



PL



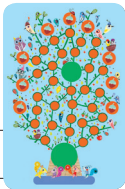
Od 5 do 9 lat



Od 2 do 4 graczy



Zawartość: 9 żetonów z orzechami, 1 plansza, 1 kostka, 4 pionki - wiewiórki



Cel gry: Zbierz 3 orzechy



Przygotowanie:

9 żetonów z orzechami rozłóż na drzewie, na przypisanych im polach. Każdy z graczy wybiera wiewiórkę i ustawia ją na starcie przy pniu drzewa. Kolejka następuje w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Zasady gry:

Gracze po kolei rzucają kostką i przesuwiają swój pionek o tyle pól ile wyrzucili.

(Gdy wypadnie np. 6 a wiewiórce do orzecha brakuje 2 ruchów, wtedy pionek po zebraniu orzecha może kontynuować ruch o pozostałe 4 pola).

Kiedy uczestnik zdobędzie orzeszek, układa go na swojej wiewiórce.

Następnie wiewiórka musi jak najszybciej dostać się do pnia drzewa i umieścić tam swoją zdobycz (wtedy gracz zdejmuje żeton i kładzie przed sobą). Teraz może wyruszyć po kolejny orzech.

Po drodze gracz musi się wystrzegać innych wiewiórek, które będą chciały zabrać mu orzechy!

- Jeżeli wiewiórka A zakończy ruch na polu, na którym już jest wiewiórka B, wtedy B musi cofnąć się na zielone pole po środku drzewa.

- Jeżeli B miała ze sobą orzech, musi ją oddać wiewiórce A:

- Jeżeli A w trakcie spotkania ma już jeden orzech, to w takim wypadku odkłada jeden żeton z powrotem na wybrane przez siebie pole przypisane na orzechy, a drugi układa na pionku.

Każda z wiewiórek musi wybrać między zbieraniem orzechów z drzewa, a podkradaniem ich innym graczom.

Kto wygrywa? Pierwszy gracz, który zdobędzie 3 orzechy!



DJECO