

Czerwony Kapturek

adamigo®

ZAWARTOŚĆ

- plansza
- 3 kostki
- 12 listków
- Czerwony Kapturek
- Wilk



Czerwony Kapturek jest grą kooperacyjną, dlatego wszyscy będą ze sobą współpracować. Celem graczy będzie doprowadzenie Kapturka do domku babci z koszykiem wypełnionym co najmniej czterema leśnymi przysmakami, zanim do babci dotrze Wilk.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Czerwonego Kapturka oraz Wilka należy umieścić na planszy na wyznaczonych miejscach tak, jak jest to przedstawione na rysunku poniżej. Dookoła planszy należy ułożyć zielone listki. Nie zaglądalejcie pod listki przed przystąpieniem do rozgrywki.



PRZEBIEG GRY

Czerwony Kapturek będzie poruszał się po polach z czerwoną obwódką w kierunku domku babci. Po drodze musicie zebrać co najmniej cztery przysmaki, które chowają się pod listkami. Wilk będzie poruszał się krótszą drogą po polach z niebieską obwódką.

Podczas swojej kolejki gracz rzuca 3 kostkami i może wykonać maksymalnie 3 rzuty. Po każdym rzucie może, ale nie musi, odłożyć dowolne kostki na bok, a pozostałymi rzucić ponownie. Gracz stara się wyrzucić jak najwięcej czerwonych kropek, aby móc przesunąć Kapturka albo wyrzucić trzy zielone kropki, aby odstąpić listek. Po zakończeniu rzutów, gracz sprawdza kolory na kostkach i postępuje według schematu opisanego poniżej:

- Za każdą czerwoną kropkę przesuwa KAPTURKA o jedno czerwone pole.
- Za każdą niebieską kropkę przesuwa WILKA o jedno niebieskie pole.
- Trzy zielone kropki na kostkach – odstania jeden zielony listek!

PRZYKŁADY



Przesuń Kapturka o dwa pola, a Wilka o jedno pole w stronę domku babci.



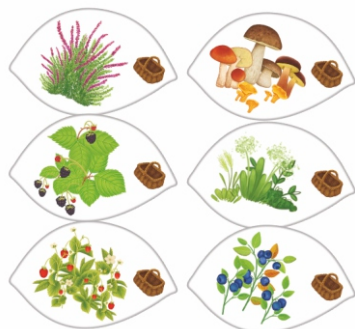
Przesuń Kapturka i Wilka o jedno pole w stronę domku babci.



Odstoń jeden listek.

LISTKI

Po odstąpieniu listka, w zależności od tego co pod nim znajdzie, gracz postępuje w opisany poniżej sposób:



PRZYSMAKI – Jeżeli odstąpił listek z symbolem koszyka, połów go przed sobą. Aby wygrać musicie zbierać cztery takie listki zanim dotrzecie do domku babci.



WIEWIÓRKA – Zachowaj ten listek przed sobą, gracz który go zdobył będzie mógł do końca gry przerzucać kostki maksymalnie cztery, a nie trzy razy jak do tej pory!



MYSZKA – Myszka pomaga w poszukiwaniu przysmaków. Możecie podejrzeć co kryje się pod dwoma dowolnymi listkami. Listek zostaje odkryty do końca gry.



JEŻ – Spotkany jeż odwrócił uwagę Wilka. Cofnij Wilka o jedno pole. Listek zostaje odkryty do końca gry.



ŚLIMAK – Kapturek spotkał ślimaka. Cofnij Czerwonego Kapturek o jedno pole. Listek zostaje odkryty do końca gry.



ŁAPY WILKA – Czerwony Kapturek wypatrzył tropy Wilka w lesie – przesunie Wilka o jedno pole w kierunku domku babci i zaśnie listek. Jeżeli zostanie odkryty jeszcze raz, będziecie musieli przesunąć Wilka ponownie!



POLE Z LISTKIEM – Jeżeli któryś z graczy zatrzyma się na polu oznaczonym listkiem, może podejrzeć co znajduje się pod jednym z listków. Może powiedzieć innym graczom, co tam znalazł. Nie może jednak zabrać przysmaku lub skorzystać z pomocy zwierzątek.

KONIEC

Gra kończy się wygraną wszystkich graczy, gdy doprowadzą Czerwonego Kapturek do domku babci z czterema przysmakami zebranymi w lesie przed tym, zanim dotrze tam Wilk. Gracze przegrają rozgrywkę, jeżeli do domku babci pierwszy dostanie się Wilk lub graczom nie uda się zebrać czterech przysmaków dla babci.

WERSJA RYWALIZACYJNA – WYŚCIG

To gra dla dwóch osób. Jedna wciela się w Czerwonego Kapturka, druga w Wilka. Gra przebiega podobnie do wersji kooperacyjnej, z tą różnicą, że Kapturek i Wilk ścigają się do domku babci i idą tę samą drogą po polach z czerwoną obwódką. Wygra ten z graczy, który jako pierwszy dotrze do domku babci z trzema leśnymi smakołykami.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Czerwonego Kapturka i Wilka należy umieścić na początku ścieżki. Listek z **ŁAPAMI WILKA** oraz listek z **WIEWIÓRKĄ** trzeba odłożyć do pudełka, pozostałe listki należy rozłożyć wokół planszy tak jak w wersji kooperacyjnej.

POLE Z LISTKIEM – Jeżeli któryś z graczy zatrzyma się na polu oznaczonym listkiem, może podejrzeć co znajduje się pod jednym z listków. Nie może jednak zabrać przysmaku lub skorzystać z pomocy zwierzątek.

PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują swoje ruchy na przemian. Zaczyna gracz poruszający się Czerwonym Kapturem, który rzuca trzema kostkami. Może rzucić maksymalnie trzy razy, a po każdym razie może odłożyć dowolną liczbę kostek. Gracz, który będzie poruszał się Kapturem, będzie starał się wyrzucać czerwone kropki, natomiast gracz poruszający Wilkiem – niebieskie.

W zależności od wyniku po trzech rzutach, gracze postępują według schematu:

- Za każdą czerwoną kropkę gracz przesuwa KAPTURKA o jedno pole.
- Za każdą niebieską kropkę gracz przesuwa WILKA o jedno pole.
- Trzy zielone kropki na kostkach – gracz może odsłonić jeden listek i postępuje tak, jak jest to opisane na wcześniejszych stronach instrukcji.

UWAGA! Jeżeli wcielasz się w Czerwonego Kapturka, a po wszystkich rzutach na kostkach wypadnie niebieska kropka – musisz przesunąć Wilka o tyle pól, ile niebieskich kropek wyrzuciłeś. I odwrotnie, jeżeli poruszasz się Wilkiem, musisz przesunąć Kapturek, jeżeli wyrzucisz czerwone kropki.

KONIEC GRY

Wygra gracz, który jako pierwszy dotrze do domku babci z trzema smakołykami.