

Calineczka

adamigo®



© adamigo® 2011

instrukcja gry planszowej

W SKŁAD ZESTAWU WCHODZI:

- plansza o wym. 48,6 x 32,8 cm
 - 4 różnokolorowe pionki
 - kostka
 - 8 żetonów
- oraz płyta CD z bajkami audio



ZASADY GRY:

W grze może brać udział od 2 do 4 osób. Gracze rzucają kostką i poruszają się po polach planszy zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek. O kolejności wchodzenia do gry graczy decyduje ilość (od największej do najmniejszej) wyrzuconych oczek przed rozpoczęciem gry.

Gracze wcielają się w bohaterkę baśni Hansa Christiana Andersena pt. : "Calineczka". Grających spotykają różne przygody. Na swojej drodze napotykają: złą ropuchę, pająka, polną myszkę oraz ślepego kreta, który chce uwięzić Calineczkę pod ziemią. Gracze mają za zadanie jak najszybciej dostać się do Jaskółki, która zabierze ich do Krainy Elfów. W tym zadaniu grającym pomaga motyl oraz małe elfy. Kiedy gracz stanie na polu z elfem, otrzyma od niego amulet, który chroni go przed spotkaniem kreta.

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy dostanie się na grzbiet jaskółki.

POLA SPECJALNE:



złapała Cię ropucha, czekasz 1 kolejkę.



pomaga Ci motyl, przesuwasz się o 6 pól do przodu.



zatrzymał Cię pająk, musisz uciekać, rzucasz jeszcze raz kostką, aby cofnąć się o tyle pól, ile wyrzucisz.



pomaga Ci mały elf, otrzymujesz amulet, który uchroni Cię przed kretem.



kret wciąga Cię do nory i przenosi w inne miejsce, chyba, że podarujesz mu amulet.

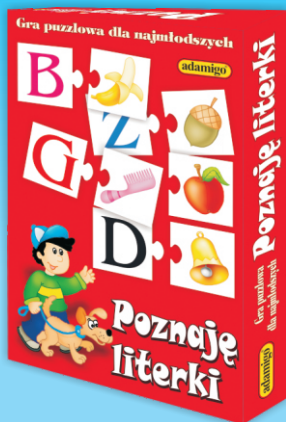
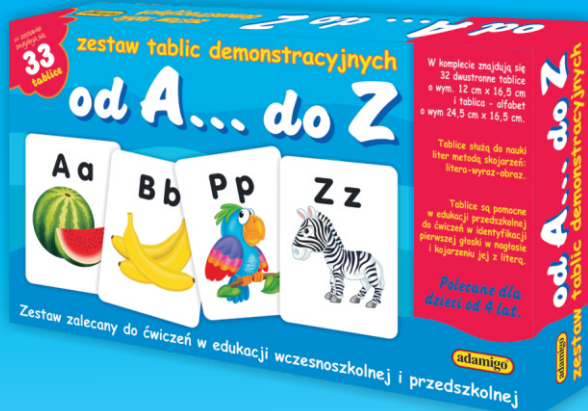


polna myszka zabiera Cię do swojego domku, przesun się na pole z chatką.



domek myszki, trafiasz na to pole, jeżeli staniesz na polu z myszką.

polecamy także:



życzymy miłej zabawy!

adamigo®

www.adamigo.pl

grafika i rysunki: Barbara Galińska
pomysł gry: Magdalena Kuczyńska
opracowanie graficzne: Studio Adamigo
opracowanie i adaptacja: Julia Pogorzelska
przygotowanie do produkcji: Zofia Dziewiątkowska

© adamigo® 2011