



POTWORY

Antoine Bauza

DO SZAFY

*Co to znowu za pokraki?
Wyglądają jak wieszaki!
Wyszły z szafy bez pomocy...
Kiedy wyszły? O północy!!!*

*Maszerują przez pokoje,
szumią na nich różne stroje.
Idą, idą, nie przystają.
Pod wersalkę zagląday...*

Dorota Gellner

GRANNA

KOOPERACYJNA GRA DLA NAJMŁODSZYCH POGROMCÓW POTWORÓW

Gra dla 1-6 dzieci w wieku 3-8 lat

Autor gry: **ANTOINE BAUZA** • Ilustracje: **MACIEJ SZYMANOWICZ**

WIECZOREM ŚWIAT WYGLĄDA INACZEJ. NA ŚCIANACH POJAWIAJĄ SIĘ TAJEMNICZE CIENIE, A POD ŁÓŻKIEM CZAJĄ SIĘ STRASZYDŁA I STWORY... NIE MOŻESZ ZASNAĆ? BOISZ SIĘ POTWORÓW? ZAGRAJ I PRZEGOŃ JE DO SZAFY!

POTWORY DO SZAFY to gra kooperacyjna. Termin ten oznacza, że gracze – zamiast ze sobą rywalizować – muszą połączyć swoje siły, aby pokonać potwory. Gracze, wspólnie, albo wygraają, albo przegrają.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

20 kart potworów, 10 żetonów zabawek, 2 żetony łowców doskonałych, 3 części potwora Zębogona, szafa, instrukcja.

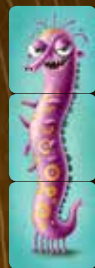
PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- Potasuj karty potworów i ułóż je w stos. Na wierzchu ma być widoczna ilustracja przedstawiająca dziecko w łóżku.
- Żetony zabawek wymieszaj z żetonami łowców doskonałych. Ułóż je obrazkiem do dołu dookoła stosu kart potworów.
- Połóż 3 części potwora Zębogona niebieską stroną do góry – tak, aby przedstawiała obrazek potwora.
- Pudełko z otwartą szafą umieść obok.
- Odsłoń wierzchnią kartę potwora i ułóż ją odkrytą powyżej łóżka.

Karta potwora



Zębogon



**Łóżko
(rewers karty
potwora)**



Żetony



Szafa





PRZEBIEG GRY

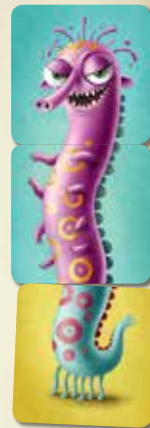
Gracze ruszają się w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Zaczyna gracz, który najmniej boi się potworów. Gracze starają się znaleźć zabawkę, która przestraszy potwory gromadzące się wokół łóżka. Każdy potwór boi się tylko jednej zabawki – tej, która znajduje się na karcie potwora.

W swoim ruchu gracz odsłania dowolny żeton zabawki. W zależności od tego, jaki żeton zostanie odkryty, wydarzy się jedna z trzech rzeczy:

- 1. Jeśli zabawka jest taka sama jak ta, która znajduje się na karcie jednego z odkrytych potworów:**
 - Gracz mówi: „Uciekaj do szafy, potworze!” i umieszcza kartę właściwego potwora w szafie wewnątrz pudełka. Gdy gracz pozbył się ostatniego z potworów znajdujących się wokół łóżka, natychmiast pojawia się nowy potwór! Należy odsłonić następną kartę potwora i umieścić ją obok łóżka.
 - Żeton zabawki należy ponownie odwrócić rysunkiem do dołu, a ruch gracza kończy się.

**2. Jeśli zabawka nie przestraszy
żadnego z potworów
(czyli nie ma jej na żadnej
z odkrytych kart potworów):**

- Gracz odwraca na drugą stronę jedną z części potwora Zębogona, poczynając od dołu. Po trzech nieudanych próbach odkrycia właściwej zabawki, gdy pojawi się pełen obrazek potwora Zębogona, koło łóżka zjawia się nowy potwór. Należy wówczas wziąć ze stosu nową kartę potwora i położyć ją odkrytą w jednym z wolnych miejsc wokół łóżka: prawo, lewo, góra, dół.
- Żeton zabawki należy ponownie odwrócić rysunkiem do dołu; runda gracza dobiega końca.



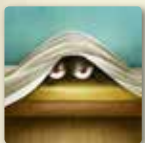
3. Jeśli odsłonięty żeton nie jest zabawką, a jednym z dwóch żetonów łowców doskonałych:

- Żetony łowców doskonałych mają tło w kolorze niebieskim. Kiedy zostaną odsłonięte po raz pierwszy w trakcie rozgrywki, nie wywołują żadnego efektu. Żeton należy wtedy odłożyć z powrotem rysunkiem do dołu, zaś żadna z części potwora Zębogona nie jest odwracana. Gdy jeden ze specjalnych żetonów zostanie odsłonięty po raz kolejny, wywoła on odpowiedni efekt, opisany poniżej.



SKARPETA

Skarpeta nie przestraszy żadnego potwora, a w dodatku tworzy bałagan w sypialni! Gracz ma za zadanie odwrócić ją rysunkiem do dołu i zamienić miejscami z innym zasłoniętym żetonem zabawki. Jak zwykle należy odwrócić właściwą część potwora.



POTWÓR UKRYTY POD PRZEŚCIERADŁEM

Wszystkie części potwora Zębogona **potrzebne do pojawienia się nowego potwora** należy odwrócić, a nowy potwór natychmiast wyjdzie spod łóżka.

KONIEC GRY

Gracze zwyciężają, jeśli uda im się przegnać wszystkie potwory do szafy!

Potwory wygrywają natomiast, gdy zajęte zostaną wszystkie cztery miejsca wokół łóżka. Jeśli potwory wygrają, najlepszym rozwiązaniem będzie rozegranie kolejnej partii gry, aby się na nich odegrać.

WARIANTY

Poniżej znajduje się kilka dodatkowych zasad, które pozwolą dostosować grę do wieku graczy.

ŁATWA GRA DLA NAJMŁODSZYCH GRACZY

Rozgrywka odbywa się według podstawowych zasad, ale nie używa się części potwora Zębogona. Dzięki temu na stole będzie się znajdował tylko jeden potwór. Nie można przegrać! Nowy potwór pojawi się tylko wtedy, gdy stary zostanie wygoniony do szafy.

POGROMCA POTWORÓW

To wariant rywalizacyjny, w którym gracze nie działają jako grupa, ale walczą o zdobycie tytułu pogromcy potworów. Zasady są takie same, jak w grze podstawowej – z jedną różnicą. Po odesłaniu potwora do szafy gracz, który tego dokonał, kładzie kartę potwora przed sobą. Gdy gra się kończy, każdy z graczy liczy, ile potworów przepędził do szafy. Ten, kto wygnał ich najwięcej, zdobywa tytuł pogromcy potworów i wygrywa grę. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Najtrudniejszy wariant gry – **POTWORY W GRUPIE** – znajdziesz na naszej stronie www.granna.pl!



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać go na adres: GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.

Możesz też przesłać reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Data i miejsce zakupu:

Brakujące elementy:

Imię, nazwisko,
adres:

Adres e-mail:

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Zapraszamy – odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry

00177/3

Patronat:

Przedszkolak

świat
ZABAWEK



Copyright: Le Scorpion Masqué 2009
www.scorpionmasque.com



GRANNA