

zasady gier



na tropie Misia



Porównaj kody
i rozwiąż zagadkę!

ELEMENTY GRY



PLANSZA składająca się z 5 elementów



KOSTKA



planszетка NIEBA



12 żetonów ZWIERZĄT



żeton MIODU

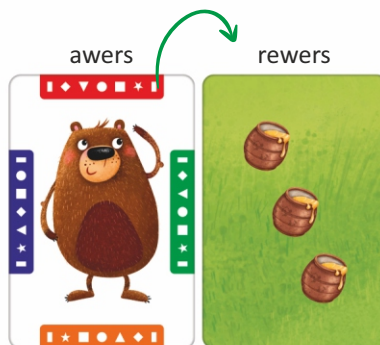


żeton SŁOŃCA

4 pionki



12 kart ODPOWIEDZI



24 karty MISIA



TATA

MAMA

SIOSTRA

ŻŁOTOWŁOSA

na tropie Misia

Gra kooperacyjna dla dowolnej liczby graczy

CEL GRY

Mały Misiek się zgubił. Uczestnicy, grając MAMĄ Misiem i TATĄ Misiem, muszą odpowiedzieć na cztery pytania:

1. Co miał na głowie Miś?

2. Jak był ubrany?

3. Co robił?

4. Gdzie był widziany?

Odpowiedzi na te pytania są zaszyfrowane. By rozwiązać zagadkę, należy odnaleźć karty z odpowiednim kodem (z identycznym układem symboli i we właściwym kolorze, który odpowiada barwie powyższych pytań). Gracze będą szukać odpowiedzi na te pytania u zwierząt spotkanych w lesie. Uczestnicy wygrają, jeżeli uda im się uzyskać wszystkie informacje, zanim zapadnie wieczór. Podczas szukania tropów Misiom będzie przeszkadzała Złotowłosa.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Ułóż PLANSZĘ w okrąg (w dowolnej kolejności), a w środku umieść planszетkę NIEBA (przykładowe ułożenie obok).
- Połóż żeton SŁOŃCA na NIEBIE na polu zaznaczonym żółtą kropką.
- Postaw pionek ZŁOTOWŁOSEJ na polu planszy z domkiem.
- Losowo ułóż żetony ZWIERZĄT rewersem do góry na polach w zaznaczonych miejscach, tak aby nie było widać zwierząt.
- Potasuj karty ODPOWIEDZI i ułóż je w 4 stosach po 3 karty obok planszy, tak aby na kartach były widoczne zwierzęta.
- Potasuj karty MISIA i wybierz jedną z nich. Ułóż kartę przy planszy ilustracją Misia do góry.
- Postaw pionki MAMY Misia i TATY Misia na dowolnych polach.
- Przygotuj kostkę do gry.



WERSJA DLA MŁODSZYCH GRACZY

Na etapie przygotowania do gry możecie ułożyć na planszy wszystkie żetony ZWIERZĄT obrazkiem do góry. Ułatwi to grę młodszym graczom i pozwoli na szybsze odszukanie zwierząt z kart.

PRZEBIEG GRY

Poruszanie się po planszy

Gramy wspólnie i wspólnie podejmujemy decyzję, gdzie przestawić Misie, ale możemy ustalić, że co turę jeden gracz decyduje, gdzie ruszyć którym Misiem. Gracze rzucają kostką. W zależności od tego, co wypadnie:



Wykonują ruch MAMĄ lub TATĄ Misiem, w dowolnym kierunku o 1, 2 lub 3 pola (w zależności od wyniku na kostce). Pole to pojedynczy fragment koła, np. domek, strumyk, łąka itd. Na każdym z pól (poza polem z domem) znajdują się po trzy żetony ZWIERZĄT. Po wykonaniu ruchu gracze mogą odsłonić jeden żeton na danym polu.



Przeskakują dowolnym Misiem na dowolne pole. Po wykonaniu ruchu mogą odsłonić jeden żeton na danym polu.

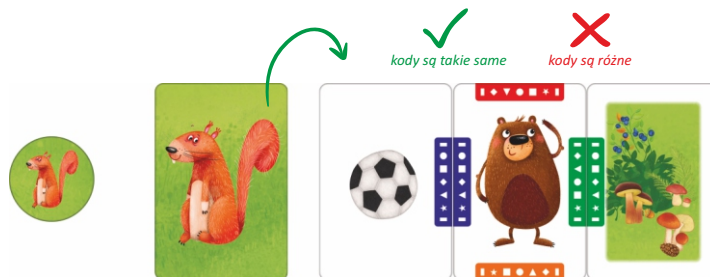


Ruszają ŻŁOTOWŁOSĄ o jedno pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Dany gracz nie kończy swojej rundy, tylko rzuca kostką do skutku, aż ruszy Misiem. Jeśli ponownie wypadnie ŻŁOTOWŁOSA, postępuje tak samo.

UWAGA! NIE MOŻNA STANĄĆ MISIEM NA POLU, NA KTÓRYM STOI INNY MIŚ.

Szukanie odpowiedzi

Odpowiedzi na pytania, których szukamy, znajdują zwierzęta spotkane w lesie. Aby zadać im pytanie, Miś musi się znaleźć na polu, na którym jest żeton z takim zwierzątkiem, jakie znajduje się na górze jednego z czterech stosów kart ODPOWIEDZI. Wtedy zabieramy żeton z planszy i zabieramy kartę ODPOWIEDZI. Odwracamy ją i przykładamy kodem do karty MISIA. Jeżeli symbole będą identyczne, oznacza to, że zwierzątko udzieliło nam prawidłowej odpowiedzi na jedno z pytań i pozostawiamy kartę, tak aby kody się ze sobą stykały. Jeżeli kody będą się różnić, należy odrzucić kartę i żeton do pudełka. Jeśli na żetonie jest inne zwierzątko, to odkładamy żeton na swoje miejsce na planszy zwierzątkiem do góry. Jeśli w następnym kroku Miś stanie na polu z żetonem, któremu odpowiada karta z wierzchu stosu, będzie mógł ją wziąć.



Spotkanie Złotowłosej

Gdy na kostce wypadnie żółta stopa, przesuwa się ZŁOTOWŁOSĄ o jedno pole. Jeśli ZŁOTOWŁOSA spotka MAMĘ lub TATĘ Misia, zagaduje ich i przez to Misie tracą cenny czas. Należy wtedy przesunąć żeton SŁOŃCA na NIEBIE o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tak samo się dzieje, gdy MAMA lub TATA Miś dociera na pole ze ZŁOTOWŁOSĄ, przesuamy żeton SŁOŃCA o jedno pole na NIEBIE. MAMA lub TATA Miś na takim polu może zabrać kartę ODPOWIEDZI, jeśli ta pasuje do żetonu ZWIERZĄTKA z tego pola.

Na kostce wypadła STOPA – Złotowłosa przesuwa się o jedno pole i natrafia na TATĘ Misia, którego zagaduje. Należy przesunąć żeton SŁOŃCA na planszeczce NIEBA zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

MAMA Miś stoi na polu z żetonem wiewiórki, więc może sprawdzić kartę ODPOWIEDZI z wiewiórką ze stosu kart.





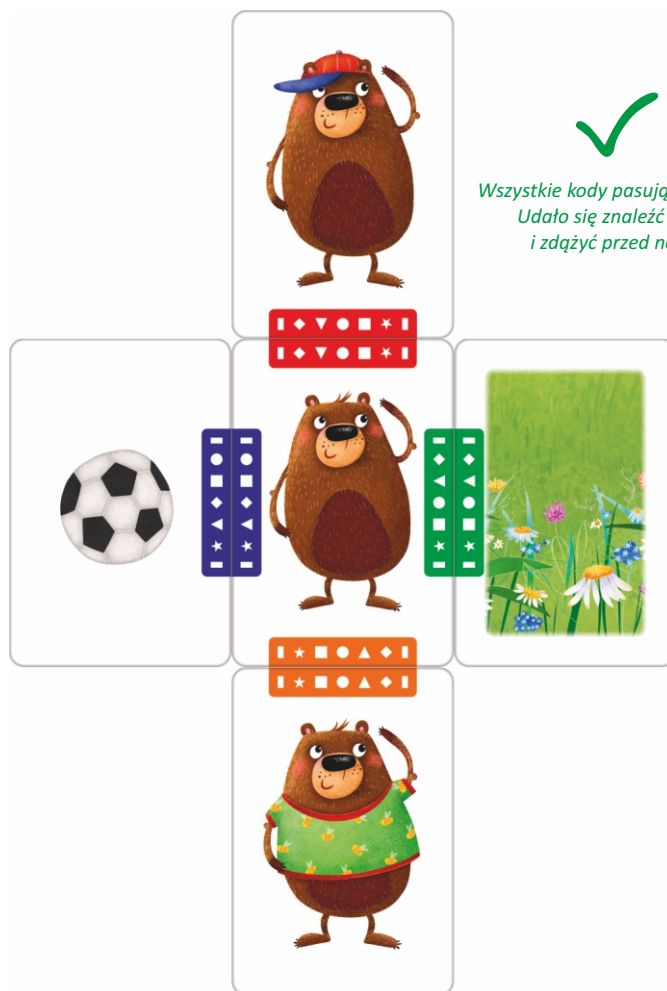
DODATEK – ŻETON MIODU

Możecie urozmaicić grę i zwiększyć szansę na wygraną poprzez położenie na polu z domem żetonu MIODU. Jeżeli znajdziecie się na polu z ilustracją domu, możecie zabrać żeton. Miód ma zbawienne właściwości. Jeśli podczas gry na kostce wypadnie niekorzystny wynik, dzięki żetonowi z MIODEM możecie powtórzyć rzut kostką.

Uwaga: wykorzystany żeton wraca na pole z domkiem i można z niego skorzystać ponownie.

KONIEC GRY

Wygrywamy, gdy odnajdziemy odpowiedzi na wszystkie cztery pytania, czyli zbierzemy cztery karty ODPOWIEDZI pasujące kodem do karty MISIA, zanim SŁOŃCE dotrze na pole oznaczone księżycem. W przeciwnym razie przegrywamy.



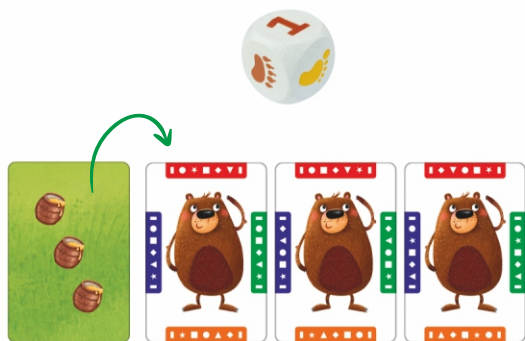
zabawa w chowanego

Gra rywalizacyjna dla dwóch lub trzech graczy

W wariacie tym mogą grać dwie lub trzy osoby. Każda osoba gra swoim pionkiem. W rozgrywce na trzy osoby wykorzystajcie pionek SIOSTRY Misia. Pionek ŻŁOTOWŁOSEJ odłóżcie do pudełka. Zadaniem każdego z graczy jest jak najszybsze odnalezienie czterech kart ODPOWIEDZI pasujących do karty MISIA.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Rozdzielcie między siebie pionki, którymi będziecie poruszać się w trakcie gry: możecie wcielić się w rolę MAMY, TATY lub SIOSTRY.
- Każdy z graczy otrzymuje swoją kartę MISIA. Jednak wszyscy gracze muszą mieć taką samą liczbę beczulek miodu na rewersie!
- Ułóżcie planszę, składając ją z pięciu elementów w dowolnej kolejności, tak aby utworzyła okrąg.
- Żeton ZWIERZĄT umieście na planszy obrazkiem do góry.
- Wszystkie karty ODPOWIEDZI rozłóżcie obok planszy, zwierzętami do góry.
- Żeton MIODU ułóżcie na polu z domem.
- Przygotujcie kostkę do gry.





PRZEBIEG GRY

Gracze będą po kolei wykonywać ruch swoim Misiem. Rozpoczyna osoba, która jako ostatnia jadła miód. Podczas swojej kolejki gracz wykonuje następujące działania:

- Rzuca kostką i przesuwa Misia.
- Sprawdza jedną kartę ODPOWIEDZI.

Gracz rzuca kostką, w zależności od wyniku:

- 1** Wykonuje ruch swoim Misiem w dowolnym kierunku odpowiednio o 1, 2 lub 3 pola. Pole to pojedynczy fragment koła, np. domek, strumyk, łąka. Na każdym polu, poza domem, znajdują się 3 żetony.
- 2**  Przesuwa swój pionek na dowolne pole.
- 3**  Musi wrócić swoim Misiem na pole z domem. Jeżeli na polu z domem znajduje się żeton z miodem, gracz może go zabrać i położyć przed sobą.

Sprawdzenie jednej karty ODPOWIEDZI

Jeżeli Miś zatrzyma się na polu, na którym znajdują się żetony ZWIERZĄT, może wybrać jeden z nich i odszukać kartę z przedstawionym na nim zwierzątkiem. Następnie odwraca kartę i sprawdza, czy symbole z karty zgadzają się z symbolami karty MISIA. Jeżeli tak, to gracz zatrzymuje kartę i zdejmuje odpowiedni żeton z planszy. Jeżeli kod nie jest taki sam, gracz odkłada kartę i żeton na swoje miejsce.

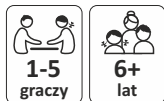


ŻETON MIODU

Jeżeli gracz dysponuje żetonem z miodem, może go wykorzystać po rzucie kostką. Jeżeli wynik na kostce jest niekorzystny, gracz może rzucić kostką jeszcze raz. Jednak po rzucie musi zwrócić miód na pole z domem. Gracz, który trafi na to pole następnym razem, będzie mógł pobrać żeton i wykorzystać go w czasie swojego ruchu.

KONIEC GRY

Grę wygrywa osoba, która jako pierwsza odnajdzie wszystkie cztery karty ODPOWIEDZI pasujące do jego karty zaginionego MISIA.



ilustracje:
Dorota Szoblik,
Karolina Kucharska
grafika:
studio KUKURYKU

pomysł i zasady gry:
Michał Krześlak

www.kukuryku.co
© KUKURYKU®

Art.: Na tropie Misia
Producent:
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 340 11 50
e-mail: biuro@kukuryku.co

