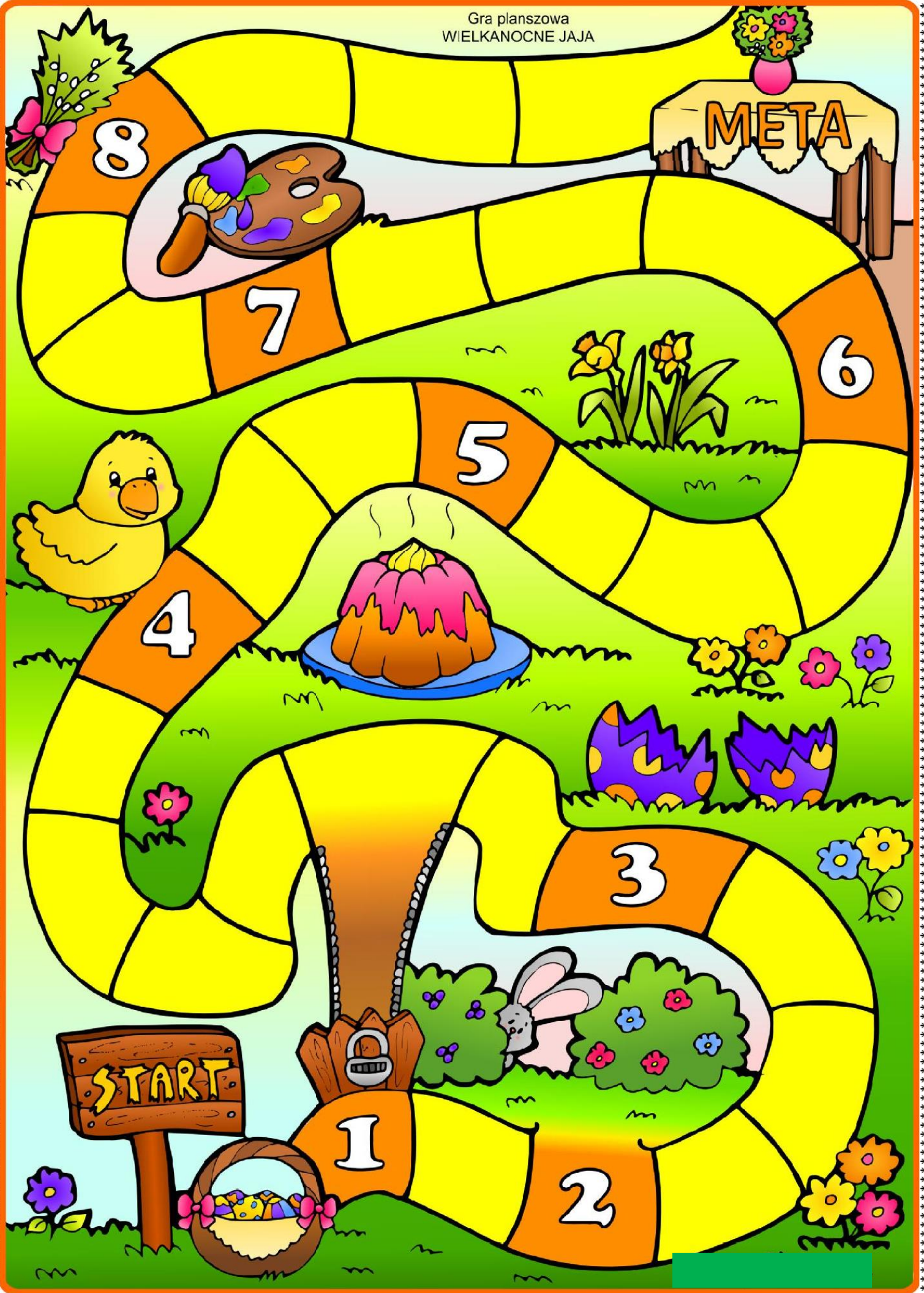


Gra planszowa
WIELKANOCNE JAJA



W pewnym miasteczku o uroczej nazwie Kwiatkowo rodzinka zajęczków miała już siadać do śniadania wielkanocnego, gdy mama zorientowała się, że... na stole brakuje jajek! Tata natychmiast zadzwonił do kilku firm, a te wysłały Was (kurierów) z koszami pełnymi jaj. Który kurier będzie pierwszy? To się dopiero okaże! Do biegu, gotowi... start!



INSTRUKCJA

Gracze rzucają kostką. Pola gry dzielą się na puste i specjalne. Pola specjalne są ponumerowane. Każdemu z nich przypisana jest „akcja”. Gdy gracz stanie na polu specjalnym, najpierw wykonuje zadanie przypisane numerowi. Za pionki mogą posłużyć dowolne małe przedmioty. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do mety.

UDANEJ GRY!

POLA SPECJALNE

1. Zauważasz małą, drewnianą furtkę z kłódką – szybko się orientujesz, że prowadzi ona na skróty. Możesz przejść skrótem - pod warunkiem, że zrobisz 10 przysiadów.
2. Słyszysz, że ktoś Cię nawołuje. Rozglądasz się, ale nikogo nie widzisz. Nagle znowu ktoś Cię woła, ale nadal nikogo nie ma. I tak stoisz tu i rozglądasz się przez jedną kolejkę.
3. Co za pech! Rozbiły się jajka, które niosłeś w koszyku! Trzeba wrócić po nowe na fermę. Musisz wstać i szybko obieć wszystkich graczy dokoła trzy razy. Uf...
4. Spotykasz na swojej drodze kurczaczka. Ptaszek mówi Ci, że właśnie szedł na fermę do swojej mamy, ale się zgubił. Sumienie nie pozwala Ci go tak zostawić. Odprowadzasz go aż do skrótu przy furtce (musisz wrócić na START – a, gdy ponownie staniesz na polu nr 4, nie będzie Cię ono obowiązywało).
5. Mmmmm! Cóż tak pięknie pachnie? To wspaniała babka wielkanocna! Jest taka pyszna, że zjadłeś 2 duże kawałki. Teraz musisz wstać i postać przez minutę na lewej nodze, zanim ruszysz dalej.
6. Widzisz piękne żonkile. Postanawiasz chwilę pozachwycać się ich widokiem. Niestety – „chwilka” zamienia się w dwie kolejki.
7. Na drodze zaczepia Cię wędrowiec, który ma farbki do malowania pisanek. Wymieniasz je z nim za 10 jajek – musisz wstać i zrobić sześć pajacyków.
8. Zauważasz palmę wielkanocną rodzinki, do której zmierzasz. Zabierasz ją, ale jest ciężka – tracisz jedną kolejkę.