

autor: Wojciech Rzadek

ilustracja: Marzka Dobrowolska

gra dla 2-4 graczy od 2. roku życia

Pierwsza gra Przyjaciele



Elementy gry

- 27 żetonów (9 gatunków zwierzątek w 3 kolorach tła)
- kostka (3 strzałki czarne i po jednej w kolorach: niebieskim, zielonym i czerwonym)

Zanim rozpocznieš grę z dzieckiem, pokaż mu jej elementy. Pobawcie się zwierzątkami, nazywając je i określając kolor tła żetonów.

PODSTAWOWY WARIANT GRY (2+)

Uwaga: W tym wariantcie kolory strzałek nie mają znaczenia.

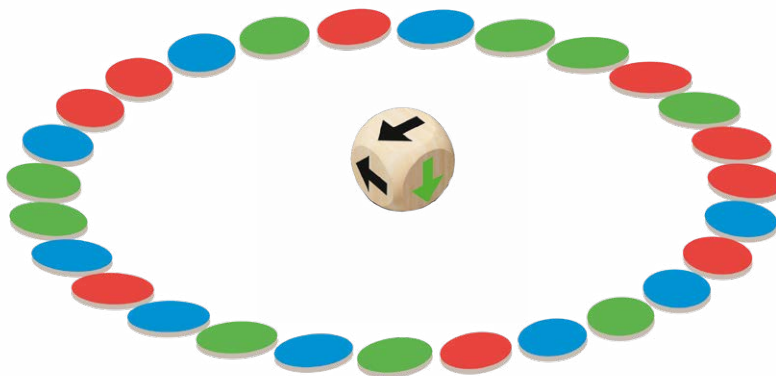
Cel gry

Gracze zbierają zestawy zwierzątek (każdy zestaw to 3 żetony tego samego gatunku). Gracz, który zbierze określoną liczbę zestawów jako pierwszy (patrz niżej), wygrywa grę.

Przygotowanie gry

Ułóż wszystkie żetony w okrąg na stole, tak aby były blisko siebie, jeden obok drugiego. W środku okręgu połóż kostkę.

Grę zaczyna najmłodszy gracz. Następny w kolejce jest zawsze gracz po lewej.



Przebieg gry

Gracz rzuca kostką w środku okręgu. Następnie prowadzi palcem linię prostą od kostki w kierunku, który wskazuje strzałka na kostce. W momencie gdy palec napotka żeton, gracz bierze go do ręki. Jeśli strzałka kieruje w miejsce pomiędzy dwoma żetonami, gracz może wybrać jeden z nich.

Uwaga: Jeśli kostka zatrzyma się na żetonie lub poza okręgiem zwierzątek, gracz ponawia rzut.

Gdy gracz ma żeton w ręce, sprawdza, czy któryś z graczy (wliczając samego siebie) ma już żeton z gatunkiem tego zwierzątka przed sobą.

- Jeśli tak jest, oddaje go temu graczowi (może być tak, że samemu sobie), a ten gracz kładzie go przed sobą.
- Jeśli żaden z graczy nie ma przed sobą żetonu z takim zwierzątkiem, rzucający zabiera żeton i kładzie go przed sobą.

Następnie kolejka przechodzi na gracza po lewej stronie.

Przykład: Łucja rzuciła kostką i podążając palcem w kierunku wskazanym przez strzałkę, zdobywa chomika. Nikt z graczy go nie ma, zatem kładzie żeton przed sobą. Gdyby Mateusz miał już żeton chomika, Łucja musiałaby mu przekazać zdobyty żeton.



W trakcie gry należy zmniejszać okrąg, aby nie było zbyt dużych luk pomiędzy żetonami. Najlepiej robić to za każdym razem po wykonaniu kolejki przez wszystkich graczy.

Koniec gry

Gra kończy się, w momencie gdy jeden z graczy jako pierwszy zdobędzie odpowiednią liczbę zestawów:

- w grze na 2 graczy – 4 zestawy zwierzątek
- w grze na 3 graczy – 3 zestawy zwierzątek
- w grze na 4 graczy – 2 zestawy zwierzątek

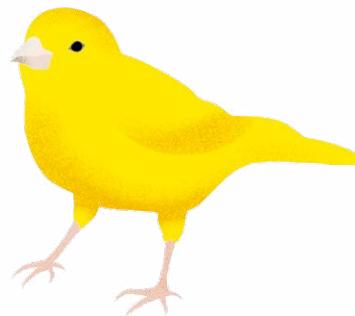
Uwaga: Nie możesz zbierać większej liczby zestawów niż potrzeba do wygrania gry.

Rozszerzenia podstawowego wariantu gry

Jeśli gracz wyrzuci na kostce strzałkę w jednym z trzech kolorów poza czarnym (niebieski, zielony, czerwony), może zabrać z okręgu żeton:

- który wskazuje strzałka
LUB
- z dowolnym zwierzątkiem, którego tło jest w kolorze strzałki;

a potem postąpić zgodnie z zasadami (zatrzymać lub oddać żeton innemu graczowi).



GRA DLA STARSZYCH DZIECI (3+)

Cel gry

Gracze muszą jak najszybciej zdobyć wszystkie żetony swoich zwierzątek.

Przygotowanie gry

Oddziel od pozostałych żetony z niebieskim tłem. Gracze losują spośród nich żetony i kładą je przed sobą. To będą ich zwierzątka.

Liczba losowanych żetonów zwierzątek:

- w grze na 2 graczy – po 4 żetony
- w grze na 3 graczy – po 3 żetony
- w grze na 4 graczy – po 2 żetony

Wszystkie żetony zwierzątko, które nie zostało wylosowane, wracają do pudełka (w grze na 2 i 4 graczy).

Ułóż wszystkie pozostałe żetony w okrąg na stole, tak aby były blisko siebie. W środku okręgu umieszczamy kostkę.

Grę zaczyna najmłodszy gracz. Następny w kolejce jest zawsze gracz po lewej.

Przebieg gry

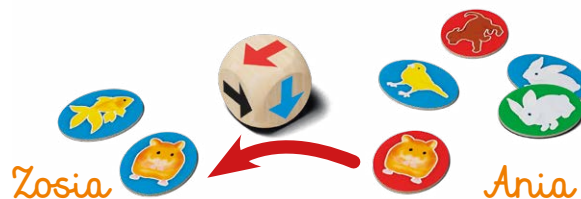
Gracz rzuca kostką w środku okręgu. Następnie prowadzi palcem linię prostą od kostki w kierunku, który wskazuje strzałka na kostce, do momentu, kiedy palec napotka żeton w okręgu.

Gracze mogą zbierać z okręgu **dowolne** żetony zwierzątek wskazanych przez strzałkę na kostce i kłaść je przed sobą. W ten sposób możesz kolekcjonować swoje zwierzątka lub utrudniać grę innym graczom.

Jeśli gracz wyrzuci na kostce strzałkę w kolorze czerwonym lub zielonym, może odebrać jednemu przeciwnikowi **żeton swojego zwierzątka** w tym kolorze.

W trakcie gry należy zmniejszać okrąg, aby nie było zbyt dużych luk pomiędzy żetonami. Najlepiej robić to za każdym razem po wykonaniu kolejki przez wszystkich graczy.

Przykład: Zosia na początku gry wylosowała chomika i rybkę. Ponieważ wyrzuciła na kostce czerwoną strzałkę, może odebrać Ani tylko swój żeton chomika.



Koniec gry

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie wszystkie żetony swoich zwierzątek.

Poznaj gry z serii:



Zapraszamy na naszą stronę [Egmont.pl](https://egmont.pl), aby pobrać dodatkowe materiały:

- Artykuł „Dlaczego warto grać w gry planszowe z matymi dziećmi”,
- Poradnik „Jak wykorzystać **pierwsze gry** w zabawach z dziećmi”,
- Zasady gry „Owocowa uczta”, które łączą elementy gier „Mniam!” oraz „Zwierzątek”.

EGMONT.pl

   Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2021 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor: Wojciech Rzadek;
Ilustracje: Marzka Dobrowolska;
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak;
Redakcja: Wojciech Rzadek, Piotr Stankiewicz;
Korekta: Marta Kania;
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Gry polecają:



PLANSZOWE NEWSY



MUZO.FM

ÇzasDzieci

mama:Du.pl

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl