

## A JÁTÉK BEFEJEZÉSE:

A játék akkor ér véget, amikor egy játékos végigment az útvonalon és visszaért a startmezőre vagy túlment rajta. Ekkor kell a pontokat összeszámolni.

Az ehető gombák 1 pontot érnek, a légyölő galócákért pedig le kell vonni 1-1 pontot.

**Példa:** Tominak 2 ehető gomba és 1 légyölő galóca van a kosarában, így összesen 1 pontot szerzett. Anna 5 ehető gombát és 2 galócát gyűjtött, így 3 pontot kap. Berci kosarában 4 ehető gomba és 1 galóca van, de ő ért elsőként vissza a startmezőre, így összesen 4 pontot kap.

**Pontegyenlőség esetén a nyer, akinek a legtöbb gombája van (a galócák utáni pontlevonások nélkül), és ha így is döntetlen az eredmény, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.**

**FIGYELEM:** a boszorkányos és az állatos kartonfigurák nem vesznek részt a GOMBÁSZÁSban, de a boszorkánykunyhóval együtt felhasználhatók más játékokhoz. Biztosan rengeteg ötletetek támad majd, mit játsszatok velük. Két könyvjelzőt is melléltünk a játékhoz, egy egereset és egy nyuszisat.

### A DOBOZ TARTALMA:

- játéktábla
- 25 gomba
- 18 állatszeton
- a boszorkánykunyhó elemei
- boszorkányfigura
- állatfigurák
- 4 kosár
- 4 bábu
- dobókocka
- játékszabály



© 2019 Granna Sp. z o.o.  
ul. Księżca Ziemowita 47  
PL-03-788 Warszawa  
www.granna.hu  
Gyártás helye: Lengyelország  
Minden jog fenntartva!

Forgalmazó:  
Kék Kobra Kft.  
1097 BUDAPEST, Gyáli út 31/b.  
Telefon: +36 1 280-4456  
Fax: +36 1 280-4444  
E-mail: info@kekkoبرا.hu



GRANNA

03216/3

# GOMBÁSZÁS

az elvarázsolt erdőben



Életkor  
4+

Játékoszám  
2-4

Időtartam  
30'

Illusztrációk: Agnieszka Kowalska

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Mindenki kap egy bábut és egy kosarat az általa választott színben.

A bábukat a startmezőre kell állítani. A játékosok maguk elé helyezik a kosarukat, hogy szabadon hozzáférhessenek. A gombákat tetszőleges elosztásban be kell állítani az erre a célra kialakított nyílásokba.



Az állatszetonokból 12-t a játéktábla megfelelő pontjaira kell helyezni, lehet véletlenszerűen, de kiválaszthatjuk a kedvenceinket is. A tábla így minden alkalommal másként nézhet ki.

GRANNA

## A JÁTÉK MENETE:

A játékot az kezdi, aki legutóbb evett gombát. A játékosok az óramutató járásának megfelelő irányban követik egymást.

Egymás után dobnak a kockával, majd annyi mezőt lépnek előre, ahányat dobtak.

Ha gombát találnak a mezőn, ahova a bábujukkal eljutottak, a kosarukba teszik.

Ha állatsetonos mezőre érkeznek, akkor a következő feladatokat kell végrehajtaniuk:



**NYÚL** – lépj előre két mezőt.



**VADDISZNÓ** – lépj vissza két mezőt.



**RÓKA** – cseréld el a kosarad tartalmát egy általad kijelölt játékoséval.



**FARKAS** – helyezz vissza egy gombát az útvonalra (lehet galóca is).  
Ha az adott mezőn egy másik játékos bábuja áll, a gomba automatikusan az ő kosarába kerül.



**HARKÁLY** – bárholnan felvehetsz és a kosaradba tehetsz egy gombát.



**ERDEI EGÉR** – cseréld fel két állatsetont az útvonalon.  
Csak olyan zsetonokat cserélhetsz ki, amelyeken nem áll bábu.



A feladatok végrehajtása, akár csak a gombák felszedése, kötelező.

Ha valaki 6-ot dob, akkor a boszorkány fogságába esik.

(A boszorkánykunyhót önállóan kell megépítenetek, a kunyhó elemei a lenti ábrán látható módon állíthatók össze.)

A játékos bábuja a táblán marad, a kosara kerül a kunyhóba. A következő körben kiválthatja magát. Vissza kell adnia egy gombát a kosarából (lehet galóca is).

A gomba beadása helyett a játékos kockadobással is kiszabadíthatja magát. Ha 1-et, 3-at vagy 5-öt dob, akkor a következő körben visszatérhet a játékba és léphet. Ha 2-t, 4-et vagy 6-ot, akkor továbbra is a boszorkánykunyhó foglya marad. Mindaddig nem térhet vissza a játékba, amíg egy gombával vagy a kockadobással meg nem váltotta a szabadságát.

