

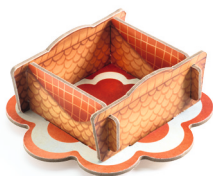
Redwoods

4-8 LAT



Redwoods

ZAWARTOŚĆ:



x1



x1



x1



x1



x11



x5



x1



x1



Dawno, dawno temu była sobie mała dziewczynka, którą nazywano Czerwonym Kapturkiem. Pewnego dnia wyszła zbierać kwiatki w lesie. Ostrożnie! Wielki, zły wilk już się zaczął za nim skradać! Połączcie siły, aby pomóc Kapturkowi zerwać kwiaty i wrócić bezpiecznie do domu, zanim wilk zdoła go złapać!

Cel gry: Zebrać wspólnie 5 żetonów w kształcie kwiatów, zanim wilk pojawi się w domku.

Przygotowanie do gry:

- Połóż planszę na środku stołu.
- Potasuj 11 okrągłych żetonów i rozłóż je zakryte na drewnianych kłodach.
- Umieść figurkę Czerwonego Kapturka na żetonie znajdującym się na czerwonej kłodzie.
- Umieść wilka na starcie ścieżki prowadzącej do domku babci.
- Umieść 5 żetonów w kształcie kwiatów w lewym górnym rogu planszy.
- Połóż koszyk w miejscu o tym samym kolorze, po środku drewnianych kłód.
- Potasuj 4 prostokątne karty i ułóż je zakryte na dole planszy.



Jak grać:

Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej rundy, aktywny gracz rzuca kostką i przesuwa figurkę Kapturka o liczbę wylosowanych pól w kierunku wskazanym przez strzałkę.

Czerwony Kapturek staje na zakrytym żetonie.

1/ Gracz musi ogłosić, co myśli, że znajduje się pod spodem: kwiatek, wilk czy myśliwy.

Uwaga: jeśli żeton nie był wcześniej odwracany, gracz może jedynie odgadnąć co się pod nim znajduje. Jeśli żeton był wcześniej odkrywany, gracz musi sięgnąć pamięcią do tamtego momentu, aby poprawnie odgadnąć.

2/ Gracz odwraca żeton i zostawia go odkryty.

Jeśli udało mu się odgadnąć poprawnie, przeprowadza akcję przypisaną do tego typu żetonu i pozostawia go odkrytego.

Kwiatek: gracz pobiera kwiatek z łąki, znajdujący się w lewym górnym rogu planszy i kładzie go do koszyka.

Wilk: nic się nie dzieje.

Myśliwy : gracz odwraca dowolną kartę z myśliwym, przeprowadza akcję jej przypisaną (zobacz wyjaśnienia poniżej), następnie odkłada ją z powrotem do kart z myśliwym i tasuje je.

Jeśli gracz niepoprawnie odgadnie co znajduje się pod żetonem, wilk przesuwa się o jedno pole wzdłuż ścieżki. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Czerwony Kapturek staje na odkrytym żetonie.

Gracz musi natychmiastowo przeprowadzić akcję przypisaną do typu żetonu:

Kwiatek: gracz pobiera kwiatek z łąki, znajdujący się w lewym górnym rogu planszy i kładzie go do koszyka.

Wilk: przesuwa się o jedno pole wzdłuż ścieżki.

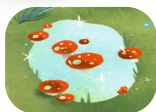
Myśliwy: gracz odwraca dowolną kartę z myśliwym, przeprowadza akcję jej przypisaną (zobacz wyjaśnienia poniżej), następnie odkłada ją z powrotem do kart z myśliwym i tasuje je.

Kolejka przechodzi na następnego gracza.

GRZYBY WKACZAJĄ DO AKCJI:



Jeśli gracz wylusuje na kostce symbol grzyba, należy zakryć wszystkie odkryte żetony, włączając w to żeton na którym stoi Czerwony Kapturek. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

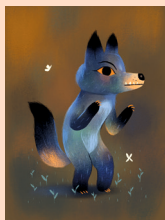


Jeśli wilk znajdzie się na niebieskim polu z grzybami, również należy zakryć wszystkie odkryte żetony, włączając w to żeton na którym stoi Czerwony Kapturek. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

KARTY MYŚLIWEGO



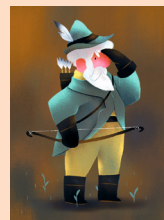
Weź 2 okrągłe żetony, które są zakryte, podejrzuj je i połóż z powrotem.



Wilk przesuwa się o 1 pole.



Weź kwiatka i połóż go w koszyku.



Wilk cofa się o 1 pole.

Koniec gry

Wszyscy gracze wygrywają, kiedy 5 żetonów w kształcie kwiatka zostanie umieszczonych w koszyku. Jednakże, jeśli wilk jako pierwszy znajdzie się przy domku, wszyscy przegrywają... Nic się nie da zrobić w tej sytuacji, chyba że... spróbować szczęścia jeszcze raz!

DJ05269



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com