



2666

INSTRUKCJA

GRZYBOBRANIE

gra dla 2-4 osób
rekomendowany wiek:
od lat 4

Zawartość pudełka:

1. Plansza
2. Pionki – 4 szt.
3. Kostka do gry
4. Koszyki – 4 szt.
5. Jagody (żetony) - 6 szt.
6. Jeżyny (żetony) - 6 szt.
7. Grzyby (żetony) - 16 szt.
8. Instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.
e-mail: alexander@alexander.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zadławienia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

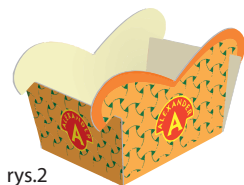
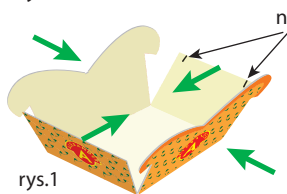
Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

GRZYBOBRANIE - prosta ale jednocześnie atrakcyjna i emocjonująca gra dla najmłodszych. Każdy gracz otrzymuje koszyk i wyrusza do lasu na grzyby - przy okazji, jeśli dopisze mu szczęście, może nazbierać jagód i jeżyn. W trakcie poszukiwań trzeba jednak uważać, bo można zabłądzić w lesie lub spotkać wilka. Najgorzej będzie jeśli zgubisz swój koszyk - wówczas wracasz na START i zaczynasz poszukiwania od nowa. Zwycięzcą w grze zostanie ten, kto wróci do domu z najbardziej wypełnionym koszykiem.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Każdy uczestnik gry otrzymuje koszyk, który należy złożyć (gdy gra użyta jest po raz pierwszy) zaginając ścianki do środka i łącząc je przez wsunięcie wystających skrzydełek w nacięcia sąsiedniej ścianki (rys.1 i 2).



Każdy z graczy wybiera też swój pionek i stawia obok siebie. W następnej kolejności należy rozłożyć planszę, a na dowolnie wybranych nienumerowanych polach toru gry rozkłada się żetony wizerunkiem grzybów i leśnych owoców do góry. Rozłożenie żetonów z grzybami i owocami na pustych polach jest dowolne i w każdej nowej grze może być inne.

PRZEBIEG GRY:

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca kostką i przesuwa swój pionek od pola z czerwoną strzałką we wskazanym przez nią kierunku. Pionek pokonuje dystans o tyle pól ile oczek wypadło po rzucie kostką. Jeśli pionek stanie na polu z żetonem (grzybka, jagody lub jeżyny), gracz zabiera go z planszy i wkłada do koszyka. Jeżeli jednak postój pionka wypadnie na polu z numerem, to gracz czyta głośno znaczenie tego pola w OPISIE NUMEROWANYCH PÓL (na str.4) i postępuje zgodnie z nim. W wypadku gdy pionek stanie na pustym polu nic się nie dzieje i gracz czeka na swoją następną kolejkę. Teraz kostką rzuca następny, a kolejność przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

KONIEC GRY:

Gracz, który pierwszy dojdzie pionkiem do ostatniego (niebieskiego) pola toru gry (lub je przekroczy) kończy swoją leśną wyprawę, ale inni gracze nadal ją kontynuują. Gra kończy się dopiero wtedy gdy jej ostatni uczestnik zakończy swoją wędrówkę. Wówczas wszyscy wyjmują zawartość własnych koszyków i podliczają punkty za każdy żeton (zgodnie z OPISEM PUNKTACJI na str.4). Pamiętać przy tym należy, że gracz, który skończy grę jako pierwszy otrzymuje dodatkowe 2 pkt., a za ukończenie gry jako ostatni gracz traci 2 pkt. Za każdego muchomora także odpisuje się 1 pkt.

Zwycięzcą w grze zostaje ten, kto po podliczeniu wszystkich punktów będzie miał ich najwięcej.

OPIS PÓL NUMEROWANYCH:

1. Zobaczyłeś wilka. Uciekasz 4 pola do tyłu.
2. Uratowałeś pisklę, które wypadło z gniazda.
W nagrodę rzuć ponownie kostką.
3. Zgubiłeś się i idziesz w złą stronę. Przesuń pionek na pole wskazane strzałką.
4. Koszyk wypadł ci z ręki. Tracisz kolejkę, aby pozbierać grzybki. Jeśli nie masz grzybów, nic się nie dzieje.
5. Przyglądasz się pięknemu dzieciłowi. Tracisz jedną kolejkę.
6. Zgubiłeś koszyk i nie możesz go znaleźć.
Idź na start i jeszcze raz pokaż co potrafisz!
7. Wypadł ci jeden grzybek z koszyka. Odłóż go na dowolne pole.
8. Ratujesz z siatek zająca. W nagrodę zabierz jeden dowolny grzyb lub owoc z planszy.
9. Wdepnąłeś w mrowisko. Cofnij się o 6 pól.

OPIS PUNKTACJI (za zdobycie):



1 pkt.



1 pkt.



1 pkt.



1 pkt.



-1 pkt.

(odejmujesz 1 pkt.)

- Za ukończenie gry jako pierwszy otrzymujesz dodatkowe 2 pkt.
- Za ukończenie gry jako ostatni odejmujesz sobie 2 pkt.