

GRA PLANSZOWA

„Krówkowy Dzień Matki”

INSTRUKCJA

Gra nie wymaga kostki. Zamiast niej ciągnie się karteczkę z pytaniem lub zadaniem. Jeśli gracz dobrze odpowie lub wykona zadanie – posuwa się o ilość pól wskazaną na karteczce. Jeśli źle – stoi w miejscu.

Pola gry dzielą się na puste i specjalne. Pola specjalne są ponumerowane. Każdemu z nich przypisana jest akcja. Gdy gracz stanie na polu specjalnym, najpierw wykonuje akcję, a następnie losuje karteczkę i postępuje zgodnie z instrukcją. Gdy gracz stanie na polu zwykłym, obowiązuje go tylko ciągnięcie pytania. Za pionki mogą posłużyć dowolne małe przedmioty.



Czy wiedziałeś, że krówki obchodzą Dzień Matki? Oj tak! Wyobraź sobie, że jesteś małym cielaczkiem i chcesz podarować swojej mamie piękny bukiet kwiatków - nie zjadając ani jednego... Wytnij je z arkusza, a następnie dobieraj tyle, ile jest napisane na polu, na którym staniesz. Osoba, która pierwsza przekroczy metę, dostaje dodatkowo 4 kwiatki, druga 3, a trzecia 1. Uwaga! Nieważne kto będzie pierwszy – liczy się, kto będzie miał najwięcej kwiatów! Gotowi?! Start!

POLA SPECJALNE

1. Na drodze zauważasz mnóstwo kwiatów! Pobierz 2 karty z pytaniem. Jeśli odpowiesz dobrze na oba pytania, otrzymasz 3 kwiatki, a jeśli na jedno – tylko 1 kwiatek. Przy obu błędnych odpowiedziach nie dostaniesz nic.
2. A to kto? Nie widać z daleka, ale chyba mama! Zachwycony podbiegasz do niej, by wręczyć bukiet. Wylosuj pytanie. Jeśli odpowiesz dobrze, to zauważysz w porę, że to tylko ktoś podobny do mamy. Jeśli odpowiesz niepoprawnie, przez nieuwagę oddasz 2 kwiatki obcej krówce!
3. Za płotem widzisz sporo kwiatów. Niestety, furtki pilnuje kot. Otworzy Ci ją tylko wtedy, gdy odpowiesz na jego pytania. Pobierz 2 karty. Jeśli odpowiesz dobrze na oba pytania – kot Ci otworzy i otrzymasz 2 kwiatki. Jeśli odpowiesz dobrze na jedno, kot podaruje Ci 1 kwiat. Jeśli w ogóle nie odpowiesz – musisz podskoczyć 3 razy na jednej nodze.
4. Ach, jaka piękna polana! Wylosuj pytanie. Jeśli odpowiesz dobrze, wybierzesz się tam i znajdziesz 1 kwiatek. Jeśli odpowiesz źle – nie dość, że nie znajdziesz kwiatów, to jeszcze z łakomstwa zjesz 1 z tych przeznaczonych dla mamy [oddajesz 1 żeton z kwiatkiem].
5. Spotykasz na swojej drodze świnkę, która obiecuje, że jeśli odpowiesz na jej pytanie, doda Ci kwiat do bukietu. Wylosuj pytanie. Jeśli odpowiesz dobrze – otrzymasz obiecaną roślinę. Jeśli źle – świnka nie odda Ci kwiatka, a Ty będziesz musiał wykonać 3 pajacyki.
6. Spotykasz myszkę, która kiepsko się czuje i prosi Cię, abyś zaniósł ją do jej domu. Wylosuj pytanie. Za dobrą odpowiedź myszka z wdzięcznością podaruje Ci 2 kwiatki. Gdy odpowiesz źle, otrzymasz tylko 1 kwiat, a znalezienie mysiego domku zajmie Ci całą następną kolejkę.
7. Bardzo chce Ci się pić! Podbiegasz więc do kałuży. Wylosuj pytanie. Jeśli odpowiesz dobrze, woda odnowi tve siły i podskoczysz z okrzykiem „Cała kałuża wypita – woda w niej znakomita!”. Jeśli Twoja odpowiedź będzie błędna, musisz zrobić 10 przysiadów.
8. Pracowita mrówka niesie babeczkę! Wylosuj pytanie. Jeśli odpowiesz dobrze, pomimo fascynacji, zrezygnujesz z obserwowania mrówki i przesuniesz się o jedno pole. Jeśli odpowiesz źle, zostaniesz na miejscu, nadal obserwując mrówkę.
9. W zamian za przystupę, kwiaciarka chętnie podaruje Ci ten piękny bukiet. Wylosuj pytanie. Jeśli odpowiesz dobrze, dostaniesz 3 kwiatki za zrobienie 5 pajacyków i 5 przysiadów. Jeśli Twoja odpowiedź będzie błędna – powinieneś zrobić 10 pajacyków, 5 przysiadów i 4 królicze podskoki – za to otrzymasz 1 kwiat.