

Grę przygotowali:
Ilustracje: Beata Batorska,
opracowanie gier
i projekt graficzny: GRANNA

www.granna.pl
www.superfarmer.pl
e-mail: info@granna.pl



GRZYBOBRANIE

Drogi kliencie,
Nasze gry kompletowane są
ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie
przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adres:
Granna, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Miejsce zakupu:

Data zakupu:

Brakujące elementy:

Imię, nazwisko,
adres:

GRANNA®

00028/3

GRZYBOBRANIE

CUDOWNA PODRÓŻ



Jak przyjemnie jest na polanie nagrzanej słońcem,
tyle poziomek... A tymczasem inni zbierają
borowiki. Może Ty też chcesz ich poszukać? Patrz,
tu rośnie jeden grzybek, a tam pod krzaczkiem
drugi. O, uważaj! Tego grzybka nie wolno zrywać,
to muchomor. Jeśli nazbierasz najwięcej grzybków
i pierwszy dojdiesz do leśniczówki, to wygrasz.
Udanego grzybobrania!

GRANNA®

GRZYBOBRANIE

Gra dla 2-4 dzieci w wieku od 4 lat

Potrzebne elementy:

- plansza,
- 25 grzybków,
- 4 koszyczki, 4 pionki,
- kostka, instrukcja.



PRZYGOTOWANIE DO GRZYBOBRANIA

Wszystkie grzybki muszą znaleźć się w otworkach na planszy. Każdy grzybiarz ustawia swój koszyczek na polu START. Teraz trzeba tylko ustalić, kto pierwszy wyruszy na trasę.



GRZYBOBRANIE

Pierwszy grzybiarz rzuca kostką. Przesuwa swój koszyczek o tyle pól, ile oczek znajduje się na kostce. Jeżeli stanie na polu, na którym rośnie grzybek zbiera go do swojego koszyczka. Uwaga, muchomorów nie zrywamy! Teraz następny grzybiarz rzuca kostką.

W lesie czekają, na miłośników grzybobrania różne przygody, które opisują umieszczone na planszy wierszyki i rysunki.

UWAGA: Ci, którym jest niewygodnie poruszać się po planszy koszyczkiem, mogą wykonywać ruchy pionkiem i zbierać grzybki do koszyczka ustawionego obok siebie.



ZAKOŃCZENIE GRZYBOBRANIA

Zwycięży ten, kto uzbiera najwięcej grzybków.

Jeżeli dwóch grzybiarzy będzie miało po tyle samo grzybków, zwycięzcą zostanie ten z graczy, który pierwszy dotrze do mety.

Powodzenia!

GRANNA®

CUDOWNA PODRÓŻ

Gra dla 2-4 osób w wieku od 4 lat

Do gry będą potrzebne:

- plansza
- 4 pionki, kostka,
- instrukcja
- i dużo poczucia humoru.



To gra dla całej rodziny! Mnóstwo w niej niespodzianek i atrakcji. Jasiek i Misia sprawdzają, czy tata potrafi latać jak bocian. Dziadek zobaczy, jaką babcia robi minę jedząc cytrynę na niby. Wszyscy usłyszą ulubioną piosenkę mamy w jej własnym wykonaniu. A wujek... zamieni się w klauna!



ZASADY GRY

Każdy z graczy ustawia swój pionek na polu START. Rozpoczyna najmłodszy z graczy. Rzuca kostką i przesuwają swój pionek o tyle pól, ile oczek wskaże kostka. Wykonuje zadanie, które znajduje się na polu, na którym zatrzymał się pionek. Jeśli musi się cofnąć lub przesunąć do przodu - przesuwają pionek (ale nie wykonuje zadania, które opisano na polu, na którym właśnie stanął). Dalej gra następny gracz.

UWAGA DOROŚLI!

Jeżeli gracze z małym dzieckiem, możecie ułatwić mu niektóre zadania i dopasować do jego aktualnych możliwości.

Wygra ten z graczy, który pierwszy dotrze do mety.

Wesołej zabawy!

GRANNA®