

RODZINA
Treflików



GRZYBOBRANIE

INSTRUKCJA



GRZYBOBRANIE

GRA PLANSZOWA

Zapowiada się piękny dzień!
Zapraszamy na grzybobranie z Rodziną Treflików.
Kto z Was okaże się sprytniejszy w wyścigu po grzybki?
Las w krainie Treflików jest naprawdę ogromny,
a grzybków jest niewiele. Kto zdobędzie ich najwięcej?
Czas rozpocząć Treflikowe grzybobranie!

Wymagania: Liczba graczy: 2-4 Wiek: 4+ Czas gry: 20-30 min.

Zawartość pudełka:

- plansza wraz z elementami przestrzennymi
- 4 koszyczki
- 21 grzybów jadalnych
- 5 czerwonych muchomorów
- kostka do gry
- instrukcja



Cel gry:

Zadaniem każdego z Was jest przebyć dowolnie wybraną trasę od startu do mety i nazbierać jak najwięcej jadalnych grzybów. Uważajcie, na leśnych duktach spotkać Was może ogrom niespodzianek! Wśród grzybów można też znaleźć MUCHOMORY, wystrzegajcie się ich!

Przygotowanie do rozgrywki:

Rozłóżcie planszę na stole tak jak na rysunku powyżej.

Umieśćcie jadalne grzybki   w oznaczonych miejscach:



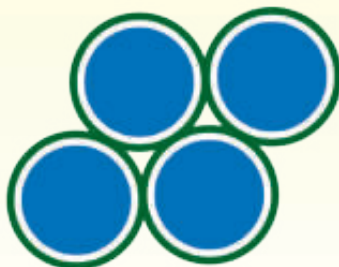
Umieśćcie muchomory  w oznaczonych miejscach:



Każdy z Was wybiera kolor koszyczka, którym będzie się poruszać.
Ustawcie swoje koszyczki na polu Start.

Rozgrywka:

Rozpoczyna najmłodszy z Was. Rzuca kostką, następnie przesuwa swój koszyczek o taką liczbę pól, ile oczek wypadło na kostce. Później kolejka przechodzi na następnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze rzucają kostką i wykonują swoje ruchy.



Jeżeli gracz stanie na polu:



Z GRZYBKIEM

(jadalnym lub muchomorem), wkłada go do swojego koszyczka.



Pole specjalne 1: Na leśnej polanie spotykasz Mame, która pokazuje Ci nowy taniec. Tanecznym krokiem przesuwasz się o 3 pola do przodu.



Pole specjalne 2: Spotykasz Gondusia, który radzi Ci porządnie zawiązać buty przed wejściem na wzniesienie. Tracisz jedną kolejkę.



Pole specjalne 3: Spotykasz sąsiada Treflików – Robobota, który daje Ci dobre rady w sprawie zbierania grzybów. Rzuć kostką jeszcze raz.



Pole specjalne 4: Ojej, Kura niechcący Cię potrąciła i wszystkie grzybki z Twojego koszyka wypadły. Policz, ile grzybków udało Ci się zebrać, i o tyle pól cofnij swój koszyczek.



Pole specjalne 5: Mały Wujcio pomaga Ci pokonać strome zejście do leśnej dolinki! W nagrodę za dobre wykonanie tego zadania masz dodatkowy rzut kostką.



Pole specjalne 6: Na leśnej polanie pojawia się kot. Korzystając z okazji, że wszyscy są zajęci zabawą z kotem, możesz zamienić miejscami swój koszyk z koszykiem dowolnego innego gracza.



Pole specjalne 7: Spotykasz Treflinkę, która zaprasza Cię do świetnej zabawy, ale musisz się w tym celu cofnąć. Rzucasz kostką raz jeszcze i zmykasz do tyłu, przesuwając się o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce.



Pole specjalne 8: Spotykasz Treflika, który chce opowiedzieć Ci fascynującą historię. Aby jej wysłuchać do końca, musisz poczekać jedną kolejkę.

Koniec gry:

Gdy pierwszy gracz przekroczy linię mety, przerywacie rozgrywkę. Odbywa się podsumowanie zbiorów. Każdy z graczy liczy, ile grzybków jadalnych udało mu się nazbierać oraz ile muchomorów przypadkowo wpadło mu do koszyka. Za każdy grzybek jadalny otrzymuje 1 punkt, a za każdego muchomora odejmuje sobie 2 punkty. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa grę!

Wariant:

Jeżeli grają nieco starsi gracze, mogą umówić się na inną punktację, np. 2 punkty za prawdziwka (brązowy kapelusz), 1 punkt za maślaka (żółty kapelusz) oraz -3 punkty za muchomora (czerwony kapelusz).



Miej zabawy!

Koncepcja i opracowanie:
Monika Rutowska,
Jacek Zdybel,
Grzegorz Traczykowski

Opracowanie techniczne:
Grzegorz Traczykowski

Opracowanie graficzne:
Kamila Mrozek, Adam Strzelecki