

Gra Złapmy niedźwiedzia!



Kategoria wiekowa: 4+

Ilość graczy: 2-4

Zawartość: 4x figurka strażnika Zoo, 1x figurka niedźwiedzia, 20x żeton pola gry, 9x żeton akcji, 3x odznaka

Cel gry: Złap niedźwiedzia, zanim on złapie Ciebie!

Przebieg gry:

- 1) Złóżcie figurki strażników Zoo oraz niedźwiedzia, przygotujcie planszę do gry układając 20 żetonów – pół gry w okręgu. Ustawcie figurki strażników Zoo z odstępem 10 pól od niedźwiedzia – którego umieszczacie na losowo wybranym polu. Przed sobą połóżcie odznakę odpowiadającą kolorem wybranemu przez Was strażnikowi Zoo.
- 2) Gra toczy się w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara, zaczyna najmłodszy gracz.
- 3) Pierwszy gracz miesza żetony akcji ułożone obrazkami do dołu. Żetony akcji:
Odcisk buta – wykonujesz ruch goniąc niedźwiedzia
Odcisk łapy niedźwiedzia – niedźwiedź przesuwa się w Twoim kierunku
- 4) Gracz losuje żeton wybraną przez siebie liczbę razy – jeśli wylosuje odcisk buta, może losować kolejny raz – każdy kolejny odcisk to możliwość przesunięcia się o kolejne pole. Gdy trafi na odcisk łapy niedźwiedzia – gracz niestety musi zostać na swoim miejscu, wtedy to niedźwiedź rusza w pościg.
- 5) Po wykonanym ruchu gracz usuwa wolne, wybrane przez siebie pole gry, odwraca je by sprawdzić jaka niespodzianka kryje się pod spodem:
Jest puste – niedźwiedź nie przesuwa się
+ Niedźwiedź przesuwa się o 1 pole
++ Niedźwiedź przesuwa się o 2 pola
Strzałka – zmieniacie kierunek rozgrywki, wszystkie figurki zostają na swoich polach
- 6) Kolejny gracz robi to samo, z każdym kolejnym ruchem zostaje coraz mniej żetonów – pół gry. Jeśli któremuś z graczy uda się złapać niedźwiedzia stając na jego polu – wszyscy wygrywają, ponieważ misja zakończyła się sukcesem. Jeśli to niedźwiedź złapie któregokolwiek ze strażników – wszyscy przegrywają, a niedźwiedź pozostaje na wolności.

