

The logo for Trefl, featuring a stylized yellow and red symbol followed by the word "Trefl" in white text on a red background.The cover art for the board game "Grzybo Branie w Zielonym Gaju". It features a large red mushroom with a white stem and a green spiral on its stem. The background is a vibrant green field filled with various mushrooms, including red and white spotted ones, brown ones, and yellow ones. Two grey rabbits with pink noses are peeking out from behind the mushroom. One rabbit on the left is holding a small wicker basket. The title "GRZYBO BRANIE" is written in large, bold, white letters with a drop shadow on the red mushroom cap. Below it, "w Zielonym Gaju" is written in a green, cursive font. In the bottom left corner, there are three small icons: two people, two people with a clock, and a clock, indicating the number of players and playtime. In the bottom right corner, the word "Instrukcja" is written in a green, cursive font.

# GRZYBO BRANIE

w Zielonym Gaju

Gra planszowa



4+



2-4



20-30 min

Instrukcja

# Grzybobranie w Zielonym Gaju

GRA PLANSZOWA

W zielonym gaju ptaszki śpiewają,  
grzybiarze wyruszyli do boru.  
Kto z was okaże się sprytniejszy  
w wyścigu po grzybki?

Las jest ogromny, a grzybków bardzo mało,  
kto zdobędzie ich więcej?  
Gzas pokaże, zaczynamy!

**Wymagania:** Ilość graczy: 2-4    Wiek: 4+    Czas gry: 20-30 min

## Zawartość pudełka:

- plansza wraz z elementami przestrzennymi
- 4 koszyczki
- 21 grzybów jadalnych
- 5 czerwonych muchomorów
- kostka do gry
- instrukcja



## Cel gry:

Zadaniem każdego z Was jest przebyć dowolnie wybraną trasę od startu do mety, tak aby nazbierać najwięcej jadalnych grzybów. Uważajcie, na leśnych duktach spotkać Was może ogrom niespodzianek! Wśród licznych grzybów znaleźć można też MUCHOMORY, wystrzegajcie się ich!

## Przygotowanie rozgrywki:

Rozłóżcie planszę na stole tak, jak na rysunku powyżej.

Umieśćcie jadalne grzybki  w oznaczonych miejscach:



Umieśćcie muchomory  w oznaczonych miejscach:



Każdy z Was wybiera kolor koszyczka, którym będzie się poruszać (zaczyna najmłodszy z graczy).

Ustawcie swoje koszyczki na polu Start.

### Rozgrywka:

Rozpoczyna najmłodszy z Was.  
Rzuca kostką, następnie przesuwa  
sвій koszyczek o taką ilość pól,  
ile oczek wypadło na kostce.

Następnie kolejka przechodzi  
na kolejnego gracza, zgodnie z ruchem  
wskaźówek zegara. Gracze rzucają kością i wykonują swoje ruchy.



Jeżeli gracz stanie na polu :

### Z GRZYBKIEM

(zarówno jadalnym jak i muchomorem)  
zbiera go do swojego koszyczka.



pole specjalne 1 ... na leśnej polanie spotykasz zające,  
świetnie się bawicie więc kicasz 3 pola do przodu.



pole specjalne 2 ... o ho! Przed tobą leśna góra,  
przed wzniesieniem zawiąż dobrze buty!  
Tracisz jedną kolejkę.



pole specjalne 3 ... trafiłeś na leśne źródelko!  
Łyk źródlanej wody daje Ci orzeźwienie!  
Rzuć kostką raz jeszcze!



pole specjalne 4 ... Ojej, potknąłeś się na szycie pagórka,  
wszystkie grzybki wypadły Ci z koszyka. Policz ile zebrałeś  
grzybów i o tyle pól cofnij swój pionek.



pole specjalne 5 ... Pokonałeś strome zejście do leśnej dolinki!  
W nagrodę masz dodatkowy rzut kostką.



pole specjalne 6 ... Gęsta mgła spowiła leśną krainę, możesz w mgle zamienić miejscami swój koszyczek z koszyczkiem dowolnego innego gracza.



pole specjalne 7 ... Dzik! Uwaga Dzik! Spotykasz w lesie dzika, rzucasz kostką raz jeszcze i zmykasz tyle pól do tyłu, ile wypadło na kostce.



pole specjalne 8 ... Sarenki, na leśnej polance. Spostrzeżasz sarenkę, aby jej nie spłoszyć cofasz się dwa pola.

### Koniec gry:

Gdy pierwszy gracz przekroczy linię mety, przerywacie rozgrywkę. Odbywa się podsumowanie zbiorów. Każdy z graczy liczy ile grzybków jadalnych udało się mu zbierać oraz ile muchomorów przypadkowo wpadło mu do koszyka. Za każdy grzybek jadalny otrzymuje 1 punkt, za każdy muchomor odejmuje sobie 2 punkty. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów wygrywa grę!

### Wariant:

Jeżeli grają nieco starsi gracze, mogą umówić się na inną punktację, np. 2 punkty za prawdziwka (brązowy kapelusz), 1 punkt za maślaka (żółty kapelusz), oraz -3 punkty za muchomora (czerwony kapelusz).

Milej zabawy!

Koncepcja i opracowanie:  
Sławomir Czuba,  
Wiktor Fabiański,  
Grzegorz Traczykowski

Opracowanie techniczne:  
Grzegorz Traczykowski

Opracowanie graficzne:  
Natalia Łuczyńska