

PICNIC



ans years
años Jahre

4-10



PicNIC

ZAWARTOŚĆ:



x 1



x 1



x 4



x 8



x 8



x 8



x 3



x 4



Króliki i lisy organizują wielki piknik: mają już miejsce, ale nie mają jedzenia. Zdecydowali się szukać go w grupach, związani ze sobą, aby się nie zgubić. Która drużyna zbierze najwięcej owoców i warzyw?

Zawartość: 4 króliki i 4 lisy połączeni w pary, 1 płytką "piknik", 16 płytek "celu" (4 ogrody kwiatowe, 4 góry, 4 lasy i 4 wsie), 1 koło do losowania, 27 żetonów z jedzeniem (8 jabłek, 8 arbuźów, 8 marchewek i 3 ananasy).

Pomysł: każda złączona para królik i lis porusza się od płytki do płytki, zbierając jak najwięcej jedzenia na piknik!

Cel gry: utworzyć najdłuższą linię z jedzenia.

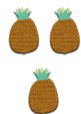
Przygotowanie do gry:

- Umieść płytkę "piknik" na środku stołu. Płytki "celu" rozłóż losowo wokół, ananasem do dołu.

- Umieść żetony z jabłkami, arbuźami i marchewkami losowo na płytkach "celu": połóż po 2 żetony na 8 płytkach, które znajdują się najdalej od pikniku i po 1 na reszcie.

- Połóż na stole koło do losowania, tak aby każdy mógł do niego dosięgnąć i odłóż na bok 3 żetony z ananasem.

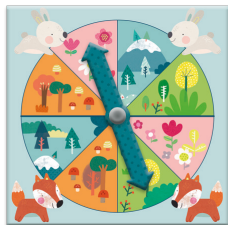
Każdy z graczy wybiera parę zwierząt w innym kolorze i kładzie je na płytce "piknik".



Przygotowanie do gry:

Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej rundzie gracz kręci kołem. Wskazówka pokazuje dwa cele: górny jest dla królika, dolny dla lisa.

Jeśli sznurek łączący zwierzęta jest na tyle długi, aby wykonać ruch, gracz może przesunąć jedno z dwóch zwierząt na wskazane pole.



- Kiedy zwierzątko wejdzie na płytkę z 1 lub 2 żetonami z jedzeniem, gracz wybiera który z nich zabiera.
- Kiedy zwierzątko wejdzie na płytkę bez żetonów, gracz odwraca płytkę; jeśli na odwrocie znajduje się ananas, zabiera żeton przedstawiający go; jeśli nie odnajdzie ananasa, nic się nie dzieje. Pozostawia płytkę odwróconą.
- Kiedy zwierzątko wejdzie na płytkę z ananasem, nic się nie dzieje, ponieważ inny gracz zebrał go wcześniej.

W tym przykładzie ruch wykonuje albo królik na płytkę kwiatowy ogród, albo lis na płytkę wieś.

Uwaga! Sznurek pomiędzy twoimi zwierzątkami nie może przechodzić przez sznurek innej pary!



Uwaga 1: Tylko jedno zwierzę może się znajdować na płytce, za wyjątkiem płytki "piknik".

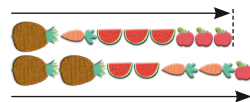
Uwaga 2: Gracz może nie być w stanie wykonać ruchu z dwóch powodów: sznurki zwierząt innego gracza mogą blokować drogę lub płytka "celu" do której chcą dojść jest w tym czasie zajęta.

W obu przypadkach gracz nie może wykonać ruchu, a jego kolejka przepada i przechodzi na następną osobę.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy wszystkie 3 ananasy zostaną zdobyte.

Wszyscy gracze układają swoje żetony z jedzeniem w linii (jabłka, marchewki, arbuzy i ananasy). Wygrywa gracz, który ułoży najdłuższą linię.



Wersja rozszerzona:

W wersji rozszerzonej marchewki może zbierać tylko królik, a arbuzy lis. Oba zwierzątka mogą zbierać jabłka i ananasy.