

# Czyj to trop?



zasady gry



# Czyj to trop?

gra kooperacyjna

## Cel gry

Harcerze wybrali się do lasu, aby zdobyć sprawność Tropicielea. Ich zadaniem jest rozpoznanie tropów oraz wypatrzenie leśnych zwierząt przed wieczornym ogniskiem. Po drodze napotkają wiele różnych śladów, których zapamiętanie będzie nie lada wyzwaniem. Lornetka pomoże wypatrzyć zwierzęta z większej odległości. Utrudnieniem będą pojawiające się w lesie śmieci, które koniecznie trzeba posprzątać.

## Elementy gry



plansza lasu



karta ogniska



35 żetonów



kostka do gry



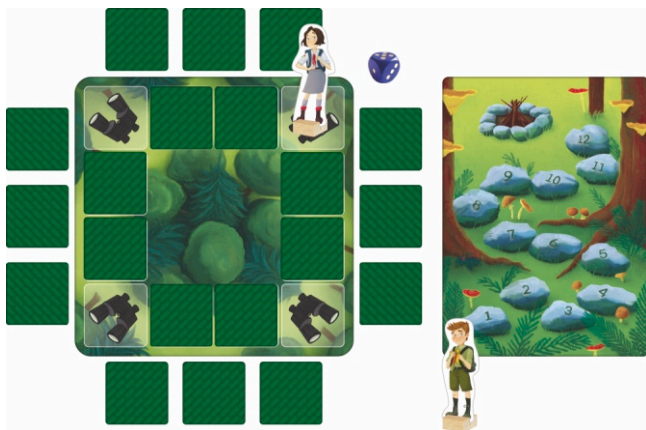
20 tafelków



2 pionki harcerzy  
i 2 stojaki

## Przygotowanie do gry

- Na stole rozłóżcie kwadratową planszę z lasem oraz prostokątną kartę ogniska.
- Tafelki należy podzielić na dwie części. Osobno tropy i osobno zwierzęta oraz śmieci. Tafelki z tropami należy odwrócić rewersem do góry, pomieszać i rozłożyć losowo na kwadratowej planszy w oznaczonych miejscach. Nie układamy tafelków w narożnych polach z lornetką.
- Tafelki ze zwierzętami oraz ze śmieciami należy odwrócić rewersem do góry, pomieszać i rozłożyć losowo po 3 na każdą stronę dookoła planszy lasu.
- Pionki z harcerzami umieśćcie w drewnianych podstawkach. Pionek harcerki należy ustawić w dowolnym narożnym polu planszy lasu. Pionek z harcerzem umieszczamy obok karty ogniska.
- Żetony układamy obok planszy.



## Zasady gry

Gracz, który ostatnio był w lesie rozpoczyna grę od rzutu kostką. Następnie przemieszcza się w dowolnym kierunku na planszy o liczbę pól, jaką wskazała kość. W zależności od pola, na jakim się zatrzyma, postępuje według następujących zasad:

***Pole z tafelkiem*** - jeśli pionek stanie na takim polu, gracz odkrywa go, sprawdza trop, który napotkał i stara się odszukać zwierzę do którego należy napotkany trop. Gracz może odsłonić tylko jeden tafelek ze zwierzęciem, znajdujący się wokół planszy. Jeśli trop zgadza się z odkrytym zwierzęciem, gracz otrzymuje żeton i zakrywa tafelek ze zwierzęciem. Tafelek z tropem pozostanie odkryty do końca gry. (rys.1)

Jeśli trop nie zgadza się ze zwierzęciem, gracz zakrywa oba tafelki i przesuwa o jedno pole harcerza na karcie z ogniskiem. Jeśli gracz natrafi na tafelek ze śmieciem, zakrywa tafelek z tropem oraz śmieciem i również przesuwa pionek harcerza w kierunku ogniska. Podczas zabawy, gracze mogą podpowiadać sobie, gdzie ukryły się poszczególne zwierzęta. (rys.2)

***Jeżeli gracz w następnych ruchach zatrzyma się na odkrytym tropie, również stara się odkryć tafelek z odpowiadającym zwierzęciem, lecz nie otrzymuje już żetonu. W przypadku, gdy nie uda mu się odkryć tafelka z odpowiednim zwierzęciem, należy przesunąć harcerza o jedno pole na drodze do ogniska.***

***Pole z lornetką*** - jeśli harcerka natrafi na narożne pole, może podejrzeć jeden z tafelków znajdujących się dookoła

planszy. Harcerz podczas takiego ruchu nie przesuwa się w kierunku ogniska.

Po zakończeniu swojego ruchu, drugi gracz przejmuje kostkę i wykonuje swój ruch, przemieszczając się pionkiem harcerki.

(rys.1)



(rys.2)



## Zakończenie gry

Gracze wygrywają, gdy zdobędą łącznie pięć żetonów, zanim pionek z harcerzem dotrze do ogniska. Na planszy powinny zostać odkryte pięć różnych tropów zwierząt.

Jeśli harcerz dotrze do ogniska przed zdobyciem pięciu żetonów, gracze niestety przegrywają, ale zawsze mogą rozpocząć grę ponownie.

Jeżeli lubicie wyzwania, możecie umówić się, że waszym celem będzie odstonięcie wszystkich ośmiu tropów.

## Mali tropiciele

gra przeznaczona dla 2 osób

### Cel gry

Celem gry jest zapamiętanie, gdzie schowały się zwierzęta, które zostawiły w lesie swoje tropy. Wygra ten z harcerzy, któremu uda się odkryć więcej zwierząt.

### Przygotowanie do gry

- Na stole rozłóżcie kwadratową planszę z lasem.
- Tafelki należy podzielić na tropy i zwierzęta. Tafelki śmieci nie będą potrzebne, można je odłożyć do pudełka. Tafelki z tropami należy odwrócić rewersem do góry, pomieszać i rozłożyć losowo na kwadratowej planszy w oznaczonych miejscach. Nie układamy tafelków w narożnych polach z lornetką. Tafelki ze zwierzętami należy odwrócić rewersem do góry, pomieszać i rozłożyć losowo po 2 na każdą stronę dookoła planszy lasu.

- Pionki z harcerzami umieśćcie w drewnianych podstawkach i ustawcie w dowolnym narożnym polu planszy lasu. Jeden z graczy będzie poruszał się pionkiem harcerki, drugi – harcerza.
- Żetony układamy obok planszy.

## Zasady gry

Gracz, który ostatnio był w lesie rozpoczyna grę od rzutu kostką. Następnie przemieszcza się swoim pionkiem w dowolnym kierunku na planszy o liczbę pól jaką wskazała kość.

**Pole z tafelkiem** - jeśli pionek stanie na takim polu, gracz odkrywa go, sprawdza trop, który napotkał i spośród tafelków umieszczonych dookoła stara się odszukać zwierzę, do którego należy napotkany trop. Jeśli trop zgadza się z odkrytym zwierzęciem, gracz otrzymuje żeton i zakrywa oba tafelki. Jeśli trop nie zgadza się ze zwierzęciem, gracz zakrywa oba tafelki. Kolejka przechodzi na drugiego gracza.

**Pole z lornetką** - jeśli gracz natrafi na narożne pole, może sobie podejrzeć któryś z tafelków znajdujących się dookoła planszy, nie pokazując drugiemu graczowi.

## Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie osiem żetonów. Zostaje wtedy zwycięzcą i otrzymuje tytuł Tropiciele Lasu.

Jeśli chcecie, aby gra była trudniejsza, możecie dołożyć tafelki ze śmieciami.

# Leśne Memory

gra przeznaczona dla 2 osób

- Tafelki ze zwierzętami oraz tafelki z tropami odwracamy rewersem do góry i mieszamy. Następnie układamy tafelki w 4 rzędach po 4 tafelki, zostawiając odstępy między nimi tak, aby ułatwić ich odwracanie.
- Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Odkrywa dwa dowolne tafelki i sprawdza czy udało mu się znaleźć parę: trop i odpowiadające mu zwierzę. Jeśli tak, gracz zabiera tę parę i swój ruch ma kolejny gracz. Jeśli tafelki nie będą się ze sobą zgadzać, należy je zakryć i kolejka przechodzi na drugiego gracza.
- Gra trwa do czasu zebrania wszystkich obrazków. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej par. Jeśli obie osoby zdobędą po tyle samo par – jest remis.

Art.: Czyj to trop?  
Producent: ADAMIGO®  
ul. Wręczycka 68  
42-202 Częstochowa, POLSKA  
tel./fax +48 34 362 91 59  
www.adamigo.pl  
e-mail: biuro@adamigo.pl

ilustracje:  
Anna Aldüz  
opracowanie i skład:  
STUDIO adamigo



5 902410 007646

© adamigo®