

Wyprawa do babci

Gra dla 1-6 graczy w wieku 3-103 lat

Polska edycja gry „Granny's house”

ELEMENTY GRY

Dwustronna plansza z przeszkodami



Strona podstawowa
(niebieskie tło)



Strona zaawansowana
(pomarańczowe tło)

Dwustronna plansza ze ścieżką



Ścieżka podstawowa
(same koniczynki)



Ścieżka zaawansowana
(koniczynki + złodzieje)



12 kafelków



24 naklejki na kafelki



1 pionek



1 kostka

CEL GRY

Waszym zadaniem jest dotrzeć do domku babci wraz z odpowiednim prezentem. Po drodze czeka na was wiele przygód, więc musicie dobrze się wyposażyć... Ale co zabrać? Kapelusz, miód? Koszyk z jedzeniem, a może sznur i dmuchane koło? Sami zdecydуйте, co będzie najlepsze, i w drogę!

IDEA GRY

Ideą gry jest wymyślanie, które przedmioty i w jaki sposób mogą zostać użyte do pokonywania kolejnych przeszkód. Każdego przedmiotu można użyć na wiele sposobów (niekoniecznie zgodnie z jego rzeczywistym przeznaczeniem), więc dużo zależy od waszej kreatywności i wyobraźni. Nie ma tutaj z góry narzuconych dobrych lub złych rozwiązań – sami decydujecie, co jest możliwe, a co nie. W grze liczy się bardziej wspólne przeżywanie przygody niż osiągnięcie celu za wszelką cenę. Ustalcie wspólną strategię. Dyskutujcie o tym, jakie przedmioty wam będą potrzebne i jak je wykorzystać do przejścia danej przeszkody. Pozwólcie młodszym dzieciom się wykazać wyobraźnią i bądźcie otwarci na ich nietypowe, dziwne, a czasami zupełnie zwiariowane pomysły.

Przykład: Latarka może służyć do oświetlenia drogi w jaskini, przestraszenia misia nagłym błyskiem, ale też (po wyjęciu baterii) jako rurka do oddychania pod wodą przy przekraczaniu rzeki albo młotek do wybicia sztachety z płotu, przez który musicie przejść.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą grą naklej na każdym kafelku 2 dowolne przedmioty, po jednym na każdą stronę. Wypchnij otwory na planszy ze ścieżką. Tekturowe wycinki wyrzuć do kosza, nie będą używane w grze.

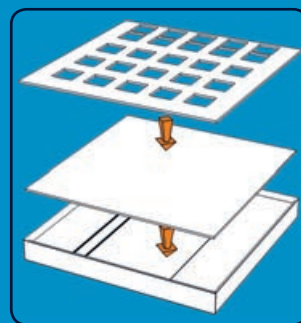
1. Wymij wszystkie elementy z pudełka.
2. Umieść **planszę z przeszkodami** na spodzie pudełka wybraną stroną do góry.
Przy pierwszej grze polecamy stronę podstawową (niebieską).
3. Umieść **planszę ze ścieżką** na tej z przeszkodami wybraną stroną do góry. Przez otwory w planszy muszą być widoczne przeszkody.

Przy pierwszej grze polecamy ścieżkę podstawową (same koniczynki).

4. Pomieszaj **12 kafelków przedmiotów** i umieść je na stole losową stroną do góry. Będzie to pula dostępnych przedmiotów. Przedmioty po drugiej stronie kafelków nie będą dostępne w tej rozgrywce.
5. Wybierzcie swój **początkowy ekwipunek – 6 przedmiotów**. Zaczynając od najmłodszego gracza, każdy po kolei wybiera przedmiot z puli i kładzie go przed sobą – aż w sumie będziecie mieć ich 6. W grze 4- i 5-osobowej przedmioty nie zostaną równo rozdzielone, ale tym się nie przejmujcie, bo i tak wspólnie będziecie z nich korzystać. Przedyskutujcie, jakie przedmioty warto zabrać: co przyda się, aby pokonać najbliższe przeszkody?

Doświadczeni gracze mogą zmniejszyć liczbę startowych przedmiotów do 4.

6. Umieść **pionek** na polu startowym. Reprezentuje on całą drużynę – każdy po kolei będzie go przemieszczać.
7. Daj **kostkę** najmłodszemu graczowi – będzie rozpoczynał grę.



pole startowe



wejście do domku babci

PRZEBIEG GRY

Rzuć kostką i przesun pionek drużyny zgodnie z wynikiem. Musicie się poruszać wzdłuż ścieżki w kierunku wejścia do domku babci. W zależności od tego, na jakim polu pionek zakończył ruch, wykonaj odpowiednie działanie. Następnie przekaz kostkę graczowi po lewej.



Puste pole

Nic się nie dzieje.



Szczęśliwe pole

Udało wam się znaleźć przydatną rzecz. Weź 1 przedmiot z puli lub z tych leżących już na planszy. Spójrzcie na zbliżające się przeszkody i przedyskutujcie, co najbardziej może wam się przydać.



Przeszkoda

Napotkaliście przeszkodę. Aby przez nią przejść, musicie wykorzystać jeden z posiadanych przedmiotów. Przedyskutujcie, którego przedmiotu można by tu użyć i w jaki sposób. Rozwiązanie musi być sensowne. Połóż ten przedmiot na polu z przeszkodą. Jeżeli nie macie niczego odpowiedniego, będziecie musieli się cofnąć (patrz na następnej stronie).



Złodzieje (tylko na zaawansowanej ścieżce)

Złodziej zabiera wam 1 przedmiot. Wspólnie zdecydуйте, który, i odłóżcie go z powrotem do puli. Co chętniej zabierze sroka, a co lis?



Przykład: Alek rzuca kostką i przemieszcza drużynę o 3 pola zgodnie z wynikiem. Oczom graczy ukazuje się wysoki płot. Niestety nie ma go jak obejść. Co teraz? Gracze mają do dyspozycji tylko kamienie i latarkę. Jak wykorzystają te przedmioty, aby pokonać tę przeszkodę? Hania podpowiada, że kamienie można ułożyć w stos i po nim wspiąć się na płot. Wszyscy się zgadzają, że jest to dobre rozwiązanie. Ufff, udało się! Alek kładzie kamienie na polu z płotem i przekazuje kostkę graczowi po swojej lewej stronie. Drużyna idzie dalej.



Jeśli nie macie odpowiedniego przedmiotu?

Musicie się cofnąć. Przesuń pionek na przeszkodę znajdującą się bezpośrednio poniżej (zgodnie z rysunkiem obok).

Jeśli na tym polu **jest przedmiot** (już pokonaliście tę przeszkodę wcześniej), to pionek kończy ruch i kolejny gracz rzuca kostką.

Jeśli to pole jest puste, musicie teraz pokonać tę przeszkodę, kładąc na niej odpowiedni przedmiot. Jeśli go nie macie, przesuń pionek w dół na kolejną przeszkodę i tak dalej. Jeżeli nie macie gdzie spaść (poniżej nie ma już więcej przeszkód), to wracacie na start – następuje koniec gry.



Przykład: Gracze zatrzymali się na polu z rwącą rzeką. Niestety posiadają tylko trąbkę i stodęcyce i nie wymyślili, jak ich użyć, by pokonać szybki nurt rzeki. Są więc zmuszeni się cofnąć. Przesuwają pionek w dół na pole z palącym słońcem. Posiadane przedmioty znowu im się tu nie przydadzą, dlatego pionek spada na kolejne pole – wysoki płot. Tę przeszkodę gracze już pokonali wcześniej (usypując stos z kamieni). Nie muszą już zużywać kolejnego przedmiotu.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy:

Dotarliście do domku babci z prezentem. Hurra!

Wyprawa kończy się sukcesem. Nie musicie wyrzucić równej liczby oczek. Prezent nie może być byle jaki. Z czego babcia by się ucieszyła? Na pewno nie z kamieni czy patyków. Jeżeli nie macie nic odpowiedniego, cofacie się na start.

Cofnęliście się do startu.

Niestety przeszkody napotkane na drodze uniemożliwiły wam dotarcie do babci. Następnym razem się uda!

OPIS PRZEDMIOTÓW



kapelusz



koszyk z jedzeniem



okulary



słodycze



miód



pies



skrzynka



duży parasol



latarka



kamienie



dmuchane koło



patyki



trąbka



wiaderko



kocyk



krem na oparzenia



rękawiczki



sznur



kwiaty



dmuchana piłka



taśma naprawcza



gwizdek



telefon



menażka

OPIS PRZESZKÓD



niedźwiadek



wysoki płot



palące słońce



rwąca rzeka



ciemny las



mały pożar trawy



trujący bluszcz



burza



złamane drzewo



jaskinia

PODPOWIEDŹ DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Nieźwiadek – połóż stoik miodu lub...?
Wysoki ptot – wejdź na niego przy pomocy drewnianej skrzynki lub...?
Pałace stońce – załóż okulary przeciwsłoneczne lub...?
Rwąca rzeka – pokonaj ją, używając dmuchanego koła lub...?
Ciemny las – wykorzystaj latarkę lub...?
Mały pożar trawy – ugaś ogień wodą z wiaderka lub...?
Trujący bluszcz – załóż rękawiczki lub...?
Burza – wykorzystaj parasol lub...?
Złamane drzewo – użyj liny, by wspiąć się na drzewo, lub...?
Jaskinia – użyj latarki z telefonu lub...?

O AUTORZE



Jim Deacove od ponad 40 lat propaguje gry i zabawy oparte na współpracy. Uważa, że ludzie powinni kooperować, wspólnie rozwiązywać problemy i cieszyć się swoim towarzystwem, a nie nieustająco rywalizować. Do dnia dzisiejszego Jim Deacove wydał ponad 100 gier kooperacyjnych. „Wyprawa do babci” to jedna z jego najciekawszych gier.

W serii ukazały się już 2 gry:
KOTEK PSOTEK i MALI DETEKTYWI



„Rodzinka wygrywa” to seria gier kooperacyjnych skierowanych do małych dzieci (od 3 lat) i ich rodziców. W grach kooperacyjnych rodzice wspólnie z dziećmi starają się zrealizować cele stawiane przez grę. Dzielą się emocjami, trudnościami i doświadczeniem. Rodzice cały czas pomagają dzieciom w zrozumieniu reguł i przebiegu zabawy. Nie muszą sztucznie oddawać im zwycięstwa, jak to często zdarza się w innych grach. Nie występuje rywalizacja między graczami.

Gry z serii „Rodzinka wygrywa” oswajają małe dzieci z graniem, przestrzeganiem reguł, emocjami związanymi z sukcesem i porażką. Każda rozgrywka to prawdziwa frajda dla dzieci i rodziców niezależnie od końcowego wyniku.

EGMONT

Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© 2017 Egmont Polska Sp. z o.o.
© 2017 Jim Deacove

 krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Jim Deacove
Ilustracje: Zofia Burkowska
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Projekt graficzny i DTP: Cezary Szulc

Gry polecają:

 **Multikino** 







