

2-4 graczy · 15 minut · od 5 lat wzwyż

Wesoły STRACH NA WRÓBLE



Na czym polega gra?

Biedny strach na wróble! Potworna burza zeszłej nocy rozniosła go na drobne kawałki. Musicie zakasać rękawy i szybko złożyć go do kupy, zanim wrony rozpanoszą się na Waszym pięknym polu.

Zbierzcie rozsypane części, by odbudować stracha na wróble!

FILMIK WYJAŚNIAJĄCY
ZASADY ZNAJDZIECIE TUTAJ:
<http://bit.ly/4kX7jF6>



Elementy i przygotowanie do gry

- 4 planszетки *taczek* (po 1 na gracza),
- 22 drewniane klocki,
- 6 kafelków *wron*,
- 20 żetonów (po 5 na gracza),
- 4 worki (po 1 na gracza),
- 14 kart *stracha na wróble*,
- plansza *stracha na wróble*,
- pudełko na grę podzielone na 4 strefy: pole, sad, kurnik, ogródek warzywny.



- 1 Umieśćcie pudełko na środku stołu.
- 2 Podstawę stracha na wróble (brązowy walec) oraz drewniany palik umieśćcie na wzgórzu. Włóżcie drewniane klocki do stref w pasujących kolorach.
- 3 Każde z Was bierze:
 - Planszетkę *taczki*, którą należy położyć przed sobą;
 - Worek, do którego należy włożyć 5 żetonów w kolorze gracza (*wrona/drzewo/zboże/kura/marchewka*).
- 4 Kafelki *wron* i planszę *stracha na wróble* umieśćcie obok pudełka.
- 5 Dobierzcie po 1 losowej karcie *stracha na wróble* każdego rodzaju (*buty/spodnie/tułów/głowa/kapelusz*). Karty połóżcie zakryte (stroną z klockiem do dołu) na odpowiednich polach planszy *stracha na wróble*.
- 6 Obróćcie kartę *butów* stroną z klockiem do góry.



KRASIA, NASZA KOSMICZNA MAŠKOTKA!

Krasia będzie towarzyszyć Wam podczas czytania instrukcji. Dzięki niej zrozumiecie grę w najdrobniejszych szczegółach.



Jak grać



Musicie **współpracować**, żeby odbudować stracha na wróble na wzgórzu (w środkowej części pudełka).

Karty na planszy stracha na wróble pokazują, których klocków potrzebujecie, żeby odbudować stracha na wróble, i w jakiej **kolejności** macie ich użyć. Grę rozpoczyna to z Was, które ostatnio widziało ptaka.

W swojej turze bierzesz **1 element ze swojego worka** bez patrzenia, polegając tylko na dotyku. Może to być żeton albo drewniany klocek.



Jeśli to żeton



■ **Kura** , **zboże** , **drzewo** **albo** **marchewka** :

Umieść żeton na planszeczce *taczki*.

Następnie wybierz drewniany klocek ze strefy odpowiadającej dobranemu żetonowi.

Jeśli jest to klocek, którego potrzebujecie na aktualnym etapie budowy *stracha na wróble*, umieść go bezpośrednio na paliku stracha na wróble (na wzgórzu). W przeciwnym razie odłóż go do swojego worka.



Przykład.

Iza wyciąga ze swojego worka żeton *drzewa* i umieszcza go na swojej planszeczce *taczki*. Następnie bierze z pudełka zielony klocek, który może się jeszcze przydać. Wzięty klocek wkłada do swojego worka.



Pamiętajcie, by dokładnie sprawdzać planszę stracha na wróble! Który drewniany klocek jest Wam potrzebny do budowy kolejnego etapu?

Jeśli to możliwe, wybierzcie klocek, który będziecie mogli wykorzystać na aktualnym etapie budowy stracha na wróble.

W przeciwnym wypadku wybierzcie klocek, który przyda się Wam później.

■ **Wrona** :

Na pole przyleciała wrona!

Położ żeton na swojej planszeczce *taczki*.

Następnie umieść kafelek wrony na 1 ze słupków płotu (na boku pudełka).

Przykład.

Łucja ma pecha. Wzięła ze swojego worka żeton wrony ! Kładzie żeton na swojej planszeczce *taczki*, a kafelek wrony umieszcza na płocie.

Na szczęście to dopiero 2. wrona, więc gra trwa dalej.



Jeśli któreś z Was ma wziąć drewniany klocek, ale dana strefa jest pusta, może wybrać klocek z dowolnej strefy.

Jeśli wszystkie strefy są puste, po dobraniu żetonu natychmiast kończy turę. W takiej sytuacji jesteście już blisko zwycięstwa – uwaga na wrony!



Właściwy klocek:

Klocek potrzebny na aktualnym etapie budowy *stracha na wróble* jest przedstawiony na najwyższej odkrytej karcie (z widocznym klockiem) na planszy stracha na wróble. Jeśli wyjmiesz klocek, który **odpowiada** klockowi na tej karcie, umieść go na paliku stracha na wróble. Pamiętaj, że klocki stracha na wróble należy umieszczać na paliku w kolejności przedstawionej na kartach, od dołu do góry. Gdy uda się umieścić na paliku odpowiedni klocek, odwróć kolejną kartę stroną z klockiem do góry.

Przykład.

Iza wyciągnęła z worka odpowiedni różowy klocek. Umieszcza go na paliku, a następnie odwraca kolejną kartę na planszy *stracha na wróble* (w podanym przykładzie jest to karta *spodni*).



Niewłaściwy klocek:

Jeśli wyciągnięty klocek **nie odpowiada** klockowi na karcie, musisz odłożyć go na swoją planszетkę *taczki* i natychmiast umieścić kafelek *wrony* na 1 ze słupków płotu

Przykład.

Karol ma pecha. Chciał wyciągnąć z worka dolną część żółtego kapelusza, ale zamiast tego wyciągnął zielony klocek. Musi umieścić 5. kafelek *wrony* na płocie, po czym odłożyć zielony klocek na swoją planszетkę *taczki*.



Koniec tury

Jeśli na koniec tury masz 4 elementy na swojej planszетce *taczki* (klocki lub żetony), odłóż wszystkie elementy ze swojej planszетki *taczki* do swojego worka. Kolejną turę wykonuje gracz po Twojej lewej stronie.





Koniec gry

Gra może się zakończyć na 2 sposoby:

Jeśli umieścicie na płocie 6. wronę, natychmiast przegrywacie!



Jeśli zbudujecie stracha na wróble, zanim ostatnia wrona usiadzie na płocie, wygrywacie!

Dobra robota!



Warianty gry

Oto 2 propozycje wariantów gry.

Wariant *Czyste niebo* ułatwia Wam zadanie, więc możecie wykorzystać go w kilku pierwszych rozgrywkach albo w grze z młodszymi rolnikami.

Wariant *Burza* doda do Waszych rozgrywek więcej emocji, gdy przestaniecie się już martwić o wrony.

Warianty można ze sobą łączyć.

● Czyste niebo:

Na początku gry (w ⑤ kroku przygotowania do gry) umieśćcie wszystkie karty na planszy stracha na wróble **ODKRYTE**.



● Burza:

W gospodarstwie szaleje straszliwa wichura!

Za każdym razem gdy ktoś z Was umieści kafelek wrony na płocie, każdy z graczy przekazuje swój worek oraz swoją planszетkę taczki graczowi po swojej lewej stronie. Następnie gra jest kontynuowana zgodnie ze standardowymi zasadami.

KRAŚIA JEŚĆ WAM MUUUCNO WDZIĘCZNA!

Muuucne podziękowania dla Marie i Wilfrieda Fortów oraz wszystkich wspaniałych małych Ziemiaków, którzy pomogli w testowaniu gry.

© 2024 Asmodee Group/SPACE Cow. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Obserwujcie SPACE Cow na:   

Tłumaczenie: Jakub Maciejewski

Redakcja: zespół Rebel

