



Za Górami za Lasami

AUTOR: LAIMA KIKUTIENÉ
ILUSTRACJE: GEDIMINAS AKELAITIS

PINK FROG



Kot Marzyciel śpi w najlepsze. Śni o drodze do cudownego Zamku Snów, gdzie słońeczko wciąż ogrzewa futerko, fosą płynie świeże mleko, a dni upływają na słodkim lenistwie...


ZAWARTOŚĆ:

- 80 kart z obrazkami
- Drewniana figurka Kota Marzyciela
- Specjalna kostka
- Plansza do gry (pudełko)
- Instrukcja

 2517

W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail: help@pinkfrog.pl

PRZYGOTOWANIE

1. Spodnią część pudełka połóżcie pośrodku stołu. Będzie waszą planszą.
2. Przemieszajcie karty i umieśćcie je zakryte w komorze planszy.
3. Figurkę kota postawcie na polu startowym. 
4. Połóżcie kostkę w miejscu, w którym każdy ma do niej łatwy dostęp.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby kart poprzez dokładne opowiadanie snutej wspólnie bajki. Każda pomyłka oznacza utratę punktu, czyli jednej karty. Wpływa to również na zmianę biegu opowiadanej historii.

ROZGRYWKA

Zabawę rozpoczyna ten, kto jako ostatni widział jakiegoś kota. Jeżeli trudno wam to ustalić, grę zaczyna najmłodszy z uczestników. Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Pierwszy gracz rzuca kostką.



– ruch pionkiem

Jeśli na kostce wypadnie ścianka z oczkami, kot przesuwa się o stosowną liczbę pól na planszy. Następnie gracz wykonuje akcję związaną z polem, na którym zatrzymał się pionek.



– strata kolejki

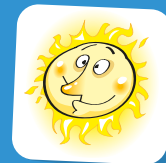
Kot pozostaje na swoim miejscu, a ty nic nie mówisz i nie dostajesz nowej karty (omija cię szansa na zwiększenie swojej kolekcji). Kolejka przechodzi na następnego gracza.



– puste pole

Wyciągnij kartę z pudełka, pokaż ją pozostałym graczom, połóż przed sobą i ulóż pierwsze zdanie waszej opowieści. Zdanie musi zawierać słowo, które w jakiś sposób opisuje obrazek widoczny na karcie.

Możesz zacząć w dowolny sposób:



Pewnego dnia o świcie...
Kiedy wstawało słońce...
Tego dnia panował straszliwy upał...
Rok 2050 to był dziwny rok. Po 41 dniach nieprzerwanego mroku nad Krakowem ponownie zaświeciło słońce...

W ten sposób rozpoczyna się historia, którą wszyscy stworzycie wspólnie.

Musicie słuchać uważnie, ponieważ każdy z was będzie musiał w swojej kolejce powtórzyć całą bajkę od początku, dokładnie w taki sam sposób, jak zrobili to poprzednicy, a następnie dołożyć do niej nowy fragment.

Jeśli w swojej rundzie ująłeś wszystkie dotychczasowe fakty, wylosowana przed chwilą karta zostaje przed tobą i stanowi zdobyty w grze punkt. Pozostaje również częścią dalszej opowieści. Na tym twoja tura się kończy. Jeżeli jednak popełniłeś błąd, karta zostaje odrzucona i nie będzie więcej brana pod uwagę. Tak czy inaczej, gra toczy się dalej i następny gracz zaczyna swoją kolejkę od rzutu kostką.



– dołóż kartę

Weź kartę z pudełka, pokaż ją pozostałym graczom i połóż przed sobą. Właśnie zdobyłeś punkt bez opowiadania historii. Kolejny gracz będzie musiał uwzględnić tę kartę jako element opowieści (będzie musiał dodać motyw zarówno z twojej karty, jak i jeszcze z nowej, wylosowanej przez siebie).



– zabierz kartę

Wybierz jedną z kart, które masz przed sobą, i odłóż ją na stos kart odrzuconych. Ta karta nie będzie już brała udziału w grze, a zdanie odnoszące się do zawartej na niej ilustracji zostaje wykreślone z opowieści (nie będzie więcej powtarzane).



– zamiana kart

Odrzuć jedną ze swoich kart, a następnie dobierz nową z pudełka i połóż w jej miejscu. Twoja kolejka od razu się kończy. Waszą historię będzie kontynuował następny gracz, który ma za zadanie wpleść do narracji ten zmieniony element, zastępując nim fragment z odrzuconej karty. Od teraz wszyscy musicie pamiętać, że treść bajki została zmieniona.



POPEŁNIASZ BŁĄD, JEŚLI:

- ominiesz co najmniej jeden fragment opowieści,
- pomylisz kolejność zdań,
- wypowiesz zdanie ze słowem, które odpadło z gry (lub zostało zastąpione czymś innym).

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy kot dotrze do zamku. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył w trakcie rozgrywki najwięcej kart.

UWAGA

Trzymajcie swoje karty odkryte przed sobą w kolejności ich wylosowania, tak aby przez cały czas widzieli je wszyscy gracze. Ułatwi to zapamiętanie kolejności wydarzeń w opowieści.

Zależnie od poziomu zaawansowania i wieku graczy możecie się umówić, że nie trzeba powtarzać słowo w słowo tego, co wymyślili poprzedni gracze – ważne, aby zachować ogólny sens i kształt ułożonej wspólnie fabuły.



wiek graczy
7+



ilość graczy
2-5



czas gry
30 min

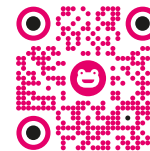


gra rodzinna

PINK FROG

LOGIS

www.pinkfrog.pl
hello@pinkfrog.pl
@pinkfrog
Więcej gier na →



ZASADY BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA OSTRZEŻENIA!
Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zestaw zawiera małe elementy – niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Wyprodukowano przez:
Z.P. „Alexander” Piotr Pundzis
ul. Telewizyjna 19 | 80-209 Chwaszczyno
T/F 58 552 83 70 | 58 552 30 75

Wyprodukowano w Polsce.

Ze względów produkcyjnych wzornictwo elementów oraz ich kolorystyka mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach.

2517

