

Gra kooperacyjna



5-10 lat



2 - 4

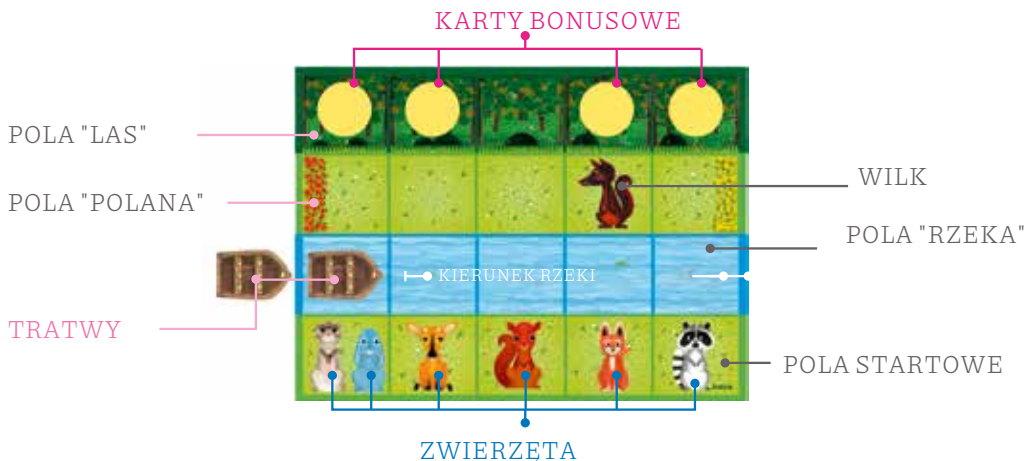


15 min

Zawartość gry: 1 plansza, 2 tratwy, 4 karty z bonusem, 6 pionków zwierzęta, 1 pionek wilk, 1 kostka. Małe zwierzątka chciałyby przejść do lasu, na drugim brzegu rzeki Potomac. Żeby to osiągnąć muszą przejść przez rzekę, a następnie przez polanę!

Cel gry: Potomac, to gra oparta na współpracy: musicie pomóc szóstce małych zwierzątek dotrzeć do lasu tak, żeby żadne z nich nie zostało porwane przez rzekę, nie wpadło do wodospadu i nie zostało porwane przez wilka.

Przygotowanie gry: położyć planszę na środku stołu. Umieścić zwierzątka po tej stronie rzeki, gdzie jest Start, wilka na polance, karty „bonus” odwrócone na polach lasu i tratwy na rzece (według zamieszczonego schematu). Kostkę kładziemy obok planszy.

**Przebieg gry:**

Najmłodszy gracz zaczyna, następnie gramy w kierunku ruchu wskazówek zegara. To gra kooperacyjna: każdy z graczy może grać dowolną postacią. Możecie razem ustalać, która postać gra w danym momencie, ale ostateczna decyzja należy do gracza, na którego przypada w danym momencie kolejka.

Trasa zwierzątek:

Zwierzątka muszą przekroczyć rzekę używając tratwy, następnie przejść polanę i dotrzeć do lasu.

Gracz rzuca kostką:

Przesuwa wybrane przez siebie zwierzątko (oprócz wilka) o jedno pole, poziomo lub pionowo (nie w poprzek). **NB:** Jeśli dwie tratwy znajdują się obok siebie, gracz może przeskoczyć z jednej na drugą.

Przesuwa tratwę (tę, która jest już w wodzie) o jedno pole na prawo. Wszystkie zwierzątka znajdujące się na tratwie poruszają się w tym samym czasie!

Jeśli tratwa wyjdzie poza obszar planszy, oznacza to, że spadła z wodospadu. Ta tratwa jest już stracona do końca gry.

Stawiamy wtedy drugą tratwę na pierwszym polu rzeki (pole pierwsze od lewej). Jeśli druga tratwa spada do wodospadu: nie ma już więcej tratw i nie można przekroczyć rzeki!

NB: obie tratwy nie mogą być w tym samym czasie na rzece, druga tratwa pojawia się, gdy pierwsza spadnie z wodospadu.



Przesuwa wilka o jedno pole w kierunku czerwonego kwiatka na polanie (na lewo). Jeśli wilk jest już na pierwszym polu od lewej, cofa się o jedno pole.



Przesuwa wilka o jedno pole w kierunku żółtego kwiatka na polanie (na prawo). Jeśli wilk jest już na ostatnim polu od prawej, cofa się o jedno pole.

- Na tym samym polu mogą być maksimum 2 zwierzątka.
- Jak tylko zwierzątka dotrą na pola lasu, nie mają już więcej prawa ruchu.
- Gdy wilk dociera na pole, na którym jest już jakieś zwierzątko: wilk łapie zwierzątko!

Gracz wykonuje akcję wskazaną na kostce, następnie kolejka przechodzi na następnego gracza, który rzuca kostkę.

Karty obronne:

Są 4 karty obronne. Są usytuowane na 4 z pięciu pól lasu. Gdy gracz osiągnie jedno z nich wraz ze zwierzątkiem, wygrywa kartę, która znajduje się na tym polu. Te karty są wspólne. Należą do wszystkich graczy i mogą brać udział w grze w dowolnym momencie gry. Możemy grać tylko jedną kartą w trakcie jednej kolejki. Gdy karta jest użyta w grze - potem odpada z gry.



STOP WILKOWI: gdy ta karta jest użyta w grze, wilk nie może się ruszać, nawet wtedy, gdy kostka wskazuje inaczej.



SKOK: gdy ta karta jest w grze, zwierzątko może przeskoczyć wilka.

1. W poziomie: to pozwala uniknąć spotkania z wilkiem na tym samym polu: wilk zajmuje miejsce zwierzątka i zwierzątko zajmuje miejsce wilka.
2. W pionie: startując z tratwy, zwierzątko bezpośrednio trafia do lasu.

Koniec gry:

Gdy tylko wszystkie (6) zwierzątka dotrą do lasu, na drugim brzegu rzeki: są bezpieczne! Brawo, wszyscy wygraliście!

W przeciwnym wypadku, gdy w trakcie gry jedno ze zwierzątek jest złapane przez wilka lub gdy jedno z nich wpadnie do wodospadu wraz z tratwą: gra jest zakończona i przegrana dla wszystkich!

Jeśli obie tratwy wyjdą poza planszę, zanim wszystkie zwierzątka dotrą do lasu, gra również jest przegrana.

NB: jeśli chcemy by gra była łatwiejsza, możemy zdecydować, że gramy tylko z 5 zwierzątkami, zamiast sześcioma (zaczynając grę, kładziemy wszystkie zwierzątka na polu Start).