

Smak

Gra edukacyjna i sensoryczna, aby obudzić zmysł smaku

Zawartość zestawu:

- 1 dwustronna plansza do złożenia (4 kawałki puzzli)
- 1 drzewko do złożenia na środku planszy (2 połówki drzewka)
- 8 liści na drzewo (4 żółto-pomarańczowe / 4 żółto-zielone)
- 4 pionki „skrzaty”
- 1 kostka
- 12 kapsułek – każda z nich zawiera 40 małych cukierków
- 12 żetonów do włożenia pod kapsułki
- 1 instrukcja z 2 wariantami gry



Środki ostrożności:

- Poprosić wszystkich graczy, by przed rozpoczęciem gry umyli ręce.
- Nie przechowywać pudełka z zestawem w pobliżu źródła ciepła oraz światła słonecznego. Nie pozostawiać w zasięgu małych dzieci.
- Sprawdzić, czy nie został przekroczony termin przydatności do spożycia.

Wariant 1: zabawa smakowa i współpraca (2-4 graczy) – Wariant ze smakami

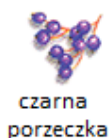


Cel gry:

Wszystkie zwierzęta w lesie muszą zrobić zapasy przed nadejściem zimy, która zbliża się wielkimi krokami! Dobre skrzaty muszą pomóc zwierzętom w zebraniu całego pożywienia, zanim z drzew opadną ostatnie liście. Lista pożywienia „cukierkowego” dla każdego zwierzątka:



MIŚ :



czarna porzeczka



miód



truskawka



JELONEK :



jabłko



fiołek



mleko



ZAJĄCZEK :



mięta



morela



mandarynka



WIEWIÓRKA :



sosna



orzech laskowy



wiśnia

Przygotowanie do gry:

Rozłożyć planszę do gry na stronie A. Złożyć 2 połówki drzewka, następnie umieścić je na środku planszy. W nacięciach na gałęziach umocować 8 liści. Umieścić żetony ze smakami pod spodem każdej kapsułki, następnie ułożyć kapsułki obok planszy. Po złożeniu 4 pionków „skrzatów” każdy z graczy wybiera jeden pionek. Wszyscy gracze po kolei rzucają kostką – grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek. Sama gra oraz ruchy pionków odbywają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wszystkie skrzaty rozpoczynają grę na polu „Dom”.

Przebieg gry:

Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa się zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek. W zależności od pola, na którym stanie, musi wykonać następujące czynności:



Pole „**Trawa**”: gracz wybiera na chybił trafił jedną kapsułkę, wyciąga z niej cukierek i wkłada go do ust. Po schrupaniu cukierka próbuje odgadnąć jego smak, a następnie sprawdza zgodność swojej opinii z żetonem umieszczonym pod kapsułką.

- Jeśli prawidłowo odgadnie smak, zabiera kapsułkę i kładzie ją na polu widocznym na planszy, obok danego zwierzątka. To będzie początek jego zapasów pokarmowych.

Wskazówka: należy dokładnie schrupać cukierek, żeby w pełni poczuć jego smak.

- Jeśli nie odgadnie prawidłowo smaku, nie może zabrać kapsułki – ta trafia z powrotem do puli. Następnie gracz przekłada kapsułki, aby je pomieszać.



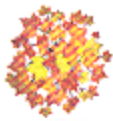
Pole „**Kwitnąca trawa**”: gracz wykonuje te same czynności, które wykonuje się w sytuacji trafienia na pole „Trawa”, z tą jednak różnicą, że po zakończeniu swojej kolejki może ponownie rzucić kostką, nawet jeśli nie rozpozna prawidłowo smaku.



Pole „**Dom**”: jest to pole, od którego zaczynają grę wszyscy gracze. Jeśli któryś z nich trafi ponownie na to pole, wtedy wszyscy gracze wybierają po jednej kapsułce, jednocześnie wyjmują cukierki, chrupią je i próbują odgadnąć smak. Kapsułki z poprawnie rozpoznany smakiem trafiają na planszę.



Pole „**Błoto**”: gracz grzęźnie w błocie i musi opuścić kolejkę.



Pole „**Drzewo**”: gracz nie próbuje cukierka, ale musi zdjąć z drzewa wybrany przez siebie liść i puścić go. W zależności od tego, na którą stronę spadnie liść, wykonać trzeba następujące czynności:



Strona żółta: brak dodatkowych czynności



Strona zielona: spośród nieodgadniętych jeszcze kapsułek gracz wybiera jedną i umieszcza ją w odpowiednim miejscu na planszy



Strona czerwona: gracz wyciąga kapsułkę z jednego ze spichlerzy wybranego przez siebie zwierzątka

Kiedy pierwszy gracz zakończy swoją kolejkę, następny gracz powtarza te same czynności. Na jednym polu nie mogą się znajdować jednocześnie dwaj gracze. Jeśli tak się zdarzy, drugi gracz musi się przesunąć na następne pierwsze wolne pole.

Zakończenie partii:

Jeśli graczom uda się znaleźć wszystkie pokarmy dla 4 zwierzątek, zanim spadnie ostatni liść, oznacza to, że odnieśli zwycięstwo! Jeśli w spichlerzu zwierzątek brakuje jednego bądź więcej pokarmów, a na drzewie nie ma już liści, oznacza to, że niestety, graczom nie udało się zgromadzić zapasów potrzebnych do spokojnego przetrwania zimy. A zatem wszyscy gracze przegrywają.

Wariant 2: gra pamięciowa (2-4 graczy) – Wariant bez smaków



Cel gry:

Zima zbliża się wielkimi krokami! Drogie skrzaty, pomóżcie ulubionym zwierzątkom zrobić zapasy przed nadejściem srogich mrozów! (patrz: tabela na początku instrukcji)

Przygotowanie do gry:

W tym wariantcie gry używa się planszy na stronie B. Żetony umieścić na spodzie kapsułek, następnie na kępkach trawy rozłożyć w dowolny sposób zamknięte pojemniki w taki sposób, by żetony były niewidoczne. Gracz rozpoczynający grę jest wyznaczany na podstawie rzutu kostką. Sama gra oraz ruchy pionków przebiegają zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy skrzat rozpoczyna grę na wybranym polu „Zwierzę”.

Przebieg gry:

Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa się na wskazane pole. W zależności od pola, na które trafi, wykonuje następujące czynności:

Pole „**Zwierzę**”: gracz musi odnaleźć 3 ulubione smaki danego zwierzątka. Na przykład jeśli trafi na pole „Zajączek”, musi odnaleźć kapsułkę z miętą, morelą oraz mandarynką. W tym celu gracz musi wziąć wybraną przez siebie kapsułkę i popatrzeć na jej spód. Jeśli rysunek odpowiada ulubionemu pokarmowi zwierzątka, wtedy gracz zabiera kapsułkę. W przeciwnym przypadku gracz odkłada kapsułkę z powrotem na miejsce.

Pole „**Jedzenie**”: gracz musi spróbować zgadnąć, gdzie znajduje się właściwa kapsułka. Wybiera więc jeden pojemniczek i patrzy, co ten przedstawia. Jeśli żeton odpowiada temu, co jest zaznaczone na polu, gracz zabiera kapsułkę. W przeciwnym razie musi odłożyć pojemnik z powrotem na miejsce.

Kiedy gracz kończy swoją kolejkę, grę kontynuuje gracz po lewej stronie – rzuca on kostką i wykonuje podobne czynności.

Podkradanie:

Kiedy któryś z graczy stanie na polu zwierzęcia, które ma już zgromadzone wszystkie zapasy, może wtedy podkraść jedzenie swoim przeciwnikom, ale uwaga, gracz posiadający wszystkie 3 ulubione pokarmy tego samego zwierzątka nie może już być z nich „okradziony”.

Zakończenie partii gry:

Wygrywa gracz, któremu pod koniec gry, czyli wtedy, kiedy już nie ma żadnych kapsułek na planszy, udało się zgromadzić najwięcej kapsułek.



Wszelkie uwagi i zastrzeżenia prosimy kierować do:
I.Dyląg Allegro Sp.j. - www.ida-kids.pl - hurt@ida-kids.pl
Wyłączny dystrybutor w Polsce firmy:

Sentosphère – 59 bld du général Martial Valin – 75 015 Paris, Francja; www.sentosphere.fr