

# ZAGINIONA KSIĘGA BAŚNI

5+

Wiek  
2-4

20-30 min





## Kai Haferkamp



Kai Haferkamp urodził się w 1967 r. w Oldenburgu, w Niemczech. Z wykształcenia jest prawnikiem, mieszka w Osnabrück. Grami dla dzieci pasjonował się już, gdy był małym chłopcem. Obecnie posiada niesamowitą umiejętność łączenia literatury dziecięcej i gier planszowych. Specjalnie napisał nawet własną bajkę, która jest świetnym wprowadzeniem do niniejszej gry. W ciągu ostatnich 20 lat opublikował ponad 150 gier i kilka książek dla dzieci. W jego grach zawsze znajduje się coś magicznego, co zachwyca najmłodszych.

## Elementy gry

- plansza (połączona ze spodem pudełka)
- 24 kafelki baśni (z rysunkami)
- 1 pusty kafelek (bez rysunku baśni i łąki)
- 22 kafelki łąki (jedna strona zielona, druga szara).
- 4-częściowa ścieżka
- 2-częściowe drzewo
- 12 stron Wielkiej Księgi Baśni i 2 okładki
- sznur
- 4 pionki
- 1 figurka króla



Dawno, dawno temu ludzie zbierali książki z baśniami, jakby to były cenne skarby. Jednak zły król nie lubił, gdy jego poddani zbyt fantazjowali. Podstępem zebrał księgi i spalił je... wszystkie – poza jedną. Z tej ostatniej powrywał strony i rozrzucił je po zamkowym ogrodzie. Wkrótce ludzie zaczęli zapominać opowieści i królestwo oparowała nuda. Pewnego dnia, gdy król spacerował wokół swojego zamku, odważne dzieci wspięły się na pobliską jabłoń i przedostały się do ogrodu. Wspólnie próbowały znaleźć fragmenty opowieści i złożyć je w całość. Jednak czy zdążą odszukać wszystkie strony i uciec z ogrodu, zanim król powróci do zamku?



## Przygotowanie gry



1. Umieść na środku stołu **spód pudełka z planszą**. Rozłóż dookoła niego ścieżkę. Pole z koroną musi być umieszczone dokładnie na wprost bramy do ogrodu (znajdującej się na boku pudełka).
2. Umieść **drzewo** na stole obok narożnika planszy, po przekątnej od bramy ogrodu.
3. **Pusty kafelek** umieść na planszy w rogu z drzewem (nie jest on częścią żadnej baśni). Następnie potasuj **kafelki baśni** i umieść je na planszy obrazkami do góry – jeden obok drugiego, tak by wypełniły plansze. Postarajcie się zapamiętać, gdzie leżą jakie obrazki.
4. Połóż **kafelek łąki** na pustym kafelku zieloną stroną do góry. Będzie to kafelek startowy. Następnie umieść pozostałe kafelki łąki na kafelkach baśni (1 kafelek łąki na 1 kafelku baśni) szarą stroną do góry. Możecie wybrać, które 3 kafelki będą widoczne, ale nie może być wśród nich 2 należących do tej samej baśni.

5. Umieść **strony** z Wielkiej Księgi Baśni i **sznur** obok planszy. Sznur na koniec gry służy do połączenia wszystkich odnalezionych stron książki.
6. Umieść **króla** na ścieżce, na polu z koroną.
7. Każdy gracz wybiera **pionek** i umieszcza go na kafelku startowym (z zieloną łąką).

Gracze muszą odnaleźć wszystkie strony Wielkiej Księgi Baśni, a następnie uciec z ogrodu, zanim król wróci z przechadzki.

#### Gra składa się z 2 etapów:

1. Odnajdywanie stron.
2. Ucieczka z ogrodu (gdy już wszystkie strony zostaną odnalezione).

#### Odnajdywanie stron

Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz, który ostatnio był w ogrodzie. W swojej turze możesz maksymalnie 2 razy przepchnąć kafelki łąki na planszy, w celu odnalezienia 2 pasujących do siebie połówek baśni.

Przepchnij 1 dowolny kafelek łąki lub kilka w rzędzie w pionie lub poziomie. Możesz zakończyć ruch w dowolnym momencie (na przykład gdy odślonisz 2 pasujące połówki baśni), albo gdy zatrzymasz się na ścianie pudełka/ innym kafelku. Jeśli podczas pierwszego ruchu nie uda ci się znaleźć pasujących połówek, masz jeszcze 1 próbę.

Możesz przemieszczać zarówno szare, jak i zielone kafelki łąki. Pionki przesuwane są wraz z kafelkami, na których stoją.



### Znalazłeś 2 pasujące połówki baśni?



Jeśli w trakcie pierwszego lub drugiego ruchu odsłonisz 2 pasujące połówki (gdziekolwiek na planszy), to odnalazłeś całą stronę Wielkiej Księgi Baśni. Wykonaj następujące działania:

1. Weź ze stosu odpowiednią stronę Wielkiej Księgi Baśni i połóż ją przed sobą.
2. Obróć te 2 odnalezione kafelki baśni pustą stroną do góry.
3. Obróć 1 dowolny szary kafelek łąki na zieloną stronę.
4. Przesuń swój pionek na sąsiadujący

zielony kafelek łąki (jeżeli to możliwe). Nie można poruszać się na ukos.

Teraz do gry przystępuje kolejny gracz.



### Nie znalazłeś 2 pasujących połówek baśni?

Jeżeli w ciągu 2 ruchów nie znalazłeś 2 pasujących połówek, to wykonaj następujące działania:

1. Przesuń swój pionek na sąsiadujący zielony kafelek łąki (o ile to możliwe).
2. Przesuń króla o 1 pole na ścieżce w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

**Uwaga!** Dopóki nie odnajdziecie pierwszej strony Wielkiej Księgi Baśni, król się nie rusza (zostaje na polu startowym).

Teraz do gry przystępuje kolejny gracz.



## Ucieczka z ogrodu

Gdy odnajdziecie wszystkie 12 stron Wielkiej Księgi Baśni, ogród zakwita – odwróć wszystkie szare kafelki łąki na zieloną stronę. Teraz spróbujcie uciec z ogrodu, zanim król dojdzie do bramy. W swojej turze możesz 2 razy przepchnąć kafelki łąki, a następnie przemieścić swój pionek (na sąsiadujący zielony kafelek łąki). Po turze każdego gracza król przemiesza się o 1 pole.

Gdy gracz dojdzie do kafelka przy bramie, to ucieka z ogrodu – przemieszcza swój pionek poza planszę. Od tej pory jego tura jest pomijana.

## Koniec gry

### Gra kończy się, gdy:

1. Odnajdziecie 12 stron Wielkiej Księgi Baśni i **wszyscy** uciekniecie z ogrodu, zanim król wróci z przechadzki – wygrywacie grę! Połączcie sznurem wszystkie odnalezione strony. Wielka Księga Baśni jest ocalona!

2. Król zrobi pełne okrążenie (wróci na pole startowe), zanim gracze uciekną z ogrodu – wszyscy przegrywają!

## Wariant

Aby uczynić grę bardziej emocjonującą, przesuwajcie króla od samego początku gry. Czyli – król nie musi czekać na polu startowym, aż gracze odnajdą pierwszą stronę Wielkiej Księgi Baśni.

**EGMONT**  
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.;  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa;  
www.egmont.pl;  
© 2016 Polska edycja: Egmont Polska Sp. z o.o.  
© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Niemcy;  
www.pegasus.de, Wszystkie prawa zastrzeżone



*Pegasus Spiele*  
Autor gry: Kai Haferkamp  
Ilustracje: Anne Pätzke  
Realizacja i design: Claudia Geigenmüller  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Redakcja: Patryk Blok  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



[krainaplanszowek.pl](http://krainaplanszowek.pl)  
[facebook.com/KrainaPlanszowek](https://facebook.com/KrainaPlanszowek)

Grę polecają:



ZAGRAJ ZE MNĄ to kolekcja doskonałych gier planszowych dla rodziców i dzieci. Znajdziesz tu gry, które wyróżniają się najwyższą jakością wykonaniem (drewniane elementy, gruby karton) i ciekawymi regułami. Gry zdobyły liczne nagrody na całym świecie, w tym najbardziej prestiżową Kinderspiel des Jahres. Gry z kolekcji ZAGRAJ ZE MNĄ rozwijają u dzieci umiejętności, takie jak: rozpoznawanie kolorów, liczenie, zdolności manualne, wyobraźnię przestrzenną, umiejętność radzenia sobie z emocjami, współpracę w grupie. Najważniejsze jest jednak to, że dają dużo zabawy i radości dzieciom... i ich rodzicom.

zagraj ze mną



Poznaj wiek po kolorze pudełka

