

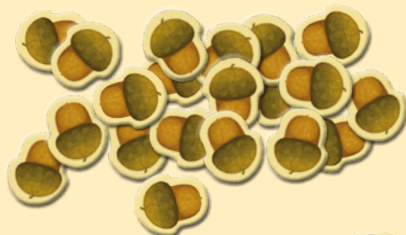
ROK w lesie

Wiewiórka i gawron

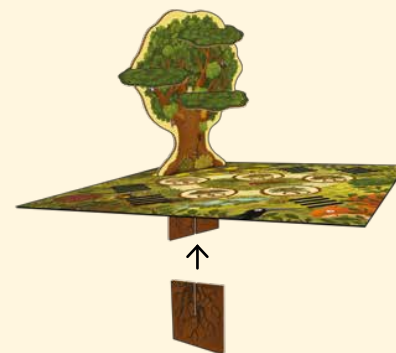
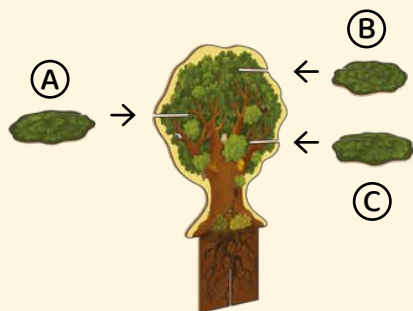
Rok w lesie. Wiewiórka i gawron to gra kooperacyjna dla 1–4 graczy. Wszyscy dążycie do wspólnego celu: pomagacie wiewiórcie przygotować się do nadchodzącej zimy i zapełnić skrytki żołądźmi. Musicie jednak uważać na gawrona, który cały czas podgląda wasze działania i chce wykraść cenne zapasy!

ELEMENTY GRY

- ▶ Plansza
- ▶ Drzewo
- ▶ Wiewiórka
- ▶ Gawron
- ▶ 20 żołądździ
- ▶ 7 listków
- ▶ 5 żetonów skrytek (ponumerowane od 1 do 5)
- ▶ 3 kostki



Jak złożyć drzewo?



Jak przykleić naklejki na kostki?

kostka 1



kostka 2



kostka 3



CEL GRY

Celem gry jest zebranie w skrytkach **jak największej liczby żołądźi**, zanim nastanie zima. Jej nadejście zwiastują spadające listki.



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Złóżcie drzewo i zamontujcie je w odpowiednim miejscu na planszy.
2. Włóżcie planszę do pudełka.
3. Złóżcie figurki wiewiórki i gawrona.
4. Gawrona umieśćcie na najwyższym polu na drzewie.
5. Wiewiórkę połóżcie na skrytce numer 1.
6. Wymieszajcie żetony skrytek i zakryte ułóżcie w stosie (rewersiem do góry).
7. Żołądźcie, listki i kostki połóżcie obok planszy.

Na planszy, obok każdej skrytki, są 4 wcięcia – będziecie w nie wkładać żołądźcie gromadzone podczas rozgrywki.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. W swojej turze **rzuca jednocześnie 3 kostkami**. Następnie **wykonuje akcje wskazane przez kostki** (wykonuje je w dowolnej kolejności):



Przesuń wiewiórkę **o 1 skrytkę w lewo lub w prawo**.



Weź **żołądzia** i **schowaj do skrytki**, na której stoi wiewiórka (włóż żołądzia do pustego wcięcia obok tej skrytki).



Przesuń wiewiórkę **o 2 skrytki w lewo lub w prawo**.



Zima się zbliża! Weź **listek** i **połóż go pod drzewem**.



Przesuń gawrona **o 1 pole**:

- ▶ Jeżeli gawron jest **na drzewie**, przesuń go o 1 pole niżej (na niższą gałąź).
- ▶ Jeżeli gawron jest **na najniższym polu drzewa**, przesuń go na skrytkę numer 1.
- ▶ Jeżeli gawron jest **na skrytce**, przesuń go na następną skrytkę, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (spójrz na odciski łapek gawrona na planszy).



W zależności od miejsca, w którym znajduje się gawron, wykonaj następujące działania:

- ▶ Jeżeli gawron jest **na drzewie**, **weź żeton skrytki z góry stosu i przesuń gawrona na wylosowaną skrytkę**. Następnie wszystkie żetony skrytek dokładnie przetasuj i ponownie ułóż je w stosie (rewersesem do góry).
- ▶ Jeżeli gawron jest **na skrytce**, **umieść go na najwyższym polu na drzewie**.

Uwaga! Gawron i wiewiórka mogą stać na tej samej skrytce oraz poruszać się po zamkniętych skrytkach.

Uwaga! Po wykonaniu każdej z powyższych akcji sprawdźcie, czy gawron wykrada wiewiórce żołądzie:

- ▶ Jeżeli gawron stoi na skrytce, która nie jest zamknięta (patrz: ramka poniżej), zabiera z niej wszystkie żołądzie! Odłóżcie je do puli żołądzi obok pudełka.
- ▶ Jeżeli schowacie żołądzie do skrytki, na której stoi gawron, są one zabierane przez gawrona! Odłóżcie je do puli żołądzi obok pudełka.

ZAMKNIĘCIE SKRYTKI

W dowolnym momencie rozgrywki **możecie wspólnie podjąć decyzję, że zamykacie skrytkę, na której stoi wiewiórka**:

- ▶ **pełną skrytkę (z 4 żołądziami)** warto zamknąć, aby ochronić żołądzie przed gawronem,
- ▶ **niezapełnioną skrytkę (z 1–3 żołądziami)** możecie zamknąć, ale nie będziecie mogli dokładać do niej kolejnych żołądzi,
- ▶ **pustej skrytki** nie można zamykać.

Uwaga! Nie możecie zamknąć skrytki, na której stoi gawron!

Jeśli zdecydujecie się zamknąć skrytkę, połóżcie na niej żeton skrytki z odpowiednim numerem (rewersesem do góry). **Żołądzie w zamkniętej skrytce są bezpieczne!** Jeżeli gawron w dalszej części gry stanie na takiej skrytce, nie zabierze tych żołądzi. Pamiętajcie jednak, że **do zamkniętej skrytki nie można już dokładać żołądzi**.

Na koniec swojej tury gracz przekazuje 3 kostki graczowi siedzącemu z lewej strony.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zostanie spełniony któryś z poniższych warunków:

- ▶ **Nastaje zima!** Pod drzewem znajduje się **7 listków**.
- ▶ **Zapasy gotowe!** Wiewiórka **zamknęła wszystkie skrytki**.

W obu przypadkach policzcie żołądźce zgromadzone w zamkniętych skrytkach i sprawdźcie, jak wam poszło!

18–20 żołądźci – Wspaniale! Jesteście doskonale przygotowani do zimy!

15–17 żołądźci – Bardzo dobrze! Wygląda na to, że zima wam niestraszna.

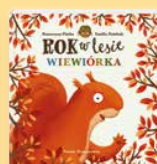
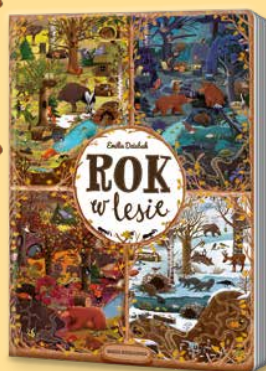
12–14 żołądźci – Dobrze. Macie wystarczającą liczbę żołądźci, aby przetrwać zimę.

0–11 żołądźci – Macie za mało zapasów. Spróbujcie jeszcze raz.

WARIANT TRUDNIEJSZY

Jeżeli chcecie zwiększyć poziom trudności, to **żołądźcie zabrane przez gawrona** odkładajcie na bok – nie biorą one udziału w grze! Możecie też ustalić, że zima nadejdzie, gdy pod drzewem pojawi się mniej niż 7 listków (np. 5).

Polecamy puzzle, memo i książki!



Sprawdź
wideoinstrukcje



Gra kooperacyjna
ROK w lesie
wiewiórka i gawron

Ilustracje i layout: Emilia Dziubak
© Copyright by Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”, 2022
Typografia Rok w lesie: Joanna Rusinek
Redaktor prowadząca serii Rok w lesie: Katarzyna Piętka
Dział zabawek: Magdalena Król
Korekta: Joanna Kończak, Zuzanna Laskowska
Redakcja techniczna i DTP: Aga Jakimiec

10 lat
Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA