

adamigo®

Czerwony Kapturek

© adamigo®



instrukcja gry planszowej

adamigo®

Czerwony Kapturek

Gra planszowa
dla 2 osób

w skład gry wchodzi:

plansza

6 kart z przygodami Czerwonego Kapturka

5 kart z przygodami Wilka

1 karta z mapą

kostka

2 pionki z postaciami

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Obok planszy układa się dwa stosy kart, z jednej strony planszy układa się karty z przygodami Czerwonego Kapturka, z drugiej te z Wilkiem. Karta z mapą do domku babci jest w posiadaniu Czerwonego Kapturka. Postacie z kartoników umieszcza się w plastikowych stojaczkach. Postać Kapturka należy postawić na polu startowym obok jej domu, natomiast Wilka w norze, na polu z obrazkiem wilka. Grę rozpoczyna Kapturek, który jako pierwszy rzuca kostką.

ZASADY GRY

Czerwony Kapturek może poruszać się zasadniczo tylko po żółtych i białych polach w kierunku domku babci. Wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, gdy Czerwony Kapturek wylosuje kartę z poleceniem, że może skorzystać ze skrótu, wówczas będzie poruszał się po polach pomarańczowych. Czerwony Kapturek nie może się cofać. Podczas swojej kolejki rzuca raz kostką i przesuwa pionek o tyle pól na planszy, ile oczek wyrzuci. Gdy pionek Kapturka zatrzyma się na białym polu, gracz podnosi i czyta głośno pierwszą kartę ze swojego stosu, po czym wykonuje zapisane na karcie polecenie i odkłada ją na spód. Czerwony Kapturek wygrywa, jeżeli uda mu się dotrzeć do domku babci przed Wilkiem.

Wilk ma za zadanie najpierw odnaleźć Czerwonego Kapturka i odebrać od niego mapę, po czym jak najszybciej dotrzeć do domku babci zanim zrobi to Czerwony Kapturek. Wilk może poruszać się po wszystkich polach na planszy w każdym kierunku. Podczas swojego ruchu Wilk rzuca kostką i rusza się o tyle pól na planszy, ile oczek wyrzuci. Aby odebrać mapę Wilk musi stanąć na jednym polu z Czerwonym Kapturkiem. W takiej sytuacji Kapturek przekazuje Wilkowi kartę z mapą i od tego momentu wilk stara się jak najszybciej dostać do domku babci. Gdy pionek Wilka zatrzyma się na jednym z białych pól, gracz podnosi i czyta polecenie z karty i wykonuje je, po czym odkłada na spód stosu kart. Wilk wygrywa, jeżeli uda mu się zdobyć mapę i dotrze do domku babci przed Kapturkiem.

polecamy także:



grafika i rysunki: Renata Krześniak, Wojciech Szwalski
opracowanie graficzne: STUDIO adamigo
opracowanie i adaptacja: Julia Pogorzelska
przygotowanie do produkcji: Zofia Dziewiątkowska

adamigo®

www.adamigo.pl

© adamigo®