

## LUTIN MALIN

Wiek: 5+;

Liczba graczy: 2 do 4;

Cel gry: Zdobyć jak najwięcej skarbów;

### Zanim rozpocznieš grę:

Z siedmiu dużych puzzli ułóż okrągłą planszę, na której jest 7 dużych leśnych pól, w środku kładziemy duży żeton z czarownicami;

-6 żółtych magicznych krążków ułóż na każdym polu obrazkiem do dołu, siódmy krążek ze skrzatem ułóż na siódmym polu obrazkiem do góry;

-żetony symbolizujące różne skarby ułóż obrazkami do dołu obok planszy, spróbuj ułożyć z nich niewielką górkę;

-wszystkich żetonów jest 21, po trzy takie same skarby, np. są trzy złote kielichy, 3 listy itd.

-jeśli w grze biorą udział dwie osoby, wystarczy na górze ułożyć 6 różnych symboli (ale z każdego trzy żetony), jeśli grają 3 osoby, układamy 7 symboli po 3, jeśli 4 osoby, układamy wszystkie 8 symboli po 3 żetony;

-każdy gracz otrzymuje dwa kapelusze czarownicy ( jeden czerwony i jeden żółty) i układa je przed sobą;

### Zasady gry:

Pionkami poruszamy się zgodnie ze wskazówkami zegara. Gracze za każdym razem używają tego samego pomarańczowego krążka ze skrzatem. Zaczyna najmłodszy gracz, rzuca kostką.

### Jeśli kostka pokaże liczbę 1, 2 lub 3:

-wtedy gracz przesuwa skrzata taką liczbę jaką pokazała kostka, następnie odkrywa żółty żeton i kładzie go obrazkiem do góry na polu, na którym znajdował się skrzat wcześniej;

-**jeśli na odkrytym żetonie jest skrzynia skarbów**, gracz bierze sobie jeden skarb z kupki i kładzie do obok siebie obrazkiem do góry, następnie żeton ze skrzynią ponownie odwracamy obrazkiem do dołu; po czym kostką rzuca następny gracz;

-**jeśli na żetonie jest czarny kot**, gracz jeśli posiada już jakieś skarby musi jeden odłożyć z powrotem na kupkę obrazkiem do dołu. Jeśli gracz nie ma jeszcze skarbów, rzuca następnym gracz. Żeton z kotem odwracamy obrazkiem do dołu zanim rzuci następnym gracz;

-**jeśli na żetonie jest wróżka**, gracz odkrywa także żółty żeton na następnym polu, w poszukiwaniu wróżki:

- jeśli trafi na skrzynię skarbów, ma pecha traci kolejkę;
- jeśli trafi na kota, gracz musi oddać jeden skarb na kupkę;

W tych dwóch przypadkach, gracz następnie ponownie odwraca te dwa żółte żetony obrazkiem w dół i kolej na następnego gracza;

-jeśli trafi na drugą wróżkę, brawo! Gracz może sobie wziąć dwa skarby z kupki i kładzie je przed sobą obrazkiem do góry;

### **Jeśli kostka pokaże kapelusz:**

Tak szybko jak to możliwe, każdy gracz bierze kapelusz o tym samym kolorze, jaki pokazała kostka i kładzie go na środku planszy na jednej czarownicy, którą sobie wybierze. Jeśli jakiś gracz ma trzy identyczne skarby, jest bezpieczny, czarownica nic mu nie zrobi. Jeśli gracze nie mają trzech takich samych skarbów, jeden muszą odłożyć na kupkę. Jeśli ktoś nie ma w ogóle skarbu, gra toczy się dalej.

**Kto wygrywa:** gra kończy się kiedy na kupce nie ma już żadnych skarbów.

Wtedy liczymy punkty:

1 skarb= 1 punkt. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej punktów.