

Chowajka ZAGŁADKA

„Raz... Dwa... Trzy...”
Wilk zaczyna liczyć! Najwyższy czas zabawę w chowanego ćwiczyć!

„Cztery... Pięć... Sześć...”
Królik już za krzakiem znika.

„Siedem... Osiem... Dziewięć...”
Żabka za drzewo umyka. Reszta do domku pędzi co tchu...

„Dziesięć!”
Szukam! Czy znajdę cię tu?

Kto znajdzie najlepszą kryjówkę?

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza parku



Aby złożyć planszę, połącz dwie części pudełka dwoma sosnowymi spinaczami.
W środku znajdują się 4 miejsca na umieszczenie elementów parku.
Wzdłuż krawędzi znajduje się 6 miejsc na umieszczenie masek wilka.

4 trójwymiarowe elementy do złożenia drzewo, rzodkiewkowa zjeżdżalnia, krzak, truskawkowy dom



Umieść je w parku, by pionki zwierzątek miały się gdzie ukryć.

2 sosnowe spinacze



Użyj ich do połączenia dwóch części pudełka.

2 maski wilka



Spójrz przez otwory w każdej masce, aby znaleźć zwierzątko ukryte w parku.

8 pionków zwierzątek

2 żaby, 2 kaczkę, 2 króliki, 2 szopy



Pionki przedstawiają zwierzątka, które próbują się ukryć przed wilkiem.

58 żetonów cukierków



Są to punkty zwycięstwa, które zdobywasz w trakcie gry.
Wszystkie żetony mają jednakową wartość, czyli 1 punkt.

2 kości wilka



Pokazują, z którego miejsca wilk będzie przeszukiwał park.

6 wilczych spinaczy



Zastępują 2 kości podczas gry w wariantcie zaawansowanym.

PRZYGOTOWANIE GRY



1 Wyjmij wszystko z pudełka. Ustaw niebieskie boki pudełka oznaczone koronami obok siebie. Wsuń 2 sosnowe spinacze na boki pudełka, jak pokazano na ilustracji.

2 Jeśli grasz po raz pierwszy, złóż trójwymiarowe elementy według instrukcji pokazanej w małym pudełku, a następnie umieść je w parku. Na początek radzimy postawić je zgodnie z ilustracją.

3 Gracz, który najdłużej zawyje (lub najstarszy gracz) wciela się w wilka jako pierwszy. Bierz maski wilka i obie kości wilka.

4 Pozostali gracze wybierają zwierzątko i biorą 2 odpowiadające mu pionki. Odkładają na bok nieużywane pionki – nie będą potrzebne w tej grze.

W grze 6-osobowej gracze dzielą się na trzy 2-osobowe drużyny. Wybierz 1 zwierzątko na drużynę. Wybierz 2 graczy, którzy wcielą się w wilka i daj każdemu maskę.

Uwaga: Jeśli grasz w wariant zaawansowany, wilk używa wilczych spinaczy zamiast kości.

CEL GRY

Znajdź najlepsze miejsca w parku, aby skryć się przed wilkiem i zebrać jak najwięcej cukierków! Ale uważaj, wilk również zdobywa cukierki, gdy znajdzie twoje kryjówki! Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą cukierków.

Podczas rozgrywki każdy gracz raz wcieli się w wilka. Każda tura składa się z 3 kroków:

1. Wilk się przygotowuje.

2. Zwierzątka się ukrywają.

3. Wilk szuka zwierzątek.

1. Wilk się przygotowuje.



Wilk rzuca kośćmi, znajduje odpowiadające wynikowi kolory i symbole w 2 miejscach na pudełku, a następnie przymocowuje tam maski wilka.



2. Zwierzątka się ukrywają.



Wilk zamyka oczy i powoli liczy do 10.



Podczas gdy wilk ma zamknięte oczy, pozostali gracze muszą ukryć swoje pionki zwierzątek w parku. Mogą je umieścić w dowolnym miejscu i w dowolnej pozycji (na stojąco, na leżąco itd.), pod warunkiem, że będą znajdowały się w obrębie parku.



Wskazówka: Zwróć uwagę na maski wilka!
Jeśli znajdziesz się naprzeciwko jednej z nich, wilk może cię znaleźć!



3. Wilk szuka zwierzątek.

Ręce w górę! Gdy wilk skończy liczyć, pozostali gracze nie mogą już dotykać swoich zwierzątek.

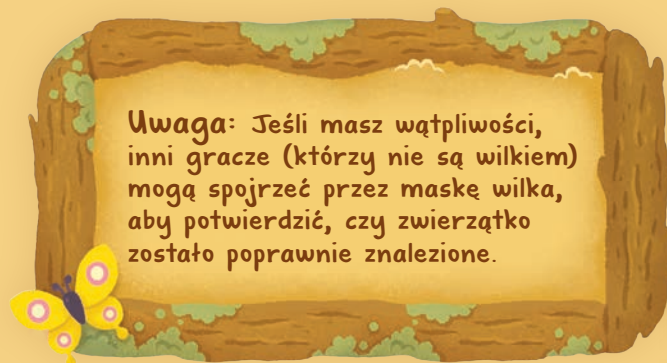


Wilk po kolei patrzy przez otwór w każdej z masek:

➤ Jeśli zobaczy zwierzątko, mówi, które zwierzątko znalazł i **gdzie się ukryło**. Może znaleźć więcej niż 1 zwierzątko.

- Jeśli **ma rację**, dostaje 1 cukierek.
- Jeśli się **pomyli** (wskazał błędne zwierzątko lub miejsce), nie dostaje cukierka. Może szukać dalej.

➤ Jeśli nie widzi żadnych zwierzątek po sprawdzeniu widoku z obu masek, mówi, że nie może znaleźć żadnego zwierzątka. Jego tura jako wilka się kończy.



Uważaj: Jeśli wilk wskaże twoje zwierzątko, nie zabieraj go od razu z parku. Inne zwierzątka mogą jeszcze zostać znalezione!



Po zakończeniu tury wilka wszyscy pozostali gracze dostają 1 cukierek za każde zwierzątko, którego wilk nie znalazł i nie wskazał (czyli mogą zdobyć od 0 do 2 cukierków w każdej turze).

Przykład:

Monika jest wilkiem i szuka zwierzątek. Mówi: „Widzę zieloną kaczkę za truskawkowym domkiem”. I ma rację! Jeden z pionków Krzysia jest tam ukryty. „Widzę kolejną zieloną kaczkę pod rzodkiewkową zjeżdżalnią!”. Niestety, to szop się tam schował. Nic się nie dzieje.

Monika nie znalazła już innych zwierzątek, kończy więc swoją turę. Dostaje 1 cukierek za zieloną kaczkę, Krzysiek dostaje 1 cukierek za swoje ukryte zwierzątko, a Asia dostaje 2 cukierki, ponieważ oba jej pionki są nadal schowane.

Po skończonej turze wilkiem zostaje gracz siedzący po lewej stronie od poprzedniego wilka (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Nowy wilk odkłada swoje zwierzątko i otrzymuje maski od poprzedniego wilka, który wybiera z dostępnej puli pionki zwierzątek dla siebie. W grze 5-osobowej nowy wilk przekazuje swoje pionki zwierzątek poprzedniemu wilkowi.

KONIEC GRY

Gdy wszyscy gracze (lub zespoły) raz wcielą się w wilka, czas policzyć cukierki. Kto ma ich najwięcej, wygrywa grę!

Wskazówka: Możesz też ułożyć cukierki w linii. Kto ma najdłuższą linię, ten wygrywa!



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakies braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przestać reklamacje na adres: service@granna.pl

Podaj swoje imię i nazwisko oraz adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania). Napisz też jakiego elementu gry brakuje. Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl oraz podpisz go imieniem i nazwiskiem.

CHCECIE WIĘCEJ?

Aby urozmaicić rozgrywkę, możesz stworzyć nowe elementy gry! Na przykład: możesz zastąpić jeden z obiektów w pudełku swoją zabawką o podobnym rozmiarze, ulepić coś z plasteliny itp.

Wariant zaawansowany – dla dzieci od 4 roku życia

Podczas przygotowań odtóż kości na bok i użyj wilczych spinaczy. Graj według następujących zasad:

- 1 Wilk się przygotowuje.** Wilk tasuje wilcze spinacze, trzymając je kolorowymi symbolami do dołu, a następnie odkrywa 3 z nich i przymocowuje je do odpowiednich miejsc na bokach pudełka. Wilk nie będzie mógł umieścić masek na tych miejscach w kroku 3.
- 2 Zwierzątka się ukrywają.** Zasady pozostają bez zmian.
- 3 Wilk szuka zwierzątek.** Wilk odkrywa czwarty spinacz i przymocowuje go na odpowiednim boku pudełka. Następnie przymocowuje 2 maski wilka do pozostałych wolnych miejsc i gra toczy się dalej jak zwykle.

© IELLO SAS 2024

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt - Francja
loki-kids.com

© 2025 GRANNA

Granna Sp. z o.o., ul. Edwarda Jelinka 48, 01-646 Warszawa
www.granna.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Autor: Bertrand Roux
Ilustrator: Alena Tkach
Rzeźbiarz: Valentin Jacobberger
Kierownik redakcji: Marion Stromboni
Kierownik projektu: Chloé Dussutour
Projektant graficzny: Audrey Martor

GRANNA