

zadanie.

W grze występują dwa rodzaje kart:

- z zdjęciem zwierzęcia. W przypadku wylosowania tej karty, gracz podaje nazwę widniejącego na niej stworzenia.

- z opisem zwierzęcia. Zadaniem gracza jest odgadnięcie jego nazwy. W przypadku niewłaściwej odpowiedzi

należy wykonać zadanie zapisane przy X.

Gracz, który zatrzyma się na polu ze strzałką może przejść na pole przyległe do jej grotu, jeżeli poda

prawidłową nazwę zwierząt widniejących na polach przyległych do końca i początku strzałki.

Natomiast jeśli

pieonek zatrzyma się na polu przyległym do strzałki w odwrotnym kierunku musi wrócić na pole wskazane

przez jej grot. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze do pola z napisem END.

Możliwe są również inne warianty gry, opisane w instrukcji.

Autor: Ewelina Kusiak, www.pomyslyprzytablicy.wordpress.com

Wydawnictwo: Księgarnia Kangurek

Plansza + 23 karty + 4 pionki i kostka + instrukcja w języku polskim + teczka

Format planszy: A3 składane do A4

Wiek: 5+