

ЗА ГРИБАМИ



в зачарованій лісі



Вік гравців



Кількість гравців



Час гри



Ілюстрації: Агнешкі Ковальської

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ:

Кожен гравець обирає собі пішака і кошик однакового кольору. Пішаків розташовують на стартовому полі, а кошики ставлять перед собою, щоби зручно було дістати. Всі гриби розташовують у довільному порядку в отвори на ігровому полі.



12 хетонів з тваринами треба вкласти в отвори на полі. Вони можуть бути розміщені за вашим розсудом. В результаті, ігрове поле кожного разу буде виглядати по-різному!

GRANNA

ПРАВИЛА ГРИ:

Гра починається з людини, яка нещодавно їла гриби. Хід до наступного гравця переходить за стрілкою годинника.

Кожен гравець у свою чергу кидає кубик, а потім рухається вперед на стільки кроків, скільки зазначено на кубикі. Якщо на кружечку, де гравець завершує свій хід, є гриби, він збирає їх у свій кошик. Якщо гравець в кінці свого ходу потрапляє на зображення тварини, він виконує дію, яка відповідає цій тварині:



ЗАЄЦЬ – рухайся на 2 кроки вперед.



КАБАН – рухайся на 2 кроки назад.



ЛИСИЦЯ – обміняй гриби з твого кошика на гриби іншого гравця на твій вибір.



ВОСК – один з грибочків з твого кошика (це може бути і поганка) поверни на ігрове поле. Обране місце для грибочка повинно бути розташоване перед пішаком одного з гравців. Якщо на обраному кружечку стоїть пішак гравця, цей гриб автоматично переходить до його кошика.



ДЯТЕЛ – отримай один гриб з будь-якої точки маршруту.



МИШЕНЯ – поміняй місцями на полі два жетона з тваринам. Але на них не повинні стояти пішаки гравців.



Збирання грибів є обов'язковим завданням.



Якщо гравець викидає «6» на кубик, його кошик потрапляє до хатини вільми (цю хатину потрібно збудувати самому; відокремте деталі для будування будинку і розташуйте їх у коробці, як показано на малюнку нижче). Лішак гравця залишається на ігровому полі. У наступному турі гравець повинен відкупити кошик з грибами у вільми. Для того, щоб зробити це, гравець може віддати один з грибів з його власного кошика (це може бути логанка).

Замість того, щоби віддавати гриб, гравець може випробувати свою долю киданням кубика. Якщо він викинув 1, 3 або 5, то в наступну свою чергу може повернутися в гру і зробити звичайний рух. Якщо гравець викинув 2, 4 або 6, то він втрачає свій хід і залишається в хатині вільми, поки не врятує себе за допомогою грибів або успішного кидка кубика.



КІНЕЦЬ ГРИ:

Гра закінчується, коли один з гравців завершує весь маршрут і знову досягає початкового поля або буде перетинати його. Тепер відбувається остаточний підрахунок балів. Їстівні гриби приносять гравцеві 1 бал, а поганка 1 бал відрахування. Крім того, гравець, який закінчив гру першим, отримує 1 бал.

Приклад: у кошику Максима 3 їстівних гриба і 2 поганки. Він набирає тільки 1 бал. У кошику Олесі 5 їстівних грибів і 2 поганки. Вона набирає 3 бали. У кошику Ігоря 4 їстівних гриба і 1 поганка, крім того, він першим перетнув стартове поле. Він отримує 4 бали. В цьому випадку переможцем стає Ігор.

У разі нічиєї, гравець з найбільшою кількістю грибів (без відрахування оцок за поганки) стає переможцем. У разі неможливості оголосити одного переможця, гравці ділять перемогу між собою.

ПРИМІТКА: картонні вільми і фігурки тварин не є елементами гри. Ти можеш використовувати їх разом з хатиною вільми для різних ігор та захолів, які забезпечують багато цікавих ідей! Крім того, ти отримуєш аві закладки – одну з мишеням, а іншу із зайцем.

ВМІСТ:

- ігрове поле
- 25 грибів
- 18 хетонів з тваринами
- стіни хатини вільми
- фігурка вільми
- фігурки тварин
- 4 кошика
- 4 пішака
- кубик
- інструкція



Якщо ви хотіли б отримувати новини про наші нові продукти, будь ласка, відвідайте нас на www.bville.com.ua

Дистрибутор в Україні: ТОВ Бельвіль вул. Боткіна, 4 оф.54, м. Київ 03056 Україна

Відвідайте сторінку у Facebook: www.Facebook.com/grannagry

Granna Sp. z o.o. ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa, www.granna.pl

Copyright © 2016 Granna Sp. z o.o. Всі права захищені.

GRANNA