

gra planszowa

adamigo®

Pinokio



instrukcja gry

Gra planszowa przeznaczona od 2 do 4 graczy.

Gracze startują z pola START. Po rzucie kostką poruszają się o tyle pól do przodu, ile oczek wskaże kostka. Gracze poruszają się po polach niebieskich. Jeżeli pionek gracza stanie na granatowym polu z numerem, po odczytaniu polecenia z instrukcji, gracz postępuje zgodnie z zaleceniem. Jeżeli pionek gracza stanie na różowym polu ze strzałką musi skierować się po następnym rzucie na pola fioletowe, które nieraz skracają drogę, a nieraz ją wydłużają.

Przygody Pinokia:

- 1 Pinokio, ciekawy świata rusza na wędrowkę. **Rzucasz jeszcze raz kostką.**
- 2 Spotkanie z karabinierem, który uważa, że taki mały chłopiec nie powinien sam podróżować. **Wracasz na pole START.**
- 3 Dżepetto szuka zaginionego Pinokia.
Czekasz 1 kolejkę rzutów.
- 4 Spotkanie z Gadającym Świerszczem, który namawia Pinokia, aby powrócił do domu. **Opuszczasz jedną kolejkę rzutów.**
- 5 Próba ogrzania się Pinokia przy ognisku skończyła się nadpaleniem stóp pajacyka. Pinokio wraca do Dżepetta, który dorabia mu nowe nogi. **Wracasz na pole START.**
- 6 Pinokio postanowił się uczyć i wyrusza z książkami do szkoły. **Przesuwasz się o 10 pól do przodu.**
- 7 Pinokio zafascynowany spotkaniem z kukiełkami z cyrku nie zwraca uwagi na grożące niebezpieczeństwo. Cudem udaje mu się uniknąć kłopotów. **Przesuwasz się o 5 pól do przodu.**
- 8 Pinokio otrzymał 5 złotych cekinów od dyrektora cyrku. Uradowany biegnie, aby szybciej dotrzeć do domu. **Przesuwasz się o 10 pól do przodu.**

- 9 Chociaż Pinokio postanowił wrócić do domu, spotkanie z kulawym Lisem i ślepym Kotem zmienia jego plany. Udaje się z nimi do gospody. [Przesuwasz się o 8 pól do tyłu.](#)
- 10 W gospodzie „Pod Czerwonym Homarem” Pinokio z Kotem i Lisem spędza sporo czasu. [Opuszczasz 2 kolejki rzutów.](#)
- 11 Wspomnienie przestrożg mądrego świerszcza, powoduje, że Pinokio znów postanowił wrócić jak najszybciej do domu. [Posuwasz się o 15 pól do przodu.](#)
- 12 Pinokio zostaje napadnięty przez dwóch zamaskowanych złoczyńców. [Opuszczasz 1 kolejkę rzutów.](#)
- 13 Wystraszony i poobijany Pinokio ucieka z miejsca napadu. [Przesuwasz się o 10 pól do przodu.](#)
- 14 Kolejny pech. Złoczyńcy dopadają Pinokia i wieszają na szelkach na dużym drzewie. [Tutaj odczekujesz 2 kolejki rzutów.](#)
- 15 Dobra wróżka przysłała na pomoc ptaszki. [Otrzymujesz premię – dodatkowy rzut kostką.](#)
- 16 Wyczerpany przygodami Pinokio leczy się u mądrej Sowy i opiekuńczego Kruka. [Przesuwasz pionek o 5 pól do tyłu.](#)
- 17 Kłamstwa Pinokia sprawiają, że wydłuża mu się nos. [Za karę przesuwasz się o 10 pól do tyłu.](#)
- 18 Pinokio zakopuje złote monety za namową Lisa i Kota. [Opuszczasz 1 kolejkę rzutów.](#)
- 19 Pinokio ma pecha, trafia do więzienia na skutek krętactw. [Niestety czekasz 2 kolejki rzutów.](#)
- 20 Głodny Pinokio kradnie kiść winogron. Za karę musi stróżować na plantacji właściciela. [Opuszczasz 1 kolejkę rzutów.](#)
- 21 Spotkanie z wężem. [Opuszczasz 1 kolejkę rzutów.](#)
- 22 Pinokio dostaje wiadomość od Dżepetta, którą przekazuje pajacykowi gołąb. Pinokio wyrusza nad brzeg morza, aby spotkać opiekuna. [Przesuwasz się o 15 pól do przodu.](#)
- 23 Pomoc staruszce zostaje nagrodzona. Pinokio od wróżki otrzymuje przyrzeczenie zamiany w chłopca, jeżeli tylko będzie postępował właściwie. [Otrzymujesz dwa dodatkowe rzuty kostką.](#)

- 24 Pinokio spotyka grupę kolegów ze szkoły. Wspólna podróż nad morze kończy się bójką. Ucieczka kończy się w domu Dobrej Wróżki. **Cofasz się o 5 pól.**
- 25 Pinokio realizuje przyrzeczenie dane Wróżce. Wyrusza do szkoły i otrzymuje nagrodę. **Przesuwasz się o 10 pól do przodu.**
- 26 Kolejne wybryki Pinokia – wyjazd do Krainy Zabawek – oddalają spotkanie z Dżepettem i przemianę w chłopca. **Tracisz 2 kolejki rzutów.**
- 27 Leniwe i psotne życie w Krainie Zabawek skutkuje... oślimi uszami, które z powodu lenistwa urosły pajacykowi. **Stoisz na polu nr 27 przez trzy kolejki rzutów.**
- 28 Pinokio jako osioł zostaje sprzedany na targu, potem ciężko pracuje w cyrku. **Posuwasz pionek o 1 pole do przodu.**
- 29 Uciekając, osioł skacze do morza, a... wypływa Pinokio. Płynący do brzegu pajacyk zostaje połknięty przez olbrzymią rybę. W jej wnętrzu spotyka Dżepetta. **Czekasz 1 kolejkę rzutów.**
- 30 Szczęśliwie Pinokio i Dżepetto uciekają z brzucha wielkiej ryby i powracają do domu. Opieka nad schorowanym opiekunem zostaje nagrodzona przemianą pajacyka w chłopca. **Z pola nr 30 przesuwasz się na pole META.**

Przygody krnąbrnego pajacyka, po wielu perypetiach, kończą się szczęśliwie. To, co spotkało Pinokia, przestrzega dzieci przed nieposłuszeństwem, naiwnością i złymi postępami. Mamy nadzieję, że gra o pajacyku zachęci Was do przeczytania książki autorstwa Carlo Collodiego.

UDANEJ ZABAWY !

PINOKIO - gra planszowa

grafika i rysunki:

Renata Krześniak, Wojciech Szwalski

opracowanie graficzne:

STUDIO adamigo

opracowanie i adaptacja:

Julia Pogorzelska



www.adamigo.pl

5 902410 006731