

GRZYBÓBRANIE

w zaklętym lesie



Wiek graczy



Liczba graczy



Czas gry



Ilustracje: Agnieszka Kowalska

PRZYGOTOWANIE GRY:

Każdy z graczy otrzymuje pionek i koszyczek w wybranym przez siebie kolorze. Pionki należy umieścić na polu startowym. Każdy gracz stawia swój koszyczek przed sobą tak, aby mieć do niego swobodny dostęp.

Następnie należy losowo umieścić wszystkie grzybki w przeznaczonych dla nich otworkach.



W otworach na planszy trzeba ułożyć 12 żetonów zwierzątek. Można je umieścić losowo, można też wybrać swoje ulubione. Dzięki temu plansza do gry za każdym razem będzie wyglądać inaczej!

GRANNA

ZASADY GRY:

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio jadła grzyby. Kolejni gracze poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracze po kolei rzucają kostką, a następnie poruszają się do przodu o tyle pól, ile wskazała kostka. Jeśli na polu, na którym gracz zakończy swój ruch znajdują się grzybki, zbiera je do swojego koszyka. Jeśli gracz zakończy ruch na polu z żetonem zwierzaka, wykonuje następujące zadanie:



ZAJĄC – porusz się o 2 pola do przodu.



DZIK – porusz się o 2 pola do tyłu.



LIS – zamień zawartość swojego koszyczka z innym graczem wskazanym przez Ciebie.



WILK – umieść jeden grzybek ze swojego koszyczka (może to być również muchomor) z powrotem na trasie. Wybrane pole musi znajdować się przynajmniej przed jednym graczem. Jeśli na wybranym polu znajduje się pionek innego gracza, to grzybek automatycznie trafia do jego koszyczka.



DZIĘCIOŁ – weź sobie jeden grzybek z dowolnego miejsca na trasie.



MYSZ LEŚNA – zamień dwa dowolne żetony zwierzątek na trasie. Na zamienianych żetonach nie może stać żaden z graczy.



Wykonanie zadania, podobnie jak zebranie grzybków, jest obowiązkowe.



Jeśli podczas rzutu na kostce wypadnie „6” to gracz trafia do chatki czarownicy. (Chatkę trzeba zbudować samodzielnie. Należy wyjąć z załączonego arkusza ściany domku i ustawić je w pudełku tak, jak na poniższej ilustracji.)

Pionek gracza zostaje na planszy, a w chatce umieszczany jest jego koszyczek. W następnej kolejce gracz musi wykupić się czarownicy. Może poświęcić w tym celu jeden z grzybków z własnego koszyczka (może to być również muchomor).

Zamiast oddawać grzybek gracz może spróbować szczęścia w rzucie kostką.

Jeśli na kostce wypadnie 1, 3 lub 5 to gracz w następnym ruchu wraca do gry i wykonuje normalny ruch. Jeśli na kostce wypadnie 2, 4 lub 6 to gracz traci kolejkę i pozostaje w chatce czarownicy.

Gracz pozostaje w chatce czarownicy dopóki nie wykupi się za pomocą grzybka lub udanego rzutu kostką.



ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się w momencie, kiedy któryś z graczy, po przejściu całej trasy, stanie ponownie na polu startowym lub je przekroczy. Następuje podliczenie końcowe. Grzybki jadalne warte są 1 punkt, natomiast muchomor to 1 punkt ujemny. Ponadto gracz, który jako pierwszy zakończył rozgrywkę otrzymuje 1 punkt.

Przykład: Tomek ma w swoim koszyczku 3 grzybki jadalne i 2 muchomory. Zdobywa więc 1 punkt. Alicja ma w koszyku 5 grzybków jadalnych i 2 muchomory. Zdobywa 3 punkty. Bartek ma w koszyku 4 dobre grzybki i 1 muchomora, a do tego przekroczył pole startowe. Otrzymuje więc 4 punkty. W tym przypadku zwyciężcą zostałby Bartek.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej grzybków (bez odliczania punktów za muchomory). Jeśli i to nie wyłoni zwycięzcy, to gracze wspólnie cieszą się z wygranej.

UWAGA: tekturowe figurki czarownicy i zwierzątek nie stanowią elementów gry. Możecie ich używać, razem z domkiem czarownicy do różnych gier i zabaw. Na pewno macie mnóstwo wspaniałych pomysłów! Ponadto załączyliśmy do gry dwie zakładki do książek – z myszką i z zajaczkami.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- plansza do gry
- 25 grzybków
- 18 żetonów ze zwierzątkami
- ściany chatki czarownicy
- figurka czarownicy
- figurki zwierzątek
- 4 koszyki
- 4 pionki
- kostka
- instrukcja



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakies braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), zgłoś reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (ulica, numer domu i mieszkania, kod pocztowy i miasto) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach wejdź na stronę www.granna.pl i zapisz się na naszego newslettera.

Pełna oferta gier GRANNY na www.sklep.granna.pl

Odwiedź nas na facebooku: www.facebook.com/grannagry

Granna Sp. z o.o., ul. Księcia Ziemia 47, 03-788 Warszawa, www.granna.pl

Copyright © 2015 Granna Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

GRANNA