

INSTRUKCJA

Gra planszowa „*Powrót ptaków*”

Zobacz, jak niełatwy jest powrót ptaków do Polski. W grze powinno uczestniczyć co najmniej dwóch graczy. Potrzebne będą pionki, które możecie przygotować sami (możecie wykorzystać pionki z innej gry lub zrobić własne) oraz kostka.

CEL GRY:

Waszym zadaniem jest dotarcie z Afryki (1) do Polski (47). Gracze rzucają kostką jeden po drugim i zgodnie z wyrzuconą liczbą oczek przesuwiają swój pionek po planszy. Gdy pionek znajdzie się na niebieskim polu, należy wykonać przypisane mu polecenie. Wygrywa ten, kto jako pierwszy dotrze do mety.

NOC- zbliża się noc, szukasz trzciny, gdzie mógłbyś ją spędzić. Tracisz kolejkę.

DOBRY WIATR – wieje dobry wiatr, który pomaga Ci w locie – przejdź 3 pola do przodu.

BURZA: PIASKOWA, TROPIKALNA – potężna burza, cofasz się o 3 pola i tracisz kolejkę.

DOBRA POGODA - pogoda idealna do wędrówki, dlatego masz dodatkowy rzut kostką.

WYSOKIE GÓRY – trafiłeś na wysokie góry Pireneje. Jeśli pokażesz jak powinien machać skrzydłami ptak by przefrunąć nad górami, przesuwasz się o 6 pól do przodu.

PRZELOT - coraz szybciej lecisz, przesuwasz się na pole 39.

SOKÓŁ SKALNY - zaatakował Cię sokół, lecisz po pomoc do innego gracza, razem stoicie kolejkę.

PUSTYNIA – gubisz drogę nad pustynią, jeśli wyrzucisz na kostce 6 możesz lecieć dalej, jeśli nie, cofasz się o tyle pól ile oczek na kostce.

OAZA – tutaj możesz się najeść i napić, masz dodatkowy rzut kostką.

DUŻO OWADÓW - Na południe od pustyni żyje wiele owadów - przysmak ptaków. Spędzasz tu dużo czasu - tracisz kolejkę, ale w następnej jesteś najedzonym ptakiem i rzucaś kostką dwa razy.

„Powrót ptaków”

