

FOREST ADVENTURE

PL



Wiek: od 6 lat



Liczba graczy: 2 - 4



Zawartość: 8 kart Start i Meta, 45 kart Aktywności i 3 karty Bonus.



Start/Meta



Aktywności



Bonus



Cel gry: zdobyć jak najwięcej punktów



Przygotowanie gry: każdy z graczy kładzie przed sobą kartę Start i kartę Meta.

- Przy 4 graczach, wszystkie karty Aktywność i bonus są użyte do gry.
- Przy 3 graczach, karty Aktywność- królik (strona odwrotna kart) i karta Bonus +1 nie są używane w grze.
- Przy 2 graczach, karty Aktywność lis i królik (strona odwrotna kart) i również karty Bonus +1 i +2 nie biorą udziału w grze.

Kartę lub karty *Bonus* kładziemy z boku, będą użyte pod koniec gry. Karty *Aktywność* są potasowane i położone po środku, między graczami w stosiku, rysunkiem do dołu. Dwie pierwsze karty ze stosiku odwracamy i kładziemy obok stosiku, rysunkiem do góry.

Gra toczy się w dwóch etapach: etap pierwszy to ciągnięcie kart ze stosiku, w której gracze pobierają karty *Aktywność*, następnie etap drugi "Konstruowanie" w trakcie którego gracze będą budować swój park linowy.

I / Ciągnięcie kart ze stosiku

Najmłodszy gracz rozpoczyna grę, następnie gramy w kierunku ruchu wskazówek zegara. Najmłodszy gracz bierze jedną z dwóch kart *Aktywność* z rysunkiem do góry i kładzie je odwróconą stroną przed sobą. Zastępuje pobraną jedną kartę ze stosiku przez jedną, nową kartę ze stosiku. Kolejka przechodzi na następnego gracza, który wybiera kartę *Aktywność*... i kolejka toczy się dalej, aż do momentu, kiedy zostanie ostatnia karta. Ta ostatnia jest odłożona na bok i może rozpocząć się druga część gry.

N.B. : w tej części gry, gracze nie mają prawa podglądać swoich kart.

2 / Konstruowanie

W trakcie tej części gry wszyscy gracze grają w tym samym czasie.

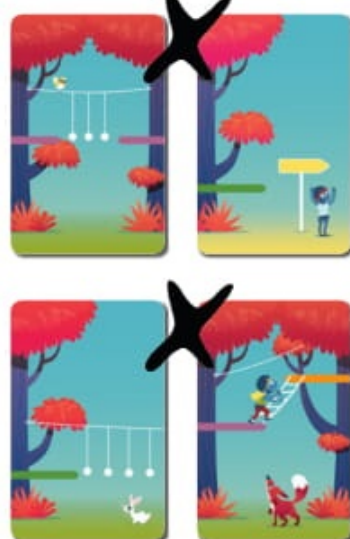
W momencie startu odwracają, zdobyte w pierwszej części, karty i próbują utworzyć jak najdłuższy park linowy układając karty jedna przy drugiej.

- Tor przeszkód musi rozpocząć się od karty Start i kończyć się kartą Meta.
- Karty Aktywność muszą być położone jedna przy drugiej z zachowaniem koloru platformy lub kładąc obok siebie dwie połowy Aktywności z tego samego poziomu.
- Nie jest możliwe położenie obok siebie 2 połówek platform o różnych kolorach, ani położyć półówkę Aktywności bez położenia obok właściwej

Dobre połączenia



Złe połączenia



A game by Liesbeth and Pierre-Yves Lebeau

Istnieje taka możliwość, że jeden z graczy nie będzie mógł użyć wszystkich zdobytych kart. Odkłada je wtedy na bok, poza grą.

Gdy jeden z graczy skończy budować swój park linowy, ogłasza „Koniec”! i bierze kartę Bonus o najwyższej wartości. Jego kolejka się kończy i już nie może zmodyfikować swojego toru przeszkód. Pozostali gracze kontynuują budowę swoich torów i ogłaszają „Koniec”, gdy tylko skończą swój tor przeszkód. Jeśli jest jeszcze karta Bonus o najwyższej wartości, mogą ją pobrać.

Koniec gry: gdy wszyscy gracze utworzyli już swoje tory przeszkód, sprawdzamy je i liczymy punkty: 1 punkt za każdą położoną kartę. Do tego dodajemy punkt lub punkty za kartę Bonus, jeśli taka jest. Wygrywa gracz, który zdobył największą ilość punktów. Gdy jest remis, wygrywa ten gracz, który ma największą wartość karty Bonus.

Uwaga: niepoprawny tor przeszkód nie zdobywa żadnego punktu!