



Mushrooms



instrukcijos
norādījumi
juhend
ohjeet
instruktioner
instructions
инструкция
інструкція





Grybai

STALO ŽAIDIMAS



Paukščiai linksmai čiulba, jau netrukus prasidės
grybavimas. Kas taps geriausiu grybautoju?
Miškas didžiulis, o grybų nėra tiek daug –
kuris surinkis daugiausia?
Laikas parodys, tad pradékime!



2-4



4+



20-30 min

Dėžės turinys

- lenta su erdviniiais elementais
- 4 krepšiai
- 21 valgomai grybai
- 5 šungrybai
- kauliukas
- instrukcijos



Žaidimo tikslas

Kiekvieno žaidėjo tikslas yra nuseiti bet kuriuo keliu nuo pradžios iki finišo linijos ir surinkti kaip galima daugiau valgomų grybų. Dėmesio! Miško takai pilni staigmenų! Tarp daugelio grybų gali pasitaikyti ir šungrybai. Nelieskite ju!

Pasiruošimas žaidimui

Padékite lentą ant stalo, kaip parodyta paveiksle.

Ant pažymėtų vietų norima tvarka išdėliokite valgomus grybus :



Ant pažymėtų vietų išdėliokite šungrybius :



Pasirinkite norimą savo grybų krepšio spalvą. Žaidimą pradedaa jauniausias žaidėjas.

Padėkite savo krepšius ant Starto laukelio.

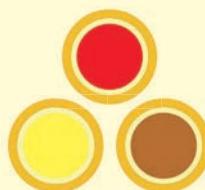
Žaidimo eiga

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas.
Žaidėjas meta kauliuką ir pastumia savo
krepšį per tiek laukelių, kiek rodo kaulukas.
Po to žaidžiama laikrodžio rodykliės kryptimi.
Žaidėjai meta kauliuką ir atlieka ejimus.



Žaidėjui atsistojus ant vieno iš šių laukų :

- valgomų grybų ar šungrybių – jis įsideda jį į savo krepšį;
- specialusis laukelis – žaidėjas atlieka atitinkamą veiksmą.



1 specialusis laukelis: miško proskynoje sutinkate kiškius.
Smaigiai praleidžiate laiką, tad šuoliuojate 3 laukelius į priekį.



2 specialusis laukelis: oj! Prieš jus miško kalva. Turite užsirištį
batus, kad galėtumėte kopti į ją! Praleiskite ejimą.



3 specialusis laukelis: aptikote šaltinį – gurkšnis vandens
buvo tai, ko jums reikėjo! Ridenkite kauliuką dar kartą.



4 specialusis laukelis: vaję, jūs nusiridenote nuo kalnuko
ir išbarstėte visus grybus. Pastumkite savo figūrėlę atgal
per tiek langelių, kiek turite surinkę grybus.



5 specialusis laukelis: nuo kalvos nusileidote į miško slėnį.
Caunate papildomą ejimą.



6 specialusis laukelis: mišką uždengė tirštas rūkas - galite sukeisti savo krepšį su bet kurio kito žaidėjo krepšiu.



7 specialusis laukelis: šernas! Saugokite! Tai šernas! Ridenkite kauliuką ir békite per tiek laukelių, kiek rodo kaulukas.



8 specialusis laukelis: pastebėjote stiernų būrelį. Nenorite jų išgąsdinti, tad gržkite du laukelius atgal.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiamas vos tik kuris iš žaidėjų kerta finišo liniją. Žaidėjai skaiciuoja savo surinktus grybus. Kiekvienas žaidėjas suskaiciuoja, kiek surinko valgomą grybų ir šungrybių. Už kiekvieną valgomą grybą skiriama 1 taškas, o už šungrybį atimami 2 taškai. Daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas laimė žaidimą!

Variantai

Jei žaidžia vyresni žaidėjai, galima susitarti dėl kitokių verčių, pvz., 2 taškai už baravyką (ruda kepurė), 1 taškas už kazlėką (geltona kepurė) ir -3 taškai už šungrybį (raudona kepurė).

Sėkmės!

Koncepcijos
dizainas ir kūrimas:
Sławomir Czuba,
Wiktor Fabiański,
Grzegorz Traczykowski

Techninis kūrimas:
Grzegorz Traczykowski

IšdėstyMAS:
Natalia Łuczyńska,
Jan Tomaszewicz

Sēnes

GALDA SPĒLE



Putniņi jautri čīvīna, un drīz sāksies sēņu vākšanas laiks.

Kas ir atjautīgākais vācējs no visiem?

Mežs ir milzīgs, un sēņu nav daudz -

kurš savāks vīsvairāk?

To rādīs laiks, aiziet!



Spēles piederumu saraksts

- pamatne ar telpiskiem elementiem
- 4 grozi
- 21 īdama sēne
- 5 suņu sēnes
- spēles kauliņš
- norādījumi



Spēles uzdevums

Spēles uzdevums ir katram spēlētājam šķērsot jebkādu ceļu no sākuma līdz beigām un savākt pēc iespējas vairāk īdamo sēņu. Es! uzmanīgs! Meža takas var sagādāt dažadus pārsteigumus! Starp daudzajām sēnēm ir arī dažas suņu sēnes. Sargies no tām!

Spēles sagatavošana

Izklaījiet spēles pamatnī uz galda, kā redzams attēlā.

Novietojiet īdamās sēnes, kā vēlaties, atzīmētajās vietās :



Novietojiet suņu sēnes atzīmētajās vietās :



Izvēlieties savu groza krāsu un izmantojiet to kā savu spēles figūrīju – jaunākais spēlētājs iesāk spēli.

Novietojet savus grozus uz sākuma laukuma.

Spēles gaita

jaunākais spēlētājs sāk spēli. Spēlētājs met spēles kaulīpu un pārvieto savu spēles figūriņu par laucīju skaītu, kas norādīts uz spēles kaulīpa. Pēc tam spēlētāji izdara gājienu, vīrzioties pulksteprādītāju kustības vīrzienā. Spēlētājs met spēles kaulīpu un izdara gājienu.



Ja spēlētājs nostājas uz kāda no šiem laukumiem:

- ēdama sēne vai suņu sēne – spēlētājs to ieliek savā grozā;
- īpašais lauks – spēlētājs veic attiecīgo darbību.



1. īpašais lauks: tu meža līdumā satikī zaķus. Jūs lieliski pavadāt laiku, tāpēc varī pārvietoties 3 laukumus uz priekšu.



2. īpašais lauks: ak vai! Tev priekšā ir meža kalns. Sasien kurpjū špores, pirms sāc kāpt! Tev jāizlaiž gājienus.



3. īpašais lauks: tu atradī avotu – pietiek ar vienu malku! Met spēles kaulīpu vēlreiz.



4. īpašais lauks: vai manu dienīj – tu paklupi kalna galā un pazaudējī visas sēnes. Pārvieto savu figūriņu atpakaļ tik laukumus, cik tev bija savāktu sēņu.



5. īpašais lauks: tu pārvarējī stāvo nogāzī un nonācī meža ielejā. Tu iegūsti papildu gājienu.



6. Īpašais lauks: mežu ietin bieza migla – vari savu ģrozu apmainīt pret cīta spēlētāja ģrozu.



7. Īpašais lauks: vepris! Uzmanies! Priekšā vepris! Met spēles kaulīnu un pārvietojies atpakaļ uz mētošo laukumu skaitu.



8. Īpašais lauks: tu pamaniji stīrnas. Tu negribi tās izbiedēt, tāpēc pārvietojies divus laukumus atpakaļ.

Spēles beigas

Spēle beidzas, kad pirmais spēlētājs šķērso finišu. Spēlētāji saskaita savas savāktās sēnes. Katrs spēlētājs saskaita savas savāktās ēdamās sēnes un suņu sēnes. Katras ēdamās sēnes vērtība ir 1 punkts, kamēr par katru suņu sēni tiek zaudēti 2 punkti. Uzvar spēlētājs ar augstāko punktu skaitu!

Varianti

Ja piedalās mazliet vecāki spēlētāji, viņi var vienoties par citām punktu vērtībām, piemēram, 2 punkti par baraviku (brūna cepurītu), 1 punkts par svīesta beku (dzeltena cepurītu) un 3 punkti par suņu sēni (sarkana cepurītu).

Priecīgu sēpošanu!

Koncepta
projektēšana un izstrāde:
Sławomir Czuba,
Wiktor Fabiański,
Grzegorz Traczykowski

Tehniskā izstrāde:
Grzegorz Traczykowski

Izkārtojums:
Natalia Łuczyńska,
Jan Tomaszewicz

www.trefl.com

TREFL SA, ul. Kontenerowa 25, 81-155 Gdynia, Poland

Seened

LAUAMÄNG



Linnud lõõritavad rõõmsalt ja seenehooaeg on algamas.

Kes on osavaim seenekorjaja?

Mets on tohutu suur ja seeni ei ole palju –

kes korjab kõige rohkem?

Aeg näitab. Alustame!



Karbi sisu

- mängulaud ruumiliste elementidega
- 4 korvi
- 21 söögiseent
- 5 mürgiseent
- täring
- juhend



Mängu eesmärk

Iga mängija eesmärk on ületada ükskõik milline tee stardist finišini ja korjata nii palju söögiseeni kui võimalik. Ole ettevaatlik! Metsarajad on üllatusi täis!

Paljude seente seas võid kohata ka mõnda mürgiseent. Hoia neist eemale!

Mängu ülesseadmine

Aseta mängulaud lauale nii, nagu pildil näidatud.

Aseta söögiseened enda äranägemise järgi märgitud kohtadele :



Aseta mürgiseened märgitud kohtadele :



Vali endale sobivat värvि korv ja kasuta seda mängunupuna. Alustab noorim mängija.

Asetage oma korvid stardiväljakule.

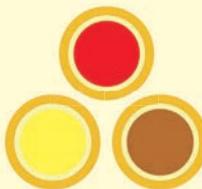
Mängu käik

Mängu alustab noorim mängija. Mängija veeretab täringut ja liigutab oma korvi vastavalt saadud täringusilmadele. Seejärel tuleb iga mängija kord kellaosuti liikumise suunal. Mängijad veeretavad täringut ja teevald oma käigud.



Kui mängija peatub:

- söögiseene või mürgiseene väljal - paneb ta selle oma korvi;
- erilisel väljal - peab mängija midagi tegema.



Eriiline väli 1: Sa kohtad metsalagendikul jänest. Kuivörd veedate koos lõbusalt aega, võid hüpata kolm välja edasi.



Eriiline väli 2: Oi! Sinu ees on küngas. Parem seo enne ronimist kinni oma saapanööril! Sinu kord jäab vahelle.



Eriiline väli 3: Sa leiad allika – sööm puhost vett on täpselt see, mida vajad! Veereta täringut veelkord.



Eriiline väli 4: Heldeke! Oled metsamaastikul ukerdades kaotanud köik oma seened. Liiguta oma nuppu tagasi vastavalt korjatud seente arvule.



Eriiline väli 5: Oled järsu laskumise järel jõudnud metsaorgu. Oled võitnud lisakorra.



Eriiline väli 6: Mets on mattunud paksu valgesse ütta. Nüüd võid vahetada oma korvi ükskõik millise teise mängija korvi vastu.



Eriiline väli 7: Metssiga! Ettevaatust! See on metssiga! Veereta täringut ja liiguta oma nupp tagasi vastavalt täringusilmade arvule.



Eriiline väli 8: Sa märkad metskitsesid. Selleks, et neid mitte ehmatada, liiguta nuppu kahe välja võrra tagasi.

Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui esimene mängija ületab finišjoone. Mängijad loevad oma seenesaagi üle. Iga mängija loeb üle, mitu söögiseent nad on korjanud ja mitu mürgiseent on kogemata nende korvi sattunud. Iga söögiseene eest saab ühe 1 punkti, iga mürgiseen võtab 2 punkti maha. Võidak suurima punktiarvuga mängija!

Variandid

Kui osalevad ka vanemad mängijad, võivad nad kokku leppida teistes väärtustes, nt 2 punkti puraviku (pruun), 1 punkt võitatiiku (kollane) ja -3 punkti kärbseseene eest (punane).

Lõbutsege!

Kontseptsiooni autorid ja arendajad:
Sławomir Czuba,
Wiktor Fabiański,
Grzegorz Traczykowski

Tehniline teostus:
Grzegorz Traczykowski

Asetus:
Natalia Łuczyńska,
Jan Tomaszewicz

Sienet

LAUTAPELI



Linnut sirkuttavat iloisesti, ja sienestyskisa
on alkamassa. Kuka on kätevin poimija?
Metsä on valtava, eikä sieniä ole kovin montaa.
Kuka saa kerättyä eniten?
Se selviää ajan kanssa. Aloitetaan!



2-4



4+



20-30 min

Pakkauksen sisältö

- lauta, jossa koholla olevia elementtejä
- 4 koria
- 21 syötävää sientä
- 5 käärpässientä
- noppa
- ohjeet



Pelin tavoite

Jokaisen pelaajan tavoitteena on kulkea reitti alusta loppuun poimien niin monta syötävää sientä kuin mahdollista. Ole varovainen! Metsätiet ovat täynnä yllätyksiä! Monien hyvien sienten joukosta voi löytyä myös käärpässieniä. Älä koske niihin!

Pelin valmistelu

Aseta pelilauta pöydälle kuten kuvassa.

Aseta syötävät sienet merkitylle paikoille haluamallasi tavalla :



Aseta käärpässienet merkitylle paikoille :



Valitse korisi väri ja käytä sitä pelinappulana. Nuorin pelaaja aloittaa pelin.

Aseta korisi aloituskenttäään.

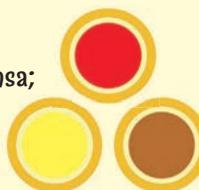
Pelaaminen

Nuorin pelaaja aloittaa pelin. Pelaaja heittää noppaa ja liikuttaa sen jälkeen koria nopian silmäluvun mukaisen määärän kenttiä. Pelaajat jatkavat myötäpäivään menevässä järjestysessä. Pelaajat heittävät noppaa ja siirtävät nappulaansa.



Jos pelaaja osuu kenttään:

- jossa on syötävä sieni tai kärpässieni - pelaaja laittaa sienen koriinsa;
- erikoiskentässä pelaaja suorittaa tietyn toimen.



Erikoiskenttä 1: Tapaat jäniksiä metsäaukiolla. Teillä on hauskaa yhdessä, joten voit hypellä 3 kenttää eteenpäin.



Erikoiskenttä 2: Voih! Edessä on metsäinen mäki. Parempi sitoa kengänauhat ennen kuin alat kiivetä! Menetät vuorosi.



Erikoiskenttä 3: Löydät lähteen. Tarvitsitkin juuri hörpyn raikasta vettä! Heitä noppaa uudestaan.



Erikoiskenttä 4: Hupsista! Kompastuit mäen huipulla ja menetit kaikki sienesi. Siirrä nappulaasi taakse pään niin monta kertaa kuin sinulla oli poimittuja sieniä.



Erikoiskenttä 5: Laskeuduit onnistuneesti syvälle metsäläaksoon. Voitit lisävuoron.



Erikoiskenttä 6: Paksu sumu hiipiä metsään, joten voit vaihtaa koriasi kenen tahansa muun pelaajan kanssa.



Erikoiskenttä 7: Villisika! Varo! Se on villisika! Heitä noppaa ja siirrä nappulaasi taakse pään nopian silmäluvun verran kenttiää.



Erikoiskenttä 8: Näet peuroja. Et halua säikyttää niitä, joten siirryt kaksi kenttää taakse pään.

Pelin päättyminen

Peli loppuu, kun ensimmäinen pelaaja ylittää maaliväivan. Pelaajat laskevat sienisaaliinsa. Jokainen pelaaja laskee, kuinka monta syötävää sientä he saivat ja kuinka monta kärpäsientä he poimivat vahingossa koriiinsa. Jokaisesta syötävästä sienestä saa 1 pisteen. Jokaisesta kärpässienestä taas vähennetään 2 pistettä. Korkeimman pistemäärän saavuttanut pelaaja voittaa!

Muita peliversioita

Jos pelaajat ovat hieman vanhempiä, he voivat sopia sienille muita arvoja.

Esimerkki: 2 pistettä herkkutista (ruskea lakkila), 1 piste voitatista (keltainen lakkila) ja -3 pistettä kärpässienestä (punainen lakkila).

Hauskoja pelihetkiä!



Suunnittelu
ja kehitys:
Sławomir Czuba,
Wiktor Fabiański,
Grzegorz Traczykowski

Tekninen kehittäminen:
Grzegorz Traczykowski

Asettelu:
Natalia Łuczyńska,
Jan Tomaszewicz

Svampar

BRÄDSPEL



Fåglarna kvittrar glatt och svampjakten ska snart ta sin början. Vem är den kvickaste plockaren av dem alla? Skogen är stor och det finns inte mycket svamp – vem kommer att plocka mest? Det återstår att se, kom så kör vi igång!



2-4



4+



20-30 min

Lådans innehåll

- spelbräde med spelplan
- 4 korgar
- 21 ätbara svampar
- 5 flugsvampar
- tärning
- instruktioner



Målet med spelet

Varje spelares mål är att korsa valfria stigar från start- till mållinjen och plocka så många ätbara svampar som möjligt. Var försiktig! Skogsstigarna kan vara fyllda av överraskningar! Bland all svamp kan du stöta på en och annan flugsvamp. Håll dig borta från dem!

Spelets förberedelser

Placera spelbrädet på bordet enligt bildens anvisningar.

Ställ de ätbara svamparna på deras markerade ställen



Ställ flugsvamparna på deras markerade ställen



Välj färgen på din korg och använd den som spelpjäs – den yngsta spelaren börjar.

Placera era korgar på startfältet.

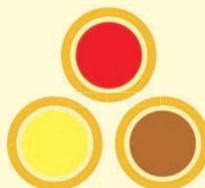
Spelets gång

Den yngsta spelaren börjar. Spelaren kastar tärningen och förflyttar sin korg till det nummer som tärningen visar. Spelarna turas sedan om att kasta tärningen medurs. Spelarna kastar tärningen och förflyttar sina spelpjäser.



Om en spelare hamnar på följande fält:

- ätbar svamp eller flugsvamp – lägger spelaren den i sin korg;
- specialfält – utför spelaren en relevant handling.



Specialfält 1: Du träffar på harar i skogsgläntan. Ni har roligt ihop, så du kan hoppa 3 steg framåt.



Specialfält 2: Oj! Du står inför en skogsbacke. Bäst att du knyter skorna innan du börjar klättra! Du får stå över ett kast.



Specialfält 3: Du hittar en källa – lite vatten är precis vad du behöver! Kasta tärningen igen.



Specialfält 4: Hoppsan! Du ramlade ned för backen och tappade alla dina svampar. Flytta tillbaka din spelpjäs enligt antalet svampar som du har plockat.



Specialfält 5: Du har tagit dig över en brant sluttning till skogsdalen. Du vinner ett extra kast.



Specialfält 6: En tjock dimma täcker skogen – byt korg med valfri spelare.



Specialfält 7: Vildsvin! Akta dig! Det är ett vildsvin! Kasta tärningen och spring iväg genom att flytta tillbaka din spelpjäs enligt det nummer tärningen visar.



Specialfält 8: Du har stött på rådjur. Du vill inte skrämma dem, så du flyttar din spelpjäs två steg bakåt.

Spelets slut

Spelet avslutas när en spelare når mållinjen. Spelarna summerar sin svampskörd. Alla spelare räknar hur många ätbara svampar de har lyckats plocka och hur många flugsvampar som händelsevis har hamnat i deras korgar. Varje ätbar svamp är värd 1 poäng, medan varje flugsvamp drar av 2 poäng. Spelaren med högst poängantal vinner!

Varianter

Om lite äldre spelare deltar kan de enas om andra poängvärdet, t.ex. 2 poäng för en stensopp (brun hatt), 1 poäng för en smörsopp (gul hatt) och -3 poäng för en flugsvamp (röd hatt).

Mycket nöje!

Konceptdesign
och -utveckling:
Sławomir Czuba,
Wiktor Fabiański,
Grzegorz Traczykowski

Teknisk utveckling:
Grzegorz Traczykowski

Lagout:
Natalia Łuczyńska,
Jan Tomaszewicz

Mushrooms

BOARD GAME



Birds are twittering merrily
and the mushroom hunting is soon to begin.

Who is the wittiest hunter of all?

The forest is huge, and there aren't many mushrooms –
who will pick the most? Time will show, let's start!



2-4



4+



20-30 min

Contents of the box

- board with spatial elements
- 4 baskets
- 21 edible mushrooms
- 5 toadstools
- die
- instructions



The goal of the game

The task of each player is to cross any path from the start to the finish line and pick as many edible mushrooms as possible. Be careful! Forest routes can be full of surprises! Among many mushrooms, you can come across some toadstools. Stay away from them!

Setting up the game

Set the game board on the table as shown in the picture.

Place the edible mushrooms as you wish on the marked spots :



Place the toadstools on the marked spots :



Pick a basket in the colour of your choice and use it as your piece – the youngest player starts the game.

Place your baskets on the Start field.

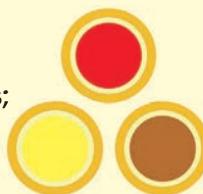
Gameplay

The youngest player starts the game. The player tosses the die and moves their basket by the number of fields indicated by the throw. Then the players take turns in a clockwise direction. The players toss the die and make their moves.



If the player stands on:

- edible mushroom or toadstool – the player puts it in their basket;
- special field – the player performs a relevant action.



Special field 1: You meet hares in the forest clearing. You have a great time together, so you can hop 3 fields forward.



Special field 2: Uh-oh! A forest hill in front of you. You'd better tie your shoes before you start climbing! You're losing a turn.



Special field 3: You find a spring – a sip of clear water is exactly what you need! Toss the die again.



Special field 4: Oops-a-daisy – you've tripped on the top of the hill and you've lost all your mushrooms. Move your piece back by the number of the mushrooms you've picked.



Special field 5: You've made it through a steep descent to the forest valley. You've won an extra turn.



Special field 6: The forest has been shrouded in a thick fog - you can swap your basket with the basket of any other player.



Special field 7: Boar! Beware! It's a boar! Toss the die and run, moving your piece back by the diced number of fields.



Special field 8: You've noticed roes. You don't want to startle them, so you move your piece back by two fields.

End of game

The game ends when the first player crosses the finish line. The players sum up their mushroom harvest. Each player counts how many edible mushrooms they've managed to pick and how many toadstools have accidentally got into their baskets. Each edible mushroom is worth 1 point, while 2 points are deducted for each toadstool.

The player with the highest score wins the game!

Variants

If slightly older players participate, they can agree on different values, e.g. 2 points for a cep (brown cap), 1 point for a slippery jack (yellow cap) and -3 points for a toadstool (red cap).

Have fun!



**Concept design
and development:**
Sławomir Czuba,
Wiktor Fabiański,
Grzegorz Traczykowski

Technical development:
Grzegorz Traczykowski

Layout:
Natalia Łuczyńska,
Jan Tomaszewicz

www.trefl.com

TREFL SA, ul. Kontenerowa 25, 81-155 Gdynia, Poland

Mushrooms

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



В зелёном лесу поют птички, а грибники собираются в путь. Кто из вас будет ловче в соревновании грибов? Лес огромный, а грибочков мало, кто найдёт их больше?

Время покажет. Начинаем!



Содержание коробки

- игровое поле
- 4 корзинки
- 21 съедобный гриб
- 5 красных мухоморов
- кубик
- инструкция



Цель игры

Задание для каждого из вас – пройти маршрут от старта до финиша так, чтобы насобирать побольше съедобных грибов. Будьте внимательны, на лесных тропах вас может встретить множество сюрпризов! Среди грибочков можно встретить также мухоморы; остерегайтесь их.

Подготовка к игре

Разложите игровое поле на столе так как на рисунке.

Расположите съедобные грибы в любых обозначенных местах



Расположите мухоморы в обозначенных местах



Каждый из вас выбирает цвет корзинки, которая будет передвигаться по игровому полу.

Поставьте свои корзинки на поле Старт.

Игра

Начинает самый младший. Бросает кубик и передвигает свою корзинку наолько полей, сколько очков выпало на кубике. Потом ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Игрошки бросают кубики и передвигают свои корзинки.



Если игрок попадает на поле:

- Поле с грибочком (съедобный или мухомор) – забирает его в свою корзинку;
- Специальное поле – выполняет следующее задание.



Специальное поле 1: На лесной поляне встречаешь зайца, вы весело играете – прыгаешь на 3 поля вперёд.



Специальное поле 2: Ого! Перед тобой лесная гора. Перед восхождением в гору надо хорошо зашнуровать ботинки.
– Пропускаешь один ход.



Специальное поле 3: Попадаешь на лесной источник. Глоток воды очень освежает. – Брось кубик ещё раз.



Специальное поле 4: Ох, спотыкаешься на пригорке; все грибочки выпадают из корзинки. – Посчитай, сколько ты собрал грибов и передвижь назад свою корзинку на такое же количество полей.



Специальное поле 5: Проходишь крутой спуск в лесную долину.
– В награду получаешь дополнительный бросок кубиком.



Специальное поле 6: Густой туман застилает всё вокруг. – Можешь поменять местами свою корзинку с корзинкой любого игрока.



Специальное поле 7: Дикий кабан! Внимание! - Бросаешь кубик ещё раз и убегаешь на столько полей назад, сколько очков выпало на кубике.



Специальное поле 8: Замечаешь оленей на лесной поляне. – Чтобы их не спугнуть, возвращаешься назад на два поля.

Конец игры

Когда первый игрок пересекает финишную черту, игра останавливается. Надо посчитать урожай.

Каждый игрок считает, сколько в корзинке съедобных грибов и сколько мухоморов.

За каждый съедобный гриб получаешь 1 балл, за каждый мухомор отнимаешь 2 балла.

Выигрывает тот, у которого больше всех баллов.

Варианты

Игроки постарше могут договорится про о других условиях подсчёта баллов. Например, 2 балла за боровик (коричневая шляпка), 1 балл за подосиновик (жёлтая шляпка), 3 балла за мухомор (красная шляпка).

Удачи!

Идея и разработка:
Sławomir Czuba,
Wiktor Fabiański,
Grzegorz Traczykowski

Техническая разработка:
Grzegorz Traczykowski

Дизайн:
Małgorzata Łuczyńska,
Jan Tomaszewicz

ГРИБИ

НАСТІЛЬНА ГРА



Пташки весело цвірінкають,
ось-ось почнеться тихе полювання...
На гриби! Хто ж набере найбільше грибів?
Ліс великий, а грибів у ньому небагато... Кому пощастиТЬ?
Час покаже, починаймо!



Вміст коробки

- ігрове поле з об'ємними елементами
- 4 кошики
- 21 їстівний гриб
- 5 мухоморів
- гральний кубик
- інструкція



Мета гри

Метою кожного гравця є пройти стежиною від старту до фінішу і зібрати якомога більше грибів. Обережно! Лісові стежини приховують багато таємниць та небезпек! Серед грибів ростуть отруйні мухомори. Тримайтесь від них подалі!

Підготовка до гри

Встановіть ігрове поле на столі так, як показано на малюнку.

Розмістіть їстівні гриби довільно на позначеных місцях.



Розмістіть мухомори на позначеных місцях.



Оберіть кошик – це буде ваша ігрова фішка. Наймолодший учасник починає гру.

Поставте усі кошки на стартову клітинку.

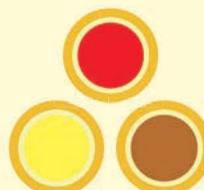
Як грати

Гру починає наймолодший учасник. Гравець кидає гральний кубик та переставляє кошків на стільки клітинок, скільки очок випало на кубику. Далі хід переходить до наступного учасника за годинникою стрілкою. Усі гравці кидають кубик та рухають кошки.



Якщо гравець зупиняється на:

- клітинці, де є їстівний гриб або мухомор – гравець кладе їх до кошка;
- особливій клітині – гравець виконує відповідну дію.



Особлива клітинка 1: Ви зустріли зайчика. Ви чудово погралися, стрибайте на 3 клітинки вперед.



Особлива клітинка 2: Ого! Перед вами лісовий пагорб. Краще добре зашнуруйте взуття, перш ніж дряпатися вгору. Пропустіть хід.



Особлива клітинка 3: Ви знайшли джерело, водичка так освіжася! Киньте кубик ще раз.



Особлива клітинка 4: Йой! Ви перечепилися через горбок і розсипали всі гриби. Пересуньте кошків на стільки клітинок назад, скільки у вас грибів.



Особлива клітинка 5: Ви вийшли на гарну галевину. Маєте ще один хід.



Особлива клітинка 6: Густий туман огорнув ліс... Поміняйтесь кошком з будь-яким гравцем!



Особлива клітинка 7: Кабан! Обережно! Це ж дикий кабан! Киньте кубик та втікайте на стільки клітинок назад, скільки випало на кубику.



Особлива клітинка 8: Оленята! Ви ж не хочете їх злякати? Посуньте кошик на дві клітинки назад.

Кінець гри

Гра завершується, коли хтось із гравців доходить до фінішу. Гравці підраховують, скільки грибів вони зібрали. Кожний має подивитися, скільки істівних грибів вдалося знайти і скільки мухоморів випадково опинилося у кошику. Кожний істівний гриб дає 1 очко. А за кожний мухомор треба відняти 2 очки. Виграє той, хто набрав найбільше очок.

Варіанти

Якщо грають трохи старші гравці, вони можуть домовитися про інші правила підрахунку, наприклад, 2 очки за боровик (коричнева шапка), 1 очко за маслюк (жовта шапка) та мінус 3 очки за мухомор (червона шапка).

Розважайтесь!

Основний дизайн
та розробка:
Sławomir Czuba,
Wiktor Fabiański,
Grzegorz Traczykowski

Технічний дизайн:
Grzegorz Traczykowski

Макет:
Natalia Łuczyńska,
Jan Tomaszewicz

www.trefl.com

TREFL SA, ul. Kontenerowa 25, 81-155 Gdynia, Poland





 **Trefl**

TREFL SA
ul. Kontenerowa 25,
81-155 Gdynia,
Poland
www.trefl.com