

Trefl



# GRZYBOBRANIE

Z RODZINĄ TREFLIKÓW



Gra planszowa



4+



2-4



20-30

# Instrukcja

# GRZYBOBRANIE Z RODZINĄ TREFLIKÓW

## GRA PLANSZOWA

Zapowiada się piękny dzień!

Zapraszamy na grzybobranie z rodziną Treflików.  
Kto z Was okaże się sprytniejszy w wyścigu po grzybki?  
Las w krainie Treflików jest naprawdę ogromny,  
a grzybków jest niewiele. Kto zdobędzie ich najwięcej?  
Czas rozpocząć Treflikowe grzybobranie!

**Wymagania:** Liczba 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 i nazbierać jak najwięcej jadalnych grzybów. Uważajcie, na leśnych duktach spotkać Was może ogrom niespodzianek! Wśród grzybów można też znaleźć MUCHOMORY, wystrzegajcie się ich!

### Przygotowanie do rozgrywki:

Rozłóżcie planszę na stole tak jak na rysunku powyżej.

Umieśćcie jadalne grzybki  w oznaczonych miejscach:



Umieśćcie muchomory  w oznaczonych miejscach:

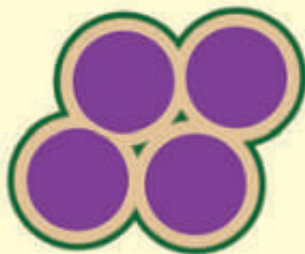


Każdy z Was wybiera kolor koszyczka, którym będzie się poruszać. Ustawcie swoje koszyczki na polu Start.

### Rozgrywka:

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

Później kolejka przechodzi na następnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze rzucają kostką i wykonują swoje ruchy.



Jeżeli gracz stanie na polu:



Z GRZYBKIEM

(jadałnym lub muchomorem), wkłada go do swojego koszyczka.



**Pole specjalne 1:** Na leśnej polanie spotykasz Ciotkę, która pokazuje Ci nowy taniec. Tanecznym krokiem przesuwasz się o 3 pola do przodu.



**Pole specjalne 2:** Spotykasz Tatę Treflika, który radzi Ci porządnie zawiązać buty przed wejściem na wzniesienie. Tracisz jedną kolejkę.



**Pole specjalne 3:** Spotykasz sąsiada Treflików – Robobota, który daje Ci dobre rady w sprawie zbierania grzybów. Rzuć kostką jeszcze raz.



**Pole specjalne 4:** Ojej, Struś niechcący Cię potrącił i wszystkie grzybki z Twojego koszyka wypadły. Policz, ile grzybków udało Ci się zebrać, i o tyle pól cofnij swój koszyczek.



**Pole specjalne 5:** Mały Wujcio pomaga Ci pokonać strome zejście do leśnej dolinki! W nagrodę za dobre wykonanie tego zadania masz dodatkowy rzut kostką.



**Pole specjalne 6:** Mama przyniosła wszystkim podwieczorek. Korzystając z okazji, że wszyscy są zajęci jedzeniem, możesz zamienić miejscami swój koszyk z koszykiem dowolnego innego gracza.



**Pole specjalne 7:** Spotykasz Treflinkę, która zaprasza Cię do świetnej zabawy, ale musisz się w tym celu cofnąć. Rzucasz kostką raz jeszcze i zmykasz do tyłu, przesuając się o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce.



**Pole specjalne 8:** Spotykasz Treflika, który chce opowiedzieć Ci fascynującą historię. Aby jej wysłuchać do końca, musisz poczekać jedną kolejkę.

### Koniec gry:

Gdy pierwszy gracz przekroczy linię mety, przerywacie rozgrywkę. Odbywa się podsumowanie zbiorów. Każdy z graczy liczy, ile grzybków jadalnych udało mu się nazbierać oraz ile muchomorów przypadkowo wpadło mu do koszyka. Za każdy grzybek jadalny otrzymuje 1 punkt, a za każdego muchomora 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).



### Miej zabawy!



Koncepcja i opracowanie:  
Monika Rutowska,  
Jacek Zdybel,  
Grzegorz Traczykowski

Opracowanie techniczne:  
Grzegorz Traczykowski

Opracowanie graficzne:  
Adam Strzelecki