

KAPIBARY W AKCJI

UCIECZKA Z ZOO



INSTRUKCJA

Pomóż słodkim kapibarkom znaleźć drogę do wyjścia z ZOO. Dozorca na chwilę zostawił otwarte drzwi od klatki i udało im się czmychnąć. Teraz muszą tylko dotrzeć do głównej bramy. Rzuć kostką i zobacz, jakie jeszcze przygody czekają je po drodze.

PRZYGOTOWANIE:

Planszę należy rozłożyć na płaskiej i stabilnej powierzchni, np. na stole. Każdy gracz wybiera swój pionek i ustawia go na polu START.

CEL GRY:

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do ostatniego pola toru.

PRZEBIEG I ZASADY GRY:

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Rzuca kostką i przesuwa pionek o liczbę pól równą liczbie wyrzuconych przez niego oczek. Kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, który stanie na polu wyróżnionym, musi postępować zgodnie z opisanim poniżej oznaczeniem. Aby ukończyć grę, należy przekroczyć ostatnie pole na planszy. Wygrywa gracz, który jako pierwszy tam dotrze.

OPIS PÓL SPECJALNYCH:

7 – **Rodzina hipopotamów** próbuje wskazać ci drogę, ale dawno już nie opuściły swojej sadzawki. Tracisz na to aż dwie kolejki.

22 – **Lew** mocno kichnął, a wiadomo... jak lew kicha, to ryczy — uciekasz w panice na pole START i rozpoczynasz grę od nowa.

40 – **Słoń** podaje ci pomocną trąbę i przenosi cię przez ogrodzenie. Masz dodatkowy rzut kostką.

48 – Wspinasz się na drzewo, żeby lepiej ocenić dalszą trasę. Tracisz kolejkę.

53 – Tę część trasy pokonujesz w **koronach drzew**, czyli dużo szybciej — dodaj 4 do kolejnego rzutu kostką.

57 – Zatrzymujesz się, by nie natknąć się na **dozorcę**. Czekasz jedną kolejkę.

65 – Wskakujesz na grzbiet żyrafy i wspólnie pokonujecie kawałek trasy — przesun swój pionek do przodu o 5 pól.

74 – **Sowa** zdradza ci sekretny skrót — przeskakujesz na pole 95.

86 – Gubisz drogę, cofnij się o 5 oczek.

95 – Ten odcinek prowadzi przez **gęste krzaki** — tracisz jedną kolejkę.

102 – Jesteś przy bramie wejściowej. Gratulacje!

Jeśli w zestawie brakuje jakiegoś elementu, prosimy o kontakt: help@alexander.com.pl

