmiotów w czasie poniżej jednej minuty w taki sposób, by rozpoznali je pozostali gracze.

Liczba graczy

- 3 – 5 graczy: gra pojedyncza
- 4- 8 graczy: gra drużynowa

Cel gry

Lepienie jest ogólnie dostępną techniką, która pobudza i rozwija zmysł dotyku oraz jest pierwszym krokiem do rzeźbienia. Uczy również wnikliwej obserwacji, wyobrażania sobie i stylizowania otaczających nas przedmiotów. Odgadywanie kształtu to również poszukiwanie jego synonimów, a przez to wzbogacanie swojego słownictwa i ćwiczenie pamięci.

Przygotowanie do gry

Umieścić planszę do gry na płaskim, czystym i gładkim stole tak, aby wszyscy gracze mogli zasiąść dookoła. Gracze lub drużyny biorą po kawałku plasteliny i lepią z niej pionki, a następnie stawiają je na jednym z pól PATAMANIA. Karty są ułożone na kupce obok planszy. Pierwszy gracz lub pierwsza drużyna są losowani na podstawie rzutu kostką. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zasady gry pojedynczej (3 - 5 graczy)

Pierwszy gracz jest wyznaczony na podstawie rzutu kostką i on wykonuje z kolei swój rzut. Bierze jedną kartę i musi ulepić przedmiot odpowiadający liczbie wskazanej przez kostkę. W momencie, kiedy gracz bierze do ręki plastelinę, pozostałe osoby odwracają klepsydrę – od tej chwili gracz musi w ciągu jednej minuty ulepić z plasteliny wskazany przedmiot.

Gracz, który pierwszy rozpoznał ulepiony przedmiot, oraz gracz, który ten przedmiot ulepił, kolejno rzucają kostką, by dowiedzieć się, o ile pól na planszy mogą się przesunąć. Uwaga, gracz, który wyrzucił „szóstkę”, cofa się o sześć pól. W innych przypadkach gracze przesuwiają się zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek.

Uwaga, na planszy znajdują się pola z dodatkowymi zadaniami. Kiedy się na nich stanie, to należy:

- napisać słowa za pomocą małych wałeczków
- lepić dowolnie
- lepić powyżej głowy lub za plecami
- ponownie zagrać
- lepić z zamkniętymi lub zawiązanymi oczami
- lepić jedną ręką

Jeśli przez nierozwagę „modelujący” gracz pomaga swoim przeciwnikom, podpowiadając im jakieś słowo lub zastosowanie danego przedmiotu, wtedy musi cofnąć się o trzy pola.

Podobnie w przypadku, gdy:

- Zapomni wykonać zadanie wskazane na którymś z pól
- Zostanie przyłapany na oszukiwaniu i lepi inny przedmiot niż ten wskazany przez kostkę
- Pomaga przeciwnikom, wymownie gestykulując.

Zwyciężą gracz, który pierwszy dociera do drugiego pola PATAMANIA.

Zasady gry drużynowej (4 – 8 graczy)

Drużyny za każdym razem wyznaczają innego „modelującego”, który, jak w poprzednim przypadku, ma minutę na to, by członkowie jego ekipy rozpoznali lepiony przez niego przedmiot. Jeśli im się to uda, drużyna rzuca swoją kostką i przesuwa się zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek. Zasady są takie same jak w przypadku gry pojedynczej, za wyjątkiem tego pola:

Pole-wyzwanie – wszystkie drużyny grają jednocześnie. Drużyna, która pierwsza rozpozna przedmiot, jako jedyna ma prawo rzucić kostką i przesunąć swój pionek.

Zwycięża ta drużyna, która pierwsza dotrze do drugiego pola PATAMANIA.

*Dla dzieci poniżej 8 lat zaleca się podwojenie czasu.

Zalecenia

W celu zapewnienia odpowiednich warunków przechowywania, po zakończeniu partii należy każdy kolorowy kawałek plasteliny trzymać 2 sekundy pod wodą – w ten sposób nawilża się plastelinę, dzięki czemu zachowuje ona odpowiednią konsystencję. Plastelinę należy włożyć do odpowiedniego pojemnika, a ten dokładnie zamknąć. W razie potrzeby, pojedyncze pojemniki z plasteliną Patarev można dokupić u swojego sprzedawcy.