

Liczba graczy: 2–4
Wiek: 3+
Czas gry: 15 min

Autor: Danna Banki
Ilustracje: Gediminas Akelaitis

Zwierzątka bawiły się na polanie i nawet nie spostrzegły, że zapadł zmierzch. Pora wracać do domu. Tymczasem wilk uciął sobie drzemkę na samym środku ścieżki. Teraz zwierzątka muszą przemknąć obok niego niepostrzeżenie, by go nie zbudzić. Pomóż im bezpiecznie dotrzeć do celu.

Wesoła gra dla najmłodszych, która:

- zachęca do podejmowania taktycznych decyzji
- uczy rozpoznawania kształtów i liczb do 3
- rozwija motorykę małą

Cel gry

Pomóż zwierzątkom dotrzeć do domu tak, by nie zobaczył ich wilk.

Przygotowanie rozgrywki

Ostrożnie oczyścić planszę, by zrobić miejsce na 4 elementy ścieżki (krzaki/pnie). Następnie losowo wsuń krzaki/pnie w nowo powstałe otwory na planszy, tak by utworzyły 8 kryjówek dla zwierzątek. Połóż tak przygotowaną planszę na środku stołu, by wszyscy mieli do niej swobodny dostęp. Następnie postaw złożonego wilka na odpowiednim miejscu na planszy i włóż mu na głowę słomiany kapelusz – tak by zasłaniał oczy.

Raz, dwa, trzy Wilk PaTrZy

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza
- 12 zwierzątek (4 zestawy po 3)
- 12 tekturowych podstawek (oraz elementy zapasowe)
- 4 elementy ścieżki (krzaki/pnie)
- wilk z kapeluszem
- kostka
- instrukcja



Każde zwierzątko umieść w jednej tekturowej podstawce (zapasowe podstawki odłóż do pudełka). Każdy gracz dobiera 3 różne kolorze i kładzie je poza planszą, po przeciwnej stronie niż wilk (patrz: obrazek obok). Przy planszy połóż także kostkę.

Elementy gry mogą różnić się od tych pokazanych na wizualizacji.

Jak grać

Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który jako ostatni bawił się w chowanego. Pozostali uczestnicy gry będą wykonywali swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Pierwszy gracz rzuca kostką.

Jeśli wyrzuci liczbę oczek od 1 do 3, to wybiera jedno ze swoich zwierzątek i porusza się nim o tyle pól, ile pokazuje kostka. Należy starannie wybrać zwierzątko, gdyż każde z nich może zatrzymać się na dowolnym polu, ale ukryje się przed wilkiem **tylko albo za krzakiem w swoim kształcie, albo za pnem.**

UWAGA!

- Gracz może przesunąć tylko jedno zwierzątko w swojej turze (może wybrać zarówno te znajdujące się na planszy, jak i te poza nią).
- Na jednym polu może stać dowolna liczba zwierzątek.
- Każde zwierzątko może się skryć za pnem.
- Jeśli zwierzątko ukrywa się za krzakiem w innym kształcie niż jego własny, to ryzykuje, że może być zauważone przez wilka!

Jeśli gracz wyrzuci na kostce symbol wilczych oczu, to wilk się budzi, podnosi kapelusz, rozgląda po polanie i krzyczy:

RAZ, DWA, TRZY, WILK PATRZY!

(można nacisnąć kapelusz tak, by na chwilę odślonić oczy wilka). Wszystkie zwierzątka, które nie ukrywają się za pnem albo za krzakiem w swoim kształcie, uciekają z powrotem na start (czyli poza planszę, po przeciwnej stronie niż wilk). Po wykonaniu ruchu przez pierwszego gracza kolejka przechodzi na następną osobę i gra jest kontynuowana w ten sam sposób do końca rozgrywki.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy jeden z graczy przeprowadzi wszystkie swoje zwierzątka przez całą polanę (wszystkie będą znajdować się poza planszą, za wilkiem).

Gracz ten zostaje zwycięzcą.

Szybki wariant

Gra kończy się, gdy któryś z graczy przeprowadzi przynajmniej jedno swoje zwierzątko poza planszę.

Drogi Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakies braki (za co z góry przepraszamy), napisz nam jakiego elementu gry brakuje i wyślij zgłoszenie na adres: Granna sp. z o.o, ul. Księcia Ziemiowita 47, 03-788 Warszawa. Można też wysłać reklamację na adres e-mailowy: service@granna.pl



GRANNA



RAZ,
DWA, TRZY,
WILK PATRZY!

Kto
się nie schował?
Mam go!
To czerwony jeź!

LOGIS

00418/3

© 2021 Logis

© 2022 Granna

Wszelkie prawa zastrzeżone

Wyprodukowano w Polsce