

Gracze są małymi zwierzętami (mysz, kot, łasica, wiewiórka), które starają się ukraść zboże, które to zbierał zielony dzięcioł. Dzięcioł ukrył zboże na zimę u podstawy pnia. Aby uniknąć zdemaskowania, zwierzęta chowają się w jego gnieździe pomiędzy jajkami. Dzięcioł bacznie obserwuje gniazda z czubka drzewa i gdy tylko zauważy coś podejrzanego mknie w dół po długim pniu.

**Liczba graczy:** 2 do 4

**Wiek:** 5 - 8 lat

**Czas gry:** 15 minut

**Zawartość:**

- 1 plansza
- 4 jajka z drewna
- 4 kostki
- 11 ziaren
- 1 zielony dzięcioł

**Cel gry:**

Wygrywa ten, kto na końcu gry ma najwięcej ziaren. Gra toczy się w kierunku ruchu wskazówek zegara.

**Przygotowanie:**

Ułóż elementy jak na rysunku:

- Ziarna u podstawy pnia
- Jaja są umieszczone losowo na planszy, po jednym w gnieździe (niezależnie od liczby graczy gra toczy się z wykorzystaniem wszystkich jaj)
- Każdy z graczy otrzymuje jedną kostkę i wybiera zwierzę. Gracz szuka jaja, które jest przyporządkowane do jego zwierzaka i zapamiętuje jego położenie.

Najmłodszy gracz zaczyna. Wyciąga dzięcioła na szczyt drzewa i puszcza go w ruch. Ptak zaczyna schodzić z drzewa w tym czasie gracz rzuca kostką.

**Są trzy możliwości:**

- wyrzuca konkretny kolor: wówczas gracz kładzie szybko wybrane przez siebie jajko do gniazda tego samego koloru. Możliwe jest by było kilka jaj w tym samym gnieździe.

Przykład: Wyrzucony kolor to niebieski. Gracz musi włożyć jajko do niebieskiego gniazda.

- wyrzuca dzięcioła: szybko przesuwają dzięcioła na szczyt drzewa
- wyrzuca kolory: gracz może umieścić wybrane jajko w którymkolwiek gnieździe

Po zakończeniu gry przez gracza, gracz po jego lewej stronie rzuca kostką.

Zawodnicy grają pospiesznie aż do momentu, w którym dzięcioł zejdzie po pniu do stóp drzewa.

Kiedy dzięcioł dociera na dół, gra jest wstrzymana.

- Aby gra mogła toczyć się szybko, gracz, którego kolej przypada w momencie gdy dzięcioł zszedł z drzewa, nie otrzymuje ziarna
- Wszyscy gracze, których jajko było samo w gnieździe otrzymują ziarno

Przykład: W zielonym gnieździe jest tylko jedno jajko, pod którym chowa się kot. Pozostałe trzy jajka są razem w innym gnieździe. Tylko gracz - kot otrzymuje ziarno.

### **Gdy nie ma wystarczającej ilości ziarna dla wszystkich:**

Pierwsze ziarno bierze gracz siedzący na lewo od gracza, który został zaskoczony przybyciem dzięcioła. Następnie kolejka idzie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Nie wolno odwracać jajek w trakcie gdy dzięcioł schodzi z drzewa. Należy zrobić to na początku gry i zapamiętać gdzie chowa się odpowiednie zwierzątko.

### **Nowa runda:**

Gdy gracze otrzymali swoje ziarno, gra zostanie wznowiona jak opisano powyżej. Rozpoczyna się ona od gracza, którego ruch został przerwany przez przybycie zielonego dzięcioła.

### **Koniec gry:**

Kiedy dzięcioł nie ma już zapasów ziarna gra jest skończona. Gracz z największą liczbą nasion jest zwycięzcą. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą liczbę ziaren, wygrywa ten gracz, który najszybciej wypowie słowa: "Pico Pico".

Grając z małymi dziećmi można zrezygnować z puszczania dzięcioła i ustalić koniec rundy po np. 3 kolejkach.