

Ta gra jest w całości wykonana z drewna i papieru pochodzących z odnawialnych zasobów leśnych i może zostać w pełni przetworzona. W produkcji wykorzystano również farby na bazie naturalnych barwników.

EKO
GRA

Smoczy skarb

Autor: Gina Manola

Polska instrukcja: Ludwika Przybylska

Liczba graczy: 2-4

Wiek: od 4 lat

Czas gry: ok. 20 min.



Zawartość pudełka:

- 27 kafelków ścieżki
- 10 kafelków smoka
- 4 żetony kluczy
- 2 kości
- 1 żeton ze słodyczami
- 1 plansza
- instrukcja



2 kości



1 żeton ze słodyczami



4 żetony kluczy



27 kafelków ścieżki



10 kafelków smoków



plansza

W dalekiej krainie znajduje się mroczna jama. Legenda głosi, że na samym jej końcu jest ukryty skarb, którego strzeże przerażający, ziejący ogniem smok. Dzielne skrzaty nie boją się straszliwej bestii i ruszają na wyprawę. Jednak nie łatwa to podróż. Droga wiedzie przez ciemny i nikomu nieznaną las. Tylko działając wspólnie skrzaty są w stanie dotrzeć do smoczej jamy. Muszą jeszcze odnaleźć trzy klucze, by dostać się do skarbu zamkniętego w skrzyni.



Cel gry

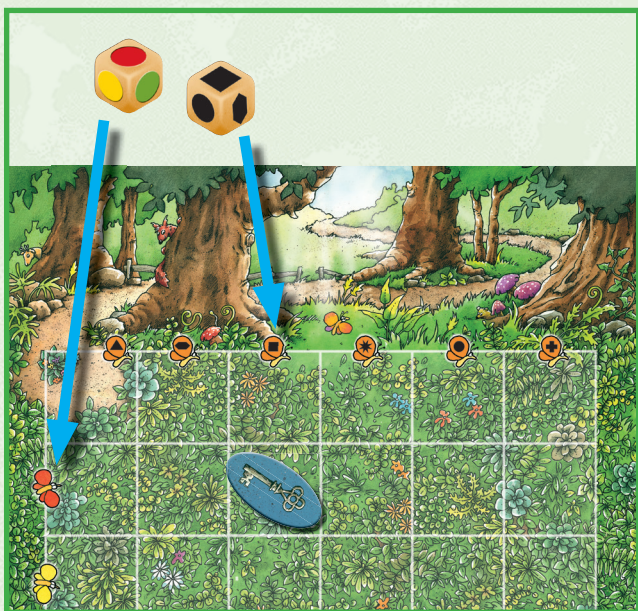
Celem gry jest przechytrzenie smoka i zdobycie skarbu. Jeśli skrzatom uda się dotrzeć do celu i zbiorą po drodze trzy klucze – wygrają! Gdy do skrzyni ze skarbem pierwszy dobierze się smok, to on zostanie zwycięzcą.



Przygotowanie

Planszę należy umieścić na środku stołu, a kafelki ścieżki i smoka wymieszać i rozłożyć zakryte dookoła planszy jeden obok drugiego.

Ponieważ podczas przeprawy przez las dzieci będą zbierać klucze i słodycze, ich położenie na planszy trzeba ustalić przed grą – poprzez rzut oboma kośćmi.



Na przykład, jeśli zostanie wyrzucony kolor czerwony i kształt kwadratu, klucz należy umieścić na polu, w którym przecina się rząd oznaczony kolorem czerwonym z kolumną oznaczoną symbolem kwadratu.

Na jednym polu można położyć tylko jeden żeton z kluczem lub jeden żeton słodyczy. Jeśli na kościach powtórzy się to samo pole, trzeba ponownie nimi rzucić.

Gdy słodycze i wszystkie cztery klucze zostaną rozłożone na planszy, gra może się rozpocząć.

Zaczyna osoba, która najlepiej naśladuje ryk smoka. Dalej kolejka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

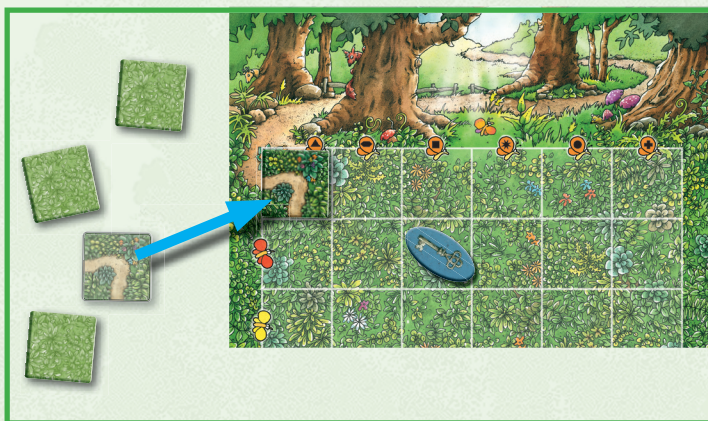


UWAGA: Na planszy leżą aż cztery klucze, jednak żeby wygrać i otworzyć skrzynię, wystarczą tylko trzy. Czwarty klucz został umieszczony po to, aby ułatwić podjęcie decyzji, którą z leśnych ścieżek wybrać jako tę najlepszą drogę do skarbu.

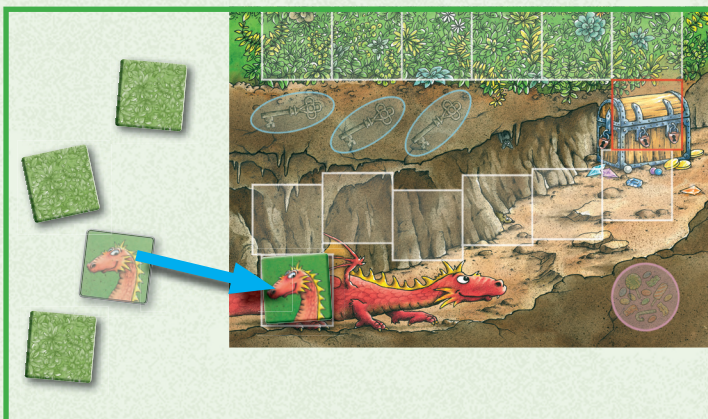


Przebieg gry

Pierwszy gracz odkrywa dowolny kafelek znajdujący się obok planszy. Jeśli widnieje na nim ścieżka, umieszcza kafelek na polu startowym, na skraju lasu (pole w lewym górnym rogu planszy).



Jeśli na kafku jest smok, trzeba położyć go na pierwszym polu w smoczej jamie (dolne pole po lewej stronie).



Następnie drugi gracz odkrywa wybrany przez siebie kafelek i kładzie w odpowiednim miejscu. W ten sposób kolejna osoba będzie przedłużać ścieżkę albo smoczy tor poprzez dokładanie do nich kafelków.

Kafelki ścieżki

Nowy kafelek ścieżki należy zawsze dokładać do znajdujących się już na planszy. Nie ma znaczenia, z której strony go umieścimy, ale trzeba pamiętać, że kafelki ścieżki muszą się łączyć, tak aby pomiędzy wskazanymi na nich drózkami było przejście. Celem jest dotarcie do skarbu przed smokiem, dlatego dzieci powinny wybrać najkrótszą ścieżkę. Czasami jednak będą musiały pójść dłuższą drogą, aby zdobyć trzy klucze i żeton słodczy.

Na jednym polu lasu może znajdować się tylko jeden kafelek ścieżki. Raz wyłożonych kafelków nie wolno ruszać.



Tak można ułożyć kafelki.



Tak nie można dołożyć kafelka.

Żetony kluczy

Klucz można zdobyć poprzez położenie kafła ścieżki na polu, na którym znajduje się żeton z kluczem. Gdy gracz go zdobędzie, należy odłożyć go na specjalne miejsce na planszy (w pobliżu skarbu). W tym momencie do otwarcia skrzyni brakuje już tylko dwóch kluczy.



Koniec gry

Gra się kończy, gdy na polu z czerwoną ramką na skarbie zostanie położony kafelek. Jeśli jest to kafelek ścieżki zamykający całą drogę przez las, a na torze obok skarbu znajdują się trzy klucze, to znaczy, że dzieci przechytrzyły smoka i wygrały! Jeśli jednak na skarbie leży kafelek smoka, to on jest zwycięzcą.



Żeton słodczy

Smok uwielbia słodkości! Dla nich jest gotów odejść od skarbu, dlatego warto postarać się o żeton słodczy. Wystarczy położyć kafelek ścieżki na polu, na którym ten żeton się znajduje, a potem umieścić słodką pokusę na planszy pod skarbem. Smok na pewno nie zrezygnuje ze smakołyku. Należy zabrać kafelek smoka, leżący najbliżej skarbu i położyć go na żetonie słodczy. Zostanie on tam już do końca rozrywki.



Z serii gier dla dzieci polecamy również:



Magiczny labirynt

+6



Zaklęta wieża

+5



Zamek Kasteliny

+5



Wieża duchów

+5



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 2. Rok 2015.

Wersja 2.0



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
MMXIV