

EN. WIN WINTER WINTER - GRA STRATEGICZNA

PEWNEGO RAZU... w lesie pełnym wiewiórek rozpoczyna się zbieranie zapasów na zimę. Pogoda sprawia, że ostatnie żołędzie spadają z drzew i wiewiórki mają bardzo dużo pracy...

Liczba graczy: od 2 do 4

Wiek graczy: od 7 lat

Czas trwania każdej gry: 20 minut

W ZESTAWIE

- 1 plansza do gry
- 8 drewnianych wiewiórek: 2 żółte, 2 czerwone, 2 niebieskie i 2 zielone
- 24 żetony z żołędziami
- 1 kostka do gry

CEL GRY

Bądź graczem, który uzbiera najwięcej żołędzi do swojej dziupli, przed końcem gry.

ZANIM ZACZNIESZ

Przygotuj planszę do gry. W przypadku grania przez 2 osoby należy użyć planszy w wersji B (mniejsza)

Każdy z graczy wybiera kolor swoich wiewiórek, a następnie oby dwie wiewiórki umieszcza na polu startowym w odpowiednim kolorze.

Należy również umieścić po trzy żetony z żołędziami na każdym z dębów (to drzewa, które nie mają w sobie dziupli).

GRA

Plansza przedstawia ścieżkę, którą poruszają się wszystkie wiewiórki w tym samym kierunku.

Na planszy znajdują się trzy rodzaje pól po których poruszają się wiewiórki: zwykłe pola, pola startowe (wejście do dziupli w kolorze wiewiórki) i pole z żołędziem (pod każdym z dębów).

Gracze na zmianę poruszają się rzucając kostką.

Gracz, który rzuca kostką decyduje, którą z jego dwóch wiewiórek się poruszy.

Jeśli wiewiórka, która się rusza na planszy niesie żołędzie jest to dla niej duże obciążenie i dlatego porusza się wolniej po planszy. W takim przypadku od liczby wyrzuconych oczek na kostce należy odjąć liczbę żołędzi, które niesie wiewiórka (np. wyrzucona na kostce liczba oczek 5 a wiewiórka niesie 2 żołędzie to porusza się o 3 pola).

Przy każdym ruchu wiewiórka musi przejść chociaż o jedno pole. Gracz może zostawić jeden z żołędzi na planszy, aby przejść o kolejne pole. Taki pozostawiony żołędź może zabrać inna wiewiórka, która stanie na tym polu.

ZASADY

- **Pola z żołędziem:** kiedy wiewiórka zatrzyma się na polu z żołędziem, może zerwać żołędź z drzewa, jeśli jakiś został. Żołędź musi być umieszczony pod wiewiórką i od tej pory wiewiórka porusza się z żołędziem pod sobą. To powoduje, że przemieszcza się wolniej.

Jeśli stajesz na polu z żołędziem i jest tam też inna wiewiórka niosąca żołędzie, to możesz wziąć żołędź z drzewa lub zabrać go wiewiórce innego gracza.

- **Zabranie żołędzia:** jeśli na polu na którym stajesz jest już inna wiewiórka niosąca żołędzie, możesz zabrać jeden z jej żołędzi, jeśli chcesz. Po zabraniu ponownie rzuć kostką, aby uciec.

- **Dwie wiewiórki na tym samym polu:** na tym samym polu mogą się zatrzymać tylko dwie wiewiórki. Możesz przeskoczyć przez pole zajmowane przez dwie wiewiórki, ale nie możesz na nim zostać. Jeśli nie masz innego wyjścia, możesz ponownie rzucić kostką.

- **Kiedy twoja wiewiórka mija własne drzewo,** musisz zatrzymać się na polu startowym (wejście do Twojej dziupli) i zostawić wszystkie żołędzie, które ze sobą niesiesz.

Wiewiórka może kontynuować ruch w następnej turze. **Jeśli wiewiórka nie ma żołędzi, może przejść obok drzewa bez zatrzymywania się.**

- **9 oczek na kostce:** za każdym razem, gdy gracz wyrzuci 9 oczek, z drzew spada żołędź.

Gracz, który rzucił kostką, wybiera żołędź z dowolnego drzewa i umieszcza go na polu tuż przed lub tuż za żołędziowym polem wybranego drzewa. Żołędzia nie można umieścić na polu zajmowanym już przez jedną lub dwie wiewiórki. Jeśli nie ma dostępnych pól, żołędź jest usuwany z gry.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy na drzewach nie ma już żołędzi: nadeszła zima i czas policzyć zebrane żołędzie. Liczą się tylko żołędzie, które były bezpiecznie przechowywane we własnej dziupli.

Rodzina dwóch wiewiórek, która zbierze najwięcej żołędzi, wygrywa grę.

Win Win Winter to gra która:

- Ćwiczy prostą matematykę
- Ćwiczy świadomość przestrzenną
- Pomaga zdefiniować strategie, aby osiągnąć swoje cele
- Pomaga zarządzać swoimi emocjami.