

Karty Pytań Olbrzyma (4 szt.)

Pytanie 1

Co oprócz butów otrzymał od swojego Pana Kot w Butach?

Odpowiedź: worek

Pytanie 2

W jakie zwierzęta zamienił się Olbrzym w bajce o Kocie w Butach?

Odpowiedź: lew i mysz

Pytanie 3

Co w imieniu swojego Pana podarował Królowi Kot w Butach?

Odpowiedź: zająca

Pytanie 4

Jak tytułował swojego Pana Kot w Butach?

Odpowiedź: Markiz Karabas

Życzymy udanej zabawy!



abino@abino.com.pl
www.abino.com.pl

Karty Pytań Olbrzyma (4 szt.)

Pytanie 1

Co oprócz butów otrzymał od swojego Pana Kot w Butach?

Odpowiedź: worek

Pytanie 2

W jakie zwierzęta zamienił się Olbrzym w bajce o Kocie w Butach?

Odpowiedź: lew i mysz

Pytanie 3

Co w imieniu swojego Pana podarował Królowi Kot w Butach?

Odpowiedź: zająca

Pytanie 4

Jak tytułował swojego Pana Kot w Butach?

Odpowiedź: Markiz Karabas

Życzymy udanej zabawy!



abino@abino.com.pl
www.abino.com.pl

Kot w Butach

instrukcja

Cel gry

Celem gry jest dotarcie do Zamku Króla i zdobycie tytułu Markiza Karabasa!

Przygotowanie do gry

Należy rozłożyć planszę i karty podzielić na 2 stosy: karty z monetami (stos otwarty), pozostałe karty (stos zakryty). Następnie każdy z graczy wybiera swój kolor pionka.

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, a gra polega na przesuwaniu pionka po planszy o tyle pól, ile wypadło oczek na kostce. Pola oznaczone są symbolami, które pomogą lub utrudnią dotarcie do mety.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze dotrą do pola 32 (Zamek Króla).

Każdy liczy swoje monety.

Wygrywa gracz który zebrał najwięcej monet.

Jeśli jest remis - wygrywa ten, kto dotarł szybciej do zamku.

Zasada dodatkowa Pojedynek Kota (dla chętnych)

Jeśli dwóch graczy stanie na tym samym polu, rzucają kostką: Wyższy wynik wygrywa - przegrany cofa się o 1 pole.

Kot w Butach

instrukcja

Cel gry

Celem gry jest dotarcie do Zamku Króla i zdobycie tytułu Markiza Karabasa!

Przygotowanie do gry

Należy rozłożyć planszę i karty podzielić na 2 stosy: karty z monetami (stos otwarty), pozostałe karty (stos zakryty). Następnie każdy z graczy wybiera swój kolor pionka.

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, a gra polega na przesuwaniu pionka po planszy o tyle pól, ile wypadło oczek na kostce. Pola oznaczone są symbolami, które pomogą lub utrudnią dotarcie do mety.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze dotrą do pola 32 (Zamek Króla).

Każdy liczy swoje monety.

Wygrywa gracz który zebrał najwięcej monet.

Jeśli jest remis - wygrywa ten, kto dotarł szybciej do zamku.

Zasada dodatkowa Pojedynek Kota (dla chętnych)

Jeśli dwóch graczy stanie na tym samym polu, rzucają kostką: Wyższy wynik wygrywa - przegrany cofa się o 1 pole.

Opis pól planszy (32 pola)

Pola przechodzące przez Wieś (pola 1-7)

1 - Pole startowe

2 - Rysunek młynarza (pomagasz młynarzowi i zdobywasz monetę)

4 - Rysunek karty (gracz dobiera kartę z talii i wykonuje polecenie)

5 - Rysunek kostki (gracz rzuca kostką: jeśli wypadnie liczba parzysta przesuwa pionek o 1 pola do przodu, jeśli nieparzysta cofa pionek o 1 pole)

6 - Rysunek Staruszka (pomagasz staruszkowi i zdobywasz monetę)

7 - Rysunek Mostu (gracz rzuca kostką. Jeśli wypadnie mniej niż 3 traci kolejkę)

Pola przechodzące przez Las (pola 8-15)

8 - Rysunek koca (odpoczynek gracz traci jedną kolejkę)

9, 12 - Rysunki kart (gracz dobiera kartę ze talii i wykonuje polecenie)

10, 19 - Rysunki Olbrzyma (gracz musi zapłacić 1 monetę, jeśli nie ma monety może ruszyć z pola dopiero wtedy gdy w rzucie kostką wypadnie więcej niż 3)

11 - Rysunek Myśliwego (gracz rzuca kostką: jeśli wypadnie liczba parzysta przesuwa pionek o 1 pola do przodu, jeśli nieparzysta cofa pionek o 1 pole)

14 - Rysunek Pułapki-Sidla (gracz musi ją ominąć więc traci kolejkę)

Pola przechodzące przez Pola uprawne i Rzekę (pola 16-22)

16, 20 - Rysunek rolnika (pomagasz rolnikowi i zdobywasz monetę)

Opis pól planszy (32 pola)

Pola przechodzące przez Wieś (pola 1-7)

1 - Pole startowe

2 - Rysunek młynarza (pomagasz młynarzowi i zdobywasz monetę)

4 - Rysunek karty (gracz dobiera kartę z talii i wykonuje polecenie)

5 - Rysunek kostki (gracz rzuca kostką: jeśli wypadnie liczba parzysta przesuwa pionek o 1 pola do przodu, jeśli nieparzysta cofa pionek o 1 pole)

6 - Rysunek Staruszka (pomagasz staruszkowi i zdobywasz monetę)

7 - Rysunek Mostu (gracz rzuca kostką. Jeśli wypadnie mniej niż 3 traci kolejkę)

Pola przechodzące przez Las (pola 8-15)

8 - Rysunek koca (odpoczynek gracz traci jedną kolejkę)

9, 12 - Rysunki kart (gracz dobiera kartę ze talii i wykonuje polecenie)

10, 19 - Rysunki Olbrzyma (gracz musi zapłacić 1 monetę, jeśli nie ma monety może ruszyć z pola dopiero wtedy gdy w rzucie kostką wypadnie więcej niż 3)

11 - Rysunek Myśliwego (gracz rzuca kostką: jeśli wypadnie liczba parzysta przesuwa pionek o 1 pola do przodu, jeśli nieparzysta cofa pionek o 1 pole)

14 - Rysunek Pułapki-Sidla (gracz musi ją ominąć więc traci kolejkę)

Pola przechodzące przez Pola uprawne i Rzekę (pola 16-22)

16, 20 - Rysunek rolnika (pomagasz rolnikowi i zdobywasz monetę)

17, 21 - Rysunek karty (gracz dobiera kartę z talii i wykonuje polecenie)

18 - Pole przechodzące przez rzekę (gracz musi wyrzucić kostką więcej niż 3 aby przejść dalej)

Pola przechodzące przez Zamek Olbrzyma (pola 23-28)

24 - Rysunek Wejścia do zamku (gracz musi zapłacić 1 monetę, jeśli nie ma monety może ruszyć z pola dopiero wtedy, gdy w rzucie kostką wypadnie więcej niż 3)

25 - Rysunek karty (gracz dobiera kartę z talii i wykonuje polecenie)

26 - Rysunek złotej monety-Skarbiec (gracz zdobywa monetę, bierze jedną kartę z monetą)

28 - Rysunek Wyjścia z zamku (gracz musi zapłacić 1 monetę, jeśli nie ma monety może ruszyć z pola dopiero wtedy gdy w rzucie kostką wypadnie więcej niż 3)

Pola prowadzące do Zamku Króla (pola 28-32)

30 - Rysunek Zająca (gracz rzuca kostką: jeśli wypadnie liczba parzysta przesuwa pionek o 1 pola do przodu)

31 - Rysunek karty (gracz dobiera kartę z talii i wykonuje polecenie)

32 - Meta! Gratulacje - jesteś w zamku

Dodatkowe Punkty

Gracze za pomoc udzieloną napotkanym postaciom oraz wykonanie zadania z kart, zbierają karty z rysunkiem monety. Liczba zebranych monet jest istotna do ustalenia wygranej.

UWAGA! Jeśli gracz stanie na polu z symbolem karty, dobiera jedną kartę i wykonuje polecenie. Jeżeli wylosuje kartę z pytaniem olbrzyma, gracz musi odpowiedzieć na nie, jeżeli nie odpowie lub odpowie nieprawidłowo traci następną kolejkę.

17, 21 - Rysunek karty (gracz dobiera kartę z talii i wykonuje polecenie)

18 - Pole przechodzące przez rzekę (gracz musi wyrzucić kostką więcej niż 3 aby przejść dalej)

Pola przechodzące przez Zamek Olbrzyma (pola 23-28)

24 - Rysunek Wejścia do zamku (gracz musi zapłacić 1 monetę, jeśli nie ma monety może ruszyć z pola dopiero wtedy, gdy w rzucie kostką wypadnie więcej niż 3)

25 - Rysunek karty (gracz dobiera kartę z talii i wykonuje polecenie)

26 - Rysunek złotej monety-Skarbiec (gracz zdobywa monetę, bierze jedną kartę z monetą)

28 - Rysunek Wyjścia z zamku (gracz musi zapłacić 1 monetę, jeśli nie ma monety może ruszyć z pola dopiero wtedy gdy w rzucie kostką wypadnie więcej niż 3)

Pola prowadzące do Zamku Króla (pola 28-32)

30 - Rysunek Zająca (gracz rzuca kostką: jeśli wypadnie liczba parzysta przesuwa pionek o 1 pola do przodu)

31 - Rysunek karty (gracz dobiera kartę z talii i wykonuje polecenie)

32 - Meta! Gratulacje - jesteś w zamku

Dodatkowe Punkty

Gracze za pomoc udzieloną napotkanym postaciom oraz wykonanie zadania z kart, zbierają karty z rysunkiem monety. Liczba zebranych monet jest istotna do ustalenia wygranej.

UWAGA! Jeśli gracz stanie na polu z symbolem karty, dobiera jedną kartę i wykonuje polecenie. Jeżeli wylosuje kartę z pytaniem olbrzyma, gracz musi odpowiedzieć na nie, jeżeli nie odpowie lub odpowie nieprawidłowo traci następną kolejkę.