



KLEKSOWA PRZYGODA

START

1

2

3 

4

5 

6

7 

8

9 

10

11 

20

19 

18

17

16 

15

14 

13

21

22 

23

24 

25 

26

27

28 

29 

30

31

34 

33 

32

META

42

35 

41

36 

40 

39 

38

37

PLAN GENERAL DU CHATEAU DE NIEBOROW



KLEKSOWA PRZYGODA

Instrukcja



Wprowadzenie

Uczniowie pana Kleksa zawsze zazdrościli profesorowi umiejętności latania. Pewnego dnia wszyscy uczniowie, nabrali powietrza w płuca i zaczęli się unosić nad ziemią. Niestety zabrakło im kontroli nad lataniem. Opuścili mury szkoły. Nie znają drogi powrotnej. Pomóż im dotrzeć ponownie do Akademii Pana Kleksa.

Wymagania

Ilość graczy: 2-4
Wiek: 5 +
Czas gry: 30-45 min

Cel gry

Celem gry jest jak najszybsze dojście do Akademii Pana Kleksa

Rozgrywka

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Następni gracze włączają się do gry zgodnie z ruchem zegara. Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwają pionki w jednym kierunku o tyle pól, ile oczek wyrzucili na kostce. Gdy pionek stanie na polu z daną ikonką gracz sprawdza co oznacza dany element i wykonuje swój ruch zgodnie z jego opisem. Jeżeli pionek stanie na polu zajęтым przez innego gracza, zbija go. Zbity pionek zostaje przeniesiony na pole start. Kiedy następuje jego kolej kontynuuje on grę.



Stoisz kolejkę!



Akademia Pana Kleksa mieści się na ulicy Czekoladowej. Wejdz do środka. Przesuwasz się o 2 pola do przodu.



Jesteś w kuchni pana Kleksa. Wymień 5 smaków. Jeśli dobrze odpowiedziałeś na pytanie przesun pionek do przodu o 1 pole. Jeśli odpowiedziałeś źle, przesun pionek na pole nr 4.



Właśnie zjadłeś biały sos, który wzmacnił Twoje zęby. Gratuluję, przesuwasz się na pole nr 37!



Nie znalazłeś guzika Szpaka Mateusza. Daj szansę innym. Osoba, która stoi przed Tobą przesuwa się o 3 pola do przodu.



Na południowej półkuli księżycy mieszkał potężny i groźny władca, król Niesfor, który jako jedyny osiągnął najwyższy stopień doskonałości i utracił przezroczystość. Tracisz kolejkę!



Jesteś na lekcji Geografii. Wymień 3 miasta na literę A. Jeśli Ci się udało, przesun swój pionek o 3 pola.



Gratuluję! Twój sen był najpiękniejszy. Przejdź przez most i stań na polu nr 26.



Oko pana Kleksa powróciło z Księżycą. Przesun swój pionek na pole nr 31.



Zgubiłeś się w parku. Tracisz 2 kolejkę.



W Wigilię Bożego Narodzenia pan Kleks oznajmił uczniom, że bajka o jego Akademii dobiega końca. Anastazy o północy miał otworzyć bramę i klucz wrzuć do stawu. Cofasz się na pole nr 23.



Jesteś na lekcji Kleksografii. Co przypomina Ci ten kleks? Jeśli udzieliłeś prawidłowej odpowiedzi, przesun swój pionek o 1 pole. Jeśli odpowiedziałeś źle przesun swój pionek na pole nr 27.



Pan Kleks wysłał Cię do bajki o dziewczynce z zapalkami. Jakie inne bajki wystąpiły w filmie? Jeśli dobrze udzieliłeś odpowiedzi przesuwasz się o 5 pól do przodu. Jeśli źle stoisz w tym samym miejscu.



Zabrakło panu Kleksowi zielonego płynu na pamięć. Wszystko zapomniał. Czekasz kolejkę.



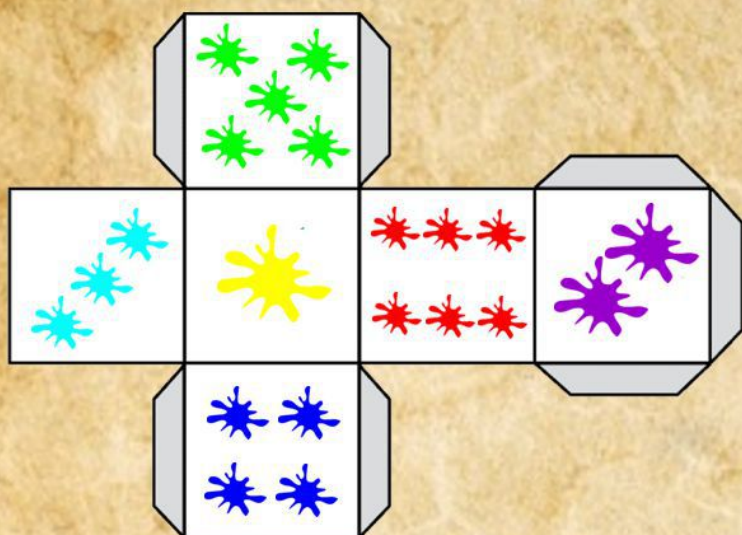
Jesteś w psim raju. Najadłeś się do syta. Musisz odpocząć. Czekasz 1 kolejkę.

Koniec gry

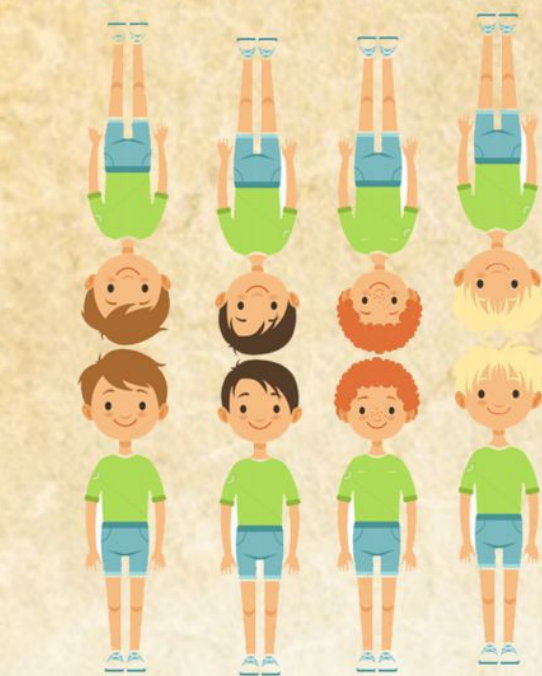
Kto pierwszy dojdzie do mety wygrywa grę.



Załączniki do gry planszowej pt.: "KLEKSOWA PRZYGODA"



kostka do gry



pionki do gry



lekcja
kleksografii

