



April, April

Kooperacyjna gra, polegająca na dmuchaniu
Autorzy: zespół 7 Bazis

Niesforny duszek April, April robi różne psoty. Teraz pomieszał wszystkie pory roku! Śnieg pada w lecie, liście na drzewach robią się kolorowe na wiosnę, drzewa wydają owoce w zimie, a kwitną na jesieni. Co za bałagan! Spróbujcie wspólnie doprowadzić wszystko do porządku. Nabierzcie powietrza w płuca i do dzieła!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

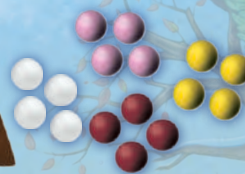
1 plansza z 4 porami roku, umieszczona na stałe w pudełku

1 płóteczek, rozdzielający pory roku na planszy, również zamocowany na stałe

1 instrukcja



20 żetonów pór roku, w tym 4 z symbolem duszka April April



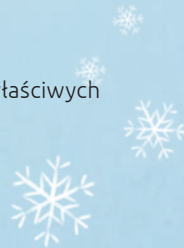
1 woreczek oraz 16 pićteczek – po 4 dla każdej pory roku



piatnik.com

CEL GRY

Waszym celem jest przedmuchiwanie kolorowych piłeczek ponad płótkami, by trafiły na obszary właściwych pór roku zanim pojawi się duszek April April.



PRZYGOTOWANIE GRY

Planszę stanowi dolna część pudełka. Namalowane na niej obrazki czterech pór roku rozdzielone są płótkiem, zamontowanym na stałe w pudełku. Postawcie pudełko na środku stołu. Pomieszczone żetony pór roku i połóżcie na stole, obrazkami do dołu tak, by jeden nie leżał na drugim.

Wybierzcie poziom trudności i w zależności od wyboru włożcie do woreczka piłeczki (pozostałe nie będą używane w grze):

Dla początkujących: po 2 piłeczki każdego koloru

Dla zaawansowanych: po 3 piłeczki każdego koloru

Dla ekspertów: wszystkie 16 piłeczek
Potrzęśnijcie mocno woreczkiem, by kulki zostały

dobrze wymieszane. Następnie jeden z graczy wyciąga bez patrzenia 2, 3 lub 4 kulki (zależnie od wybranego poziomu trudności) i kładzie je na obszarze planszy, odpowiadającym wiośnie. Powtarza tę czynność dla kolejnych pór roku tak, by rozłożyć na planszy równomiernie wszystkie kulki z woreczka.



PRZEBIEG GRY

Zaczyna najmłodszy gracz. Następnie gra przebiega w kolejności zegarowej.

Gracz, na którego przypada kolejka, odwraca jeden dowolnie wybrany żeton pory roku. Jest na nim motyw, odpowiadający danej porze roku, a do każdej pory roku przypisany jest kolor piteczki:



Gdy odwrócisz żeton, weź w obie ręce pudełko i obróć je tak, by przed tobą był obszar z porą roku, odpowiadającą motywowi na żetonie. Spróbuj teraz tak dmuchnąć, by piteczki o kolorach **niepasujących** do tej pory roku, przeleciały ponad płotkiem na część planszy, odpowiadającą następnej porze roku. Obowiązują przy tym następujące zasady:

- W jednej kolejce możesz tylko raz dmuchnąć.
- Możesz przenieść dmuchnięciem piteczkę tylko na następną w kolejności antyzegarowej porę roku!
- Możesz lekko przechylić pudełko, aby ustawić piteczki w pozycji wygodnej do dmuchania.

- Jeżeli dmuchnąłeś zbyt mocno i piteczka wypadła z pudełka albo wpadła na obszar innej pory roku niż następna, musisz położyć ją na tej części planszy, skąd została wydmuchana. *Wskazówka:* Zanim zaczniesz dmuchać, wybierz piteczkę, na której przedmucha- niu na następny obszar najbardziej ci zależy.
- Jeżeli na obszarze wylosowanej pory roku są wyłącznie piteczki w odpowiadającym jej kolorze albo nie ma żadnej piteczki, możesz wybrać dowolną inną porę roku i z jej obszaru wydmuchiwać piteczki.



Żetony pór roku z duszkiem April, April

Na niektórych żetonach oprócz motywu pory roku jest także symbol duszka April, April. Jeżeli odkryjesz żeton z takim symbolem, na razie nic się nie dzieje. Postępujesz tak, jak opisano wyżej. Dopiero gdy odkryjesz czwarty żeton z symbolem duszka, gra kończy się (patrz: Zakończenie gry).





Do gry przystępuje następny gracz, odkrywa żeton itd.

Przykład:

Daniel odkrył żeton z symbolem gruszki. Bierze do rąk pudełko w taki sposób, by mieć bezpośrednio przed sobą obszar „lato” i ostrożnie dmucha wszystkie pićeczki innych kolorów niż żółty w kierunku antyżegarowym czyli na obszar „jesień”. Do gry przystępuje teraz Marlena. Odkrywa żeton z kwiatkiem i symbolem duszka April, April. Ponieważ jest to pierwszy żeton z duszkiem, nic się nie dzieje. Ale Marlena dmucha z obszaru „wiosna” zbyt mocno i brązowa pićeczka trafia od razu na obszar „jesień”, choć powinna najpierw zatrzymać się na obszarze „lato”. Natomiast żółta pićeczka wypada poza obszar pudełka. Obie te pićeczki muszą wrócić na obszar „wiosna” i do gry przystępuje następny gracz.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., Warszawska 21A, 05-520 Konstancin-Jeziorna, www.piatnik.pl

Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo uduszenia z powodu małych elementów, które mogą zostać połknięte lub wchłonięte. Prosimy zachować adres.

Polub nas:



facebook.com/PiatnikPolska



instagram.com/PiatnikPolska

ZAKOŃCZENIE GRY

Są dwie możliwości zakończenia gry:

1. Udało się umieścić pićeczki na właściwych obszarach planszy zanim odkryty został czwarty żeton z symbolem duszka.
Wspaniale- wygraliście!
2. Odkryty został czwarty żeton z symbolem duszka. Gracz, który odkrył ten żeton, może dokończyć swój ruch. Jeżeli po jego dmuchnięciu nie wszystkie pićeczki znajdą się na właściwych obszarach planszy, wygrywa psotny duszek. Ale nie martwcie się – odetchnijcie przez chwilę i spróbujcie jeszcze raz z nim powalczyć!

Wariant dla 1 osoby

W grę *April, April* możesz zagrać również sam, według takich samych zasad jak w grze wieloosobowej. Czy uda ci się umieścić wszystkie pićeczki na właściwych obszarach, zanim odkryjesz czwarty żeton z symbolem duszka?

