

BAJKA EKOLOGICZNA

# Złota rybka



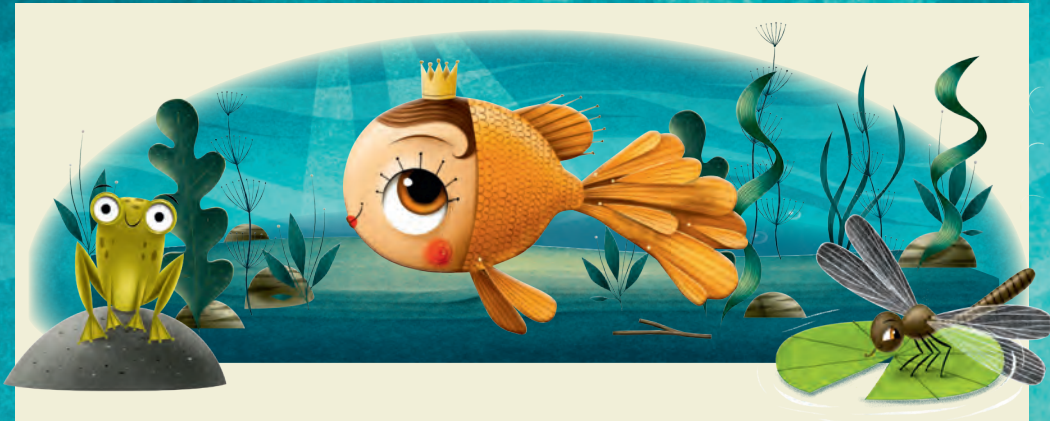
 Ewa Falkowska

  
3-5

  
2-4

  
15'

 Maciej Szymanowicz



Nad brzegiem wielkiego, bezbrzeżnego jeziora, w starej chatyce mieszkał biedny rybak wraz z żoną. Pewnego dnia podczas jednego z codziennych połowów rybak wyłowił złotą rybkę.

Ku jego wielkiemu zdziwieniu przemówiła ona ludzkim głosem:

„Rybaku, wypuść mnie, a w zamian spełnię tve życzenie”.

Przestraszony rybak szybko wypuścił rybkę do wody.

Gdy wieczorem opowiedział żonie o swojej przygodzie, ta ze złością nakazała mu wrócić nad jezioro i zażądać od złotej rybki, aby zamieniła ich nędzną chatkę w piękny dom.

Rybak uczynił, jak poleciła mu żona,



i faktycznie złota rybka zamieniła chatkę w duży, nowy dom.

Jednak żonie rybaka to nie wystarczyło.

Po kilku dniach nakazała rybakowi ponownie znaleźć złotą rybkę i wypowiedzieć życzenie. Tym razem miał poprosić o wielki zamek. Rybak posłusznie wykonał, co nakazała mu żona, a rybka spełniła jego życzenie. Kobiecie jednak dalej było mało.

Kolejny raz rybak miał udać się nad jezioro, tym razem prosząc złotą rybkę, aby ta uczyniła żonę rybaka potężną niczym sam Bóg.

Złota rybka odparła na to:

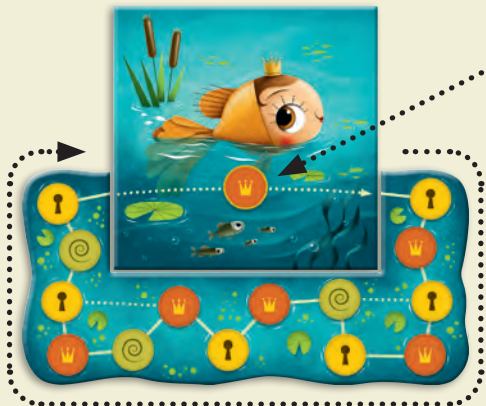
„Rybaku, wróć do żony i zobacz, do czego prowadzi brak umiaru”, co rybak natychmiast uczynił. Gdy wrócił do żony, zastał ją nie w pięknym zamku ani w nowym domu, ale w ich starej, zniszczonej chatce.

## Cel gry

W trakcie rozgrywki gracze będą starali się sprawić, aby złota rybka spełniła wszystkie ich marzenia. Dodatkowo mogą jej pomóc, oczyszczając jezioro ze znajdujących się tam śmieci. Rybka na pewno będzie im za to wdzięczna.



## Elementy gry



- plansza do gry  
*Spójrz – rybka porusza się po torze narysowanym na planszy i na wkładce do pudełka. Przed rozpoczęciem gry postaw rybkę na polu, które wskazuje strzałka.*

- pionek złotej rybki
- 4 **kafelki śmieci** (butelka, stary but, puszka i torba foliowa)



- 16 **kafelków marzeń**



- 16 **kafelków jeziora**



- 4 chmurki marzeń  
*Na początku gry na każdej chmurce ułożycie po 3 kafelki marzeń.*



- drewniana kostka



## Przygotowanie do gry

Rozdajcie każdemu graczowi po jednej chmurce. Dostępne w grze kafelki podzielcie na **kafelki marzeń** (okrągłe) i **kafelki jeziora** (kwadratowe). Wszystkie **kafelki marzeń** połóżcie na stole obrazkami do góry, tak by każdy z graczy dobrze je widział. Następnie – zaczynając od najmłodszego – wybierajcie po jednym marzeniu, aż do momentu, kiedy każdy będzie miał 3 **kafelki marzeń** na swojej chmurce. Niewykorzystane **kafelki marzeń** odłóżcie na bok – nie będą brały udziału w rozgrywce.



Pudełko umieśćcie w środku stołu z włożoną do niego wkładką, tak jak pokazano na obrazku powyżej. Planszę ułożycie w taki sposób, by wcięcie pasowało do pudełka. Wszystkie **kafelki jeziora** i **kafelki śmieci** odwróćcie obrazkami do dołu i dokładnie pomieszajcie. Następnie rozłóżcie je koło planszy. Kafelki powinny leżeć blisko siebie, ale nie mogą zakrywać jeden drugiego. Złotą rybkę umieśćcie na wkładce, na polu oznaczonym ramką.



## Przebieg gry

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio widział złotą rybkę, lub najmłodszy uczestnik rozgrywki. W swojej turze gracz rzuca kostką i przesuwa złotą rybkę zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara o dokładnie tyle pól, ile wskazuje kostka. Rybka może poruszać się po liniach ciągłych lub po kropkowanych. Wybór należy do gracza. Następnie gracz wykonuje akcję związaną z polem, na którym rybka się zatrzymała.



**KORONA** – gracz odwraca jeden wybrany **kafelek jeziora** w taki sposób, by wszyscy go dobrze widzieli. Jeżeli na kafelku jest jedno z jego życzeń, to gracz odwraca **kafelek marzeń** z takim samym obrazkiem na swojej chmurce. Bez względu na to, czy obrazek na **kafelku jeziora** jest taki sam czy inny niż na **kafelku marzeń** – **kafelek jeziora** należy odwrócić i pozostawić na swoim miejscu obrazkiem do dołu.



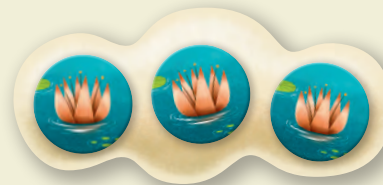
**DZIURKA OD KLUCZA** – gracz może podejrzeć jeden dowolny **kafelek jeziora**, nie pokazując go innym graczom. Następnie odkłada zakryty kafelek w to samo miejsce na stole.



**WIR** – gracz może zamienić miejscami dwa zakryte **kafelki jeziora** (nie podglądając ich zawartości).

Następnie tura przechodzi na kolejnego gracza.

Po dojściu do ostatniego pola planszy gracz powinien kontynuować ruch rybki zgodnie z kierunkiem wskazanym przez strzałkę.



*Tak wygląda chmurka, kiedy wszystkie marzenia gracza zostały spełnione.*

## Śmieci

Złota rybka jest bardzo wdzięczna za sprzątanie wód, w których pływa. Jeżeli gracz stojąc na polu z koroną odkryje jeden z **kafelków śmieci**, kładzie ten kafelek odkryty przed sobą na stole. Podczas swojego ruchu, po rzucie kostką gracz może odłożyć do odpowiedniego pojemnika dowolną liczbę **kafelków śmieci** i przesunąć pionek złotej rybki do przodu o tyle pól, ile kafelków odłożył.



W pudełku znajdziecie 4 różne pojemniki na śmieci. Czy wiecie do którego pojemnika powinny trafić poszczególne odpadki?



# Koniec gry

Grę wygrywa gracz, którego wszystkie życzenia zostaną spełnione (odwrócił wszystkie kafelki na swojej chmurce).

**A tutaj odpowiedź na pytanie z poprzedniej strony - do którego pojemnika wyrzucamy jaki rodzaj śmieci:**

Pojemnik czarny:  
(czasem szary)  
śmieci zmieszane



Pojemnik żółty:  
plastik i metal



Pojemnik zielony:  
szkło



Pojemnik niebieski:  
papier



Uwaga: takie same kolory pojemników obowiązują w całej Polsce.

## Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl)

Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiądź nas na Facebooku: [www.facebook.com/grannagry](https://www.facebook.com/grannagry)

© 2022 Granna  
Wszelkie prawa zastrzeżone  
Wyprodukowano w Polsce

Granna Sp. z o.o.  
ul. Księcia Ziemowita 47  
03-788 Warszawa

**GRANNA**

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)