

RODZINA
Treflików

Grzybobranie

INSTRUKCJA



GRZYBOBRANIE

GRA PLANSZOWA

W pobliskim lesie można znaleźć mnóstwo grzybów. Załóżcie kałose, weźcie koszyki i wyruszcie na poszukiwania największych okazów. Zdobądźcie jak najwięcej jadalnych grzybów i wystrzegajcie się muchomorów!



20-30 min

Elementy gry:

- przestrzenna plansza
 - 4 koszyki
- 21 grzybów jadalnych
 - 5 muchomorów
- kostka

Cel gry:

Waszym zadaniem jest zdobycie jak największej liczby grzybów jadalnych i wystrzeganie się muchomorów. Kto z Was na koniec gry będzie mieć najwięcej punktów za zebrane grzyby, wygrywa!

Przygotowanie gry:

Rozłóżcie planszę na stole i zamontujcie na niej 2 podesty zgodnie z ilustracją.

Na każdym polu  znajdziecie po 1 lub 2 otwory.

W każdym z nich umieśćcie grzyb z kapeluszem w kolorze pola. Grzyby brązowe i żółte są jadalne, a czerwone to muchomory.

Wybierzcie po jednym koszyku i ustawcie swoje koszyki na polu .

Kostkę połóżcie obok planszy, by każdy miał do niej swobodny dostęp.



Rozgrzywka:

Grę rozpoczyna najmłodsze z Was. Kolejno rzucacie kostką i przesuwacie swój koszyk o liczbę pól wyrzuconą na kostce. Możecie przesunąć swój

koszyk do przodu albo do tyłu, ale nie możecie cofnąć się dalej niż na .

Jeśli zatrzymacie się na polu z grzybami, zabierzcie 1 grzyb z tego pola i wrzucicie go do swojego koszyka. Jeśli zatrzymacie się na polu specjalnym, wypełnijcie przypisane do niego polecenie – znajdziecie je w dalszej części instrukcji. Gdy wykonacie swój ruch i ewentualne dodatkowe czynności, swoją rundę zaczyna gracz po Waszej lewej stronie.

POLA SPECJALNE:



Na ścieżce spotykasz Gondusia, który pokazuje Ci swoje ulubione miejsce do zbierania grzybów. Jeśli na którymś polu znajdują się 2 grzyby, weź do swojego koszyka 1 z nich.



Wraz z Treflikiem zbiegasz z góry! Rzuć ponownie kostką i przesun się do przodu o uzyskaną liczbę pól.



Mały Wujcio pokazuje Ci magiczną sztuczkę. Zamknij oczy i wylosuj z koszyka innego gracza 1 grzyb. Dołóż go do swojego koszyka.



O nie, potykasz się i wysypujesz swoje zbiory! Odłóż 1 grzyb ze swojego koszyka na puste pole w odpowiadającym mu kolorze.



Robobot pomaga Ci sprawdzić, czy nie masz muchomorów. Odłóż 1 muchomor ze swojego koszyka na dowolne czerwone pole.



Treflinka pokazuje Ci skrót przez las. Porusz się o 3 pola do przodu albo do tyłu.



Weź 1 grzyb, który znajduje się na polu najbliższym twojemu koszyka. Jeśli grzyby dostępne są na polach równo oddalonych od koszyka, możesz wziąć dowolny z nich.



Pod drzewem siedzi smutna Kura, która zgubiła swój koszyk z grzybami. Próbujesz ją pocieszyć i ofiarowujesz jej jednego ze swoich grzybów. Odłóż 1 grzyb jadalny ze swojego koszyka na puste pole w odpowiadającym kolorze. Następnie rzuć ponownie kostką i wykonaj kolejny ruch.

Zakończenie gry:



Kto pierwszy przejdzie pole  lub zatrzyma się na nim, zbiera z planszy dowolne 2 jadalne grzyby, następnie gra się kończy. Wysypcie wszystkie grzyby ze swoich koszyków i policzcie punkty. Za każdy grzyb jadalny otrzymujecie 1 punkt. Za każdy muchomor tracicie 2 punkty. Kto z Was zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa!

Miłej zabawy!

Prowadzenie projektu: Mariusz Majchrowski

Opracowanie graficzne: Kamila Mrozek-Zielińska

Zespół: Michał Ambrzykowski, Oliwia Baranowska, Katarzyna Goliszewska, Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Świerszcz

Redakcja i korekta: Tomasz Hoga

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

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