

# Moulin Roty

**712418** Jaki piękny dzień na piknik! Po drodze nad staw 4 małych przyjaciół: Jeż, Wąż, Kura i Królik zbierają potrzebne rzeczy na piknik, jednak muszą uważać na ogrodnika i kreta! Dołącz do gry, która polega na zbieraniu smakowitych przekąsek!

**Wariant 1:** Gra drużynowa polegająca na zbieraniu jedzenia wzdłuż drogi.

**Cel gry:** Pomóż 4 przyjaciołom dotrzeć do stawu (pole nr 20), zbierając wzdłuż drogi owoce i warzywa do dużego koszyka. Uważaj na chciwego kreta i ogrodnika, którzy ciągle są na straży!

**Ilość graczy:** 2- 4

**Czas rozgrywki:** około 20 minut

**Zawartość gry:**

1 plansza

4 pionki zwierzęta

Buty ogrodnika

1 kostka z cyframi i kretem

18 kolorowych kart

1 materiałowy woreczek na kolorowe karty

1 duży koszyk

32 żetony zbiorów

**Instrukcje:**

Rozłóż planszę na środku stołu, umieść na niej odkryte 32 żetony zbiorów i połóż duży koszyk obok. Włóż do materiałowego woreczka 18 kolorowych kart; buty połóż na wejściu do szopy ogrodnika. Każdy z graczy wybiera swój pionek i umieszcza go na wejściu. Zaczyna najmłodszy z graczy, wybierając czy chce rzucić kostką, czy wylosować kolorową kartę z woreczka.

**Jeśli gracz zdecyduje się na rzut kostką:**

- jeśli wylosuje liczbę > gracz przesuwa pionek o liczbę wylosowanych pól
- jeśli wylosuje kreta > gracz bierze żeton zbiorów z koszyka

**Jeśli gracz zdecyduje się wziąć kolorową kartę:**

- Fioletowa karta > gracz bierze żeton z jeżyną lub jagodą i umieszcza go na dostępnym miejscu jeżyny lub jagody w dużym koszyku. Jeśli miejsce jest niedostępne, gracz traci kolejkę.
- Zielona karta > gracz bierze żeton z sałatą lub miętą i umieszcza go na dostępnym miejscu sałaty lub mięty w dużym koszyku.
- Pomarańczowa karta > gracz bierze żeton z marchewką lub dynią i umieszcza go na dostępnym miejscu marchewki lub dyni w dużym koszyku.
- Czerwona karta > gracz bierze żeton z truskawką lub pomidorem i umieszcza go na dostępnym miejscu truskawki lub pomidora w dużym koszyku.
- Wielokolorowa karta > gracz wybiera dowolny żeton i umieszcza go na dostępnym miejscu w dużym koszyku.
- Brązowa karta > gracz przesuwa buty ogrodnika o jeden krok wzdłuż ścieżki.

Po tym gracz kończy kolejkę. Kolorowe karty lądują z powrotem w woreczku, a następny gracz decyduje czy chce rzucić kostką czy wylosować kartę. Jeśli gracz dotrze do pola nr 20 przed całkowitym wypełnieniem koszyka, wypada z gry.

**Koniec gry:**

Jeśli koszyk jest pełny, a jeden z pionków dotrze do pola nr 20 przed dotarciem butów ogrodnika na koniec ścieżki, gracze wygrywają grę.

Jednakże, jeśli buty ogrodnika dotrą na ostatnie pole przed tym jak jeden z graczy dotrze do pola nr 20, gra jest przegrana.

**Wariant 2 :** Gra oparta na rywalizacji, polegająca na zbieraniu jedzenia wzdłuż drogi.

**Cel gry:** Być pierwszym z graczy, który dotrze do pola nr 20 z koszykiem pełnym owoców i warzyw.

**Ilość graczy:** 2- 4

**Czas rozgrywki:** około 20 minut

**Zawartość gry:**

1 plansza

4 pionki zwierzęta

Buty ogrodnika

1 kostka z cyframi i kretem

18 kolorowych kart

1 materiałowy woreczek na kolorowe karty

4 koszyki

32 żetony zbiorów

**Instrukcje:**

Rozłóż planszę na środku stołu, umieść na niej odkryte 32 żetony zbiorów. Włóż do materiałowego woreczka 18 kolorowych kart; buty połóż na wejściu do szopy ogrodnika. Każdy z graczy wybiera swój pionek i umieszcza go na wejściu, a obok siebie kładzie koszyk. Zaczyna najmłodszy z graczy, wybierając czy chce rzucić kostką, czy wylosować kolorową kartę z woreczka.

**Jeśli gracz zdecyduje się na rzut kostką:**

- jeśli wylosuje liczbę > gracz przesuwają pionek o liczbę wylosowanych pól

- jeśli wylosuje kreta > gracz bierze żeton zbiorów z koszyka

**Jeśli gracz zdecyduje się wziąć kolorową kartę:**

- Fioletowa karta > gracz bierze żeton z jeżyną lub jagodą i umieszcza go na dostępnym miejscu jeżyny lub jagody w swoim koszyku. Jeśli miejsce jest niedostępne, gracz traci kolejkę.

- Zielona karta > gracz bierze żeton z sałata lub miętą i umieszcza go na dostępnym miejscu sałaty lub mięty w dużym koszyku.

- Pomarańczowa karta > gracz bierze żeton z marchewką lub dynią i umieszcza go na dostępnym miejscu marchewki lub dyni w dużym koszyku.

- Czerwona karta > gracz bierze żeton z truskawką lub pomidorem i umieszcza go na dostępnym miejscu truskawki lub pomidora w dużym koszyku.

- Wielokolorowa karta > gracz wybiera dowolny żeton i umieszcza go na dostępnym miejscu w dużym koszyku.

- Brązowa karta > gracz przesuwają buty ogrodnika o jeden krok wzdłuż ścieżki.

Po tym gracz kończy kolejkę. Kolorowe karty lądują z powrotem w woreczku, a następny gracz decyduje czy rzucić kostką czy wylosować kartę. Jeśli gracz dotrze do pola nr 20 przed całkowitym zapełnieniem swojego koszyka, wypada z gry

**Koniec gry:**

Jeśli gracz dotrze do pola nr 20 z pełnym koszykiem, zanim buty ogrodnika dotrą do końca ścieżki, wygrywa grę. Jednakże jeśli buty ogrodnika dotrą do końca ścieżki, zanim któryś z graczy wejdzie na pole nr 20, wszyscy gracze przegrywają.