

DJ8411 HiHiHi

Strategiczna gra trzymająca w napięciu

Dzielne małe chochliki wędrują przez niebezpieczny las zaklęć. Strzeżcie się strasznych niedźwiedzi. Chochliki muszą unikać ich groźnych zaklęć by przedostać się do kraju cudów.

WIEK; od 6lat

ILOŚĆ GRACZY: 2-4

CZAS TRWANIA: 20 minut

Zawartość gry : 1 plansza, 6 małych chochlików (pionki) w różnych kolorach , 6 sekretnych kart, 2 kartki numerkami, 1 kostka z kolorami.

Cel gry : Być pierwszym, który przeprowadzi bezpiecznie swojego chochlika do mety w kraju cudów . Można blokować pionki innych graczy zastawiając na ich drodze pułapki

Gra : Postaw odpowiednią ilość pionków na linii startu (w zależności od liczby graczy). Każdy uczestnik gry otrzymuje sekretne karty kolorem odpowiadający ich pionkowi (2 lub 3 graczy - każdy dostaje po 2 karty jeżeli grają 4 osoby dostają 1 kartę)

- każdy z graczy w swojej kolejce rzuca 3 kostkami i przesuwa dwa pionki do przodu.:

gracz najpierw przesuwa pionek na kolor , który wyrzucił na kostce z kolorami, następnie przesuwa pionek o tyle pól , ile wyrzucił na jednej z dwóch kostek z numerami.

Drugi pionek jest przesuwany do przodu o tyle pól ile odpowiada numer z drugiej kostki.

Wyjątkowe sytuacje:

- 7 pól z dużym ciastem

małe chochliki (pionki) , które opuszczają to pole mogą przesunąć się do przodu o podwójną liczbę pól wylosowanej na kostce

- 11 strasznych pól (kolor pomarańczowy) pionek stojący na tym polu może przesunąć się do przodu tylko o jedno pole , bez względu na ilość oczek wylosowanych na kostce

- 2 pola „cuchnąca wieża”

pionek zostaje zablokowany na tym polu , aby opuścić je w następnej kolejce musimy wylosować na kostce kolorów ten sam na którym stoi pionek lub na kostce numerów liczbę ” 6”

w każdym z tych dwóch przypadków pionek porusza się do przodu tylko o 1 pole.

- 2 pola „złe wiedźmy”

pionek , który stanie na tym polu natychmiast cofa się do tyłu o 1 pole za ostatnim pionkiem w grze.

Wyjątkowe sytuacje: Jeśli gracz wylosuje na dwóch kostkach z numerami tą samą liczbę- nie bierze pod uwagę kostki z kolorami tylko przesuwa się do przodu o sumę pól jaka widnieje na rzuconych kostkach ,

- uwaga na koniec gry , jeżeli kostka z kolorami wskazuje kolor pionka , który właśnie skończył grę , gracz decyduje , które pionki przesunąć do przodu z pozostałych w grze (przesuwa się o ilość pól na kostkach z numerami).

KOT WYGRYWA :

Gra kończy się w momencie kiedy jeden z graczy dotrze swoim pionkiem (bądź pionkami) do „kraju cudów”. Wygrywający pokazuje wówczas swoją sekretną kartę innym uczestnikom gry , żeby

sprawdzić ich karty.

Nie jest wymagane dostać dokładną liczbę punktów aby dostać się do „kraju cudów „(możliwa jest taka sama lub większa liczba aby się tam znaleźć)