

RODZINA
Treflików



NA TROPIE SKARBU

gra planszowa





Serial „Rodzina Treflików”

to skierowana do najmłodszych widzów polska produkcja filmowa w reżyserii Marka Skrobeckiego, współtwórcy nagrodzonego Oscarem filmu animowanego „Piotruś i wilk”.

Jest to opowieść o zabawnych i niezwykłych historiach z życia Treflika, jego siostry Treflinki, ich rodziców i przyjaciół.

Serial wyróżnia się na tle innych bajek. To animowany musical z wpadającymi w ucho piosenkami, zrealizowany techniką lalkową.

Głosu postaciom w serialu użyczyli znani artyści:

Jarosław Boberek, Joanna Jabłczyńska,
Krystyna Tkacz czy Cezary Kwieciński.
Piosenkę tytułową śpiewa Natalia Kukulska.

GRA PLANSZOWA

Rodzina Treflików Na tropie skarbu

Wiek graczy: 3+

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: 10-20 min

Pewnego dnia Treflik i Treflinka znajdują tajemniczą mapę skarbów. Zapowiada się dzień pełen przygód.

Jeśli chcecie dołączyć do tej fascynującej wyprawy, zapraszamy Was do gry! Wędrujcie wraz z bohaterami po mapie i zdobywajcie potrzebne podczas takiej wyprawy sprzęty.

Kto pierwszy dotrze do mety z pełnym ekwipunkiem, wygrywa!



Zawartość gry:

- Plansza
- 16 żetonów
- Koło losujące ze strzałką
- 4 pionki



Wariant I

Przygotowanie do gry

Rozkładamy na stole planszę przedstawiającą mapę skarbów, którą znalazł Treflik. Obok planszy układamy żetony z przedmiotami potrzebnymi podczas wyprawy po skarb. Na każdego gracza czekają 4 żetony w jednym kolorze.



Przed rozgrywką należy umieścić strzałkę w kole losującym.

Rozgrywka



Uczestnicy gry wybierają swój pionek i stawiają go na polu START. Czas wyruszyć na wyprawę! Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio oglądał "Rodzinę Treflików". Na planszy narysowane są kolorowe pola, po których poruszają się pionki. Gracze wykonują ruchy pionkami, korzystając z tarczy losującej. Należy zakreślić strzałką losującą, a następnie postawić swój pionek na najbliższym, wolnym polu w kolorze, jaki wskazała strzałka. Gracz może poruszać się **w dowolnym, wybranym przez siebie, kierunku.**

Na planszy znajdują się pola specjalne w kolorze granatowym. Jeśli gracz zakończy swój ruch na takim polu, może wziąć z puli jeden żeton w kolorze swojego pionka. Jeśli gracz ma komplet żetonów i stanie na polu granatowym, nic się nie dzieje.

Koniec gry



Zadaniem graczy jest zdobycie 4 żetonów i dotarcie z nimi do METY. Kto zrobi to jako pierwszy, wygrywa grę.

Wariant II

Elementy potrzebne w tym wariantcie to:

- 16 żetonów
- 1 pionek
- koło losujące ze strzałką

Przygotowanie do gry

Wszystkie żetony układamy na stole w taki sposób, by utworzyły koło. Dzieci mają chwilę, by zapamiętać, gdzie leży jaki żeton. Następnie przekładamy żetony obrazkiem do dołu. Stawiamy pionek na losowo wybranym żetonie. Tarczę losującą kładziemy na środku tak, aby widoczna była strona z cyframi.

Rozgrywka

Po tak utworzonej planszy poruszamy się za pomocą tarczy losującej. Gracz kręci strzałką, a następnie przesuwa pionek, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, o tyle pól (żetonów), ile pokazała strzałka. Żeton, na którym zatrzymuje się pionek, odsłaniamy. Następnie gracz ma za zadanie odkryć spośród pozostałych żetonów żeton w takim samym kolorze jak ten, na którym zatrzymał się pionek. Jeśli gracz odsłoni pasujący żeton, zabiera parę, a pionek przestawia na kolejny żeton. Jeśli odkryty żeton jest inny niż żeton, na którym stoi pionek, oba żetony zakrywamy. Niezależnie od tego, czy gracz znajdzie pasujący żeton, czy nie, do gry przystępuje kolejny uczestnik.



Koniec gry

Gra kończy się, gdy wszystkie żetony znikną ze stołu. Wygrywa gracz, który zdobył największą liczbę par. W przypadku remisu, dzielicie się zwycięstwem.

Autor gry:
Monika Rućowska

Zespół:
Jacek Zdybel,
Malwina Jakóbczyk,
Adam Bukowski,
Grzegorz Traczykowski

Opracowanie graficzne:
Adam Strzelecki

Opracowanie techniczne:
Grzegorz Traczykowski



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

Made in Poland

© Studio Trefl SA