

CZERWONY KAPTUREK DJ 05126

Wiek- od 4 do 7 lat

Ilość graczy- od 2 do 4

Zawartość- 50 kart (24 karty „opowieści” + 10 kart z wilkiem +8 kart z myśliwym w lesie + 8 kart z wilkiem w lesie)

Cel gry- Być pierwszym , który korzystając z kart „opowieści” ułoży w całość historie o czerwonym kapturku .

Przygotowania-na środku stołu ułożyć w okręgu 8 dowolnych kart, przedstawiających wilka w lesie bądź leśniczego w lesie, obrazkiem do dołu. Pozostałe 8 kart z obrazkiem „lasu” położyć na stosiku pośrodku utworzonego okręgu z kart. Potasować razem 34 karty (24 karty „opowieści” i 10 kart z wilkiem) i rozdać po 3 dla każdego z graczy, reszta kart utworzy talię do grania.

Reguły gry- Zaczyna najmłodszy z graczy. Podczas każdej kolejki gracze mają 3 opcje ruchu:

- położyć przed sobą kartę „opowieści” z jakimkolwiek numerem , oprócz karty z numerem 6 która musi być grana na końcu.
- zwrócić jedna z 3 swoich kart z powrotem do talii kart (odkładamy ja zawsze pod spód talii)
- spróbować wygrać kartę opowieści , wyłożona przez przeciwnika poprzez położenie na niej karty z wilkiem. Jeśli dojdzie do takiej sytuacji , wówczas gracz , na którego kartę został położony „wilk” , stara się uchronić swoją kartę , odwracając jedna z kart z obrazkiem lasu tworzących okrąg . Zanim się to stanie gracz „broniący” swojej karty , musi unieść ręce nad okrąg kart i powiedzieć wierszyk :

„ Kiedy wilka gdzieś poniesie,
bawimy się w lesie.
Kiedy wróci na swe włości ,
pożre nas w całości.”

następnie gracz odwraca jedna z kart „lasu” tworzących okrąg i jeśli:

- odwrócona karta przedstawia wilka w lesie , gracz „broniący” swojej karty opowieści , traci ją na rzecz przeciwnika , który położył wcześniej kartę wilka na wybrana kartę „broniącego” . Wygrywający może dzięki zdobytej karcie zacząć układać swój rząd kart opowieści , bądź dołożyć ją do już posiadanych kart , uzupełniając swoją opowieść .Karta wilka wraca na spód talii.

-odwrócona karta przedstawia leśniczego w lesie, gracz „broniący” krzyczy „bang” i wilk zostaje zabity , a karta obroniona. Karta wilka wraca na spód talii.

Zawsze po skończonym ruchu , gracze muszą dobrać kartę z talii kart , tak aby „na reku” mieli zawsze 3 karty .Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zawsze kiedy z koła kart „lasu” jedna z kart zostaje odkryta , musi być zastąpiona kolejna karta ze stosika znajdującego się pośrodku okręgu utworzonego przez karty „lasu” . Odwrócona karta wraca na spód stosiku.

Koniec gry- wygrywa ten z graczy , który jako pierwszy ułoży całe opowiadanie składające się z 6 kart „opowieści”.