

gra planszowa

adamigo®

KOT w butach



instrukcja gry

gra planszowa

adamigo®



Kot w butach

Gracze odgrywają rolę Kota, który jest kompanem i opiekunem Janka, najmłodszego syna młynarza. Ten z graczy, który zdoła najszybciej dotrzeć na metę, wygrywa.

W grze może brać udział od 2 do 4 graczy. Po rzucie gracz przesuwa się o tyle pól do przodu, ile oczek wyrzuci kostką. Po ustaleniu kolejności gry, pierwszy gracz rzuca kostką i tylko po wyrzuceniu jednego lub sześciu oczek, może rozpocząć grę stawiając swój pionek na polu nr 1. Jeżeli pionek gracza stanie na czerwonym polu, należy postępować zgodnie z instrukcją.

- 1** START – na polu może stanąć gracz, który wyrzuci na kostce 1 lub 6 oczek.
- 2** Kot przebiera się w ubranie, które dostał od swego Pana. Czekasz 1 kolejkę rzutów.
- 3** Kot w butach po przebraniu poczuł się różnie. **Przesuń się o 8 pól do przodu.**

- 4** Kot zobaczył w oddali królewski powóz i snuje plany, jak pomóc swojemu Panu. **Opuszczasz 1 kolejkę rzutów.**
- 5** Kot postanowił zapolować na zajęce i kuropatwy. **Cofasz się o 5 pól.**
- 6** Kot dostrzega króla, z którym chce porozmawiać o swoim Panu. **W następnej kolejce rzutów masz prawo do skorzystania ze skrótu.**
- 7** Kuropatwy, jako prezent dla króla od panicza Janka, zostały przyjęte z wdzięcznością. Duży punkt dla Kota w butach. **Przesuwasz się o 15 pól do przodu.**
- 8** Kot błądzi w chaszczach. Natyka się na stary most. **Rzucasz jeszcze raz kostką i cofasz się o tyle pól, ile oczek wskaże kostka.**
- 9** Ponieważ król z uwagą wysłuchuje opowieści Kota o paniczu Janku, Kotu nie wypada przerywać audiencji. **Czekasz dwie kolejki rzutów na polu nr 9.**
- 10** Król wsiada do karety, a Kot biegnie, by uprzedzić Janka o spotkaniu z królem. **Przesuwasz się o 10 pól do przodu.**
- 11** Gdzie jest Janek? Kot w butach szukając swego Pana musi zawrócić. **Z pola nr 11 skrótem zawracasz z drogi, przesuwając się jeszcze raz w kierunku pola 10, o tyle pól ile wskaże kostka.**
- 12** Kot przygotowuje pewien fortel. Radzi swojemu Panu, aby rozebrał się i wszedł do rzeki, a sam chowa jego ubranie. **Opuszczasz 1 kolejkę rzutów.**

- 13** Nadjeżdża król z piękną księżniczką. Kot opowiada o nieszczęściu swego Pana, że napadli go zbójcy i ograbili z kosztowności i karety. Król zabiera Janka do karety, a Kot nadrabia stracony czas. Przeprowadza się przez bród na rzece. **W następnym rzucie korzystasz ze skrótu.**
- 14** Kot stara się zdążyć przed kareta do zamku czarnoksiężnika. **Przesuwasz się o 10 pól do przodu.**
- 15** Kot namawia spotkanych chłopów, aby chwalili przed królem swego Pana – właściciela tych dóbr panicza Janka. **Opuszczasz jedną kolejkę rzutów.**
- 16** Ale pech! Znowu pomyliłeś drogę. **Robisz dużą pętlę cofając się na skrócie w kierunku pola 12, o tyle pól, ile wyrzucisz kostką.**
- 17** Kot spotyka złego czarownika. **Opuszczasz jedną kolejkę rzutów.**
- 18** Czarownik straszy Kota w butach. **Cofasz się o 5 pól.**
- 19** Czarownik zmienia się w mysz, z którą szybko uporał się zwinny Kot. **Przechodzisz o 5 pól do przodu.**
- 20** META – **Aby dotrzeć do mety, należy wyrzucić w ostatnim rzucie dokładnie tyle punktów, ile dzieli pionek od pola nr 20.**

UPANEJ ZABAWY !

KOT W BUTACH - gra planszowa

grafika i rysunki:

Renata Krześniak, Wojciech Szwalski

opracowanie graficzne:

STUDIO adamigo

opracowanie i adaptacja:

Julia Pogorzelska



www.adamigo.pl

5 902410 006724