

GRA DLA 2-4 GRACZY W WIEKU 4+



SŁOŃ EMIL



ZASADY GRY

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 24 żetony z ubraniami (po 6 sztuk z czapczką, koszulką, spodniami i skarpetką)
- 4 metalowe walizki
- 1 drewniany pionek słonia
- 1 drewniana kostka

CEL GRY:

Pomóż słoniowi Emilowi w pakowaniu walizek na wakacje. Bądź czujny! Uważaj na przebiegłą małą myszkę, która będzie próbowała wyrzucić wszystko, co spakowałeś. Pierwszy z graczy, któremu uda się spakować wszystkie swoje żetony z ubraniami do walizek, wygrywa.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

1. Opróżnij 4 metalowe walizki, a następnie ustaw je w kółko. Upewnij się, że otwierają się one w kierunku graczy.
2. Umieść pionek słonia przy jednej, dowolnej walizce.
3. Połóż kostkę w zasięgu wszystkich graczy.
4. Rozdaj graczom żetony z ubraniami.

Jeśli gra **czterech graczy**, każdy otrzymuje 6 żetonów jednego rodzaju ubrania (6 żetonów ze spodniami lub 6 żetonów z czapczką lub 6 żetonów z koszulką lub 6 żetonów ze skarpetką).

Jeśli gra **trzech graczy**, każdy otrzymuje 6 żetonów jednego rodzaju ubrania oraz 2 żetony z pozostałych 6 z ostatnim (niewybranym) typem ubrania.

Jeśli gra **dwoch graczy**, każdy otrzymuje 4 żetony z dwóch rodzajów ubrania (na przykład 4 żetony ze spodenkami i 4 żetony z czapczką).

Niewykorzystane żetony należy odłożyć do pudełka.



Przykładowe rozanie żetonów jednego z graczy przy grze dla:

- czterech graczy
- trzech graczy
- dwóch graczy

JAK GRAĆ?

Grę rozpoczyna gracz, który najlepiej potrafi naśladować odgłos trąbiącego słonia. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze rzuć kostką.

Jeśli na kostce wypadnie:

- **KOLOR** – otwórz walizkę w danym kolorze i zapakuj do niej swój jeden dowolny żeton z ubraniem.

BONUS! – Jeśli przy tej walizce stoi drewniany pionek ze słonikiem, to możesz zapakować do niej dwa swoje żetony.

- **MYSZKA** – Ups! W walizce, przy której stoi pionek słonika, ukryła się mysz, która wyrzuciła wszystkie ubrania.

Otwórz walizkę, przy pionku ze słonikiem. Jeśli są w niej żetony z ubraniami, musisz je wyjąć i zabrać.

Teraz musisz zapakować jeszcze więcej ubrań podczas gry.

Jeśli walizka jest pusta, masz szczęście i nie dostajesz żadnych dodatkowych żetonów do spakowania.

Następnie w obu przypadkach:

1. Zamknij walizkę.
2. Przesuń drewniany pionek ze słoniem Emilem o jedną walizkę dalej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
3. Przekaż kostkę kolejnemu graczowi.

Nagroda pocieszenia

Z powodu spotkania małej myszki możesz mieć przed sobą wiele różnych żetonów z ubraniami. Jeśli jednak masz wśród nich komplet **4 różnych ubrań** (czapka, koszulka, spodnie i skarpetka), możesz zwrócić taki zestaw do pudełka. Bądź ostrożny! Nie wkładaj ich do walizki.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Pierwszy gracz, który zapakuje wszystkie swoje ubrania – wygrywa.

SŁOWO OD WYDAWCY:

Pomagając Emilowi pakować jego walizki, wzmacniasz takie wartościowe umiejętności wczesnego uczenia się jak identyfikacja kolorów, rozpoznawanie wzorów i rozwijanie małej motoryki. Co więcej, z każdym rzutem kością, czujesz dreszczyk emocji, jaki towarzyszy ci przed wyjazdem na wakacje. Czy wyrzucisz kolor i będziesz mógł spakować swoje walizki, czy też mała przebiegła myszka zepsuje twoje plany? Miłej podróży!

EGMONT.pl



Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

© 2025 Story House Egmont sp. z o.o.
Story House Egmont Sp. z o.o.
ul. Inflancka 4C, 00-189 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl
© 2025 Dr Reiner Knizia Wszystkie prawa zastrzeżone

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Robert Konrad
Product manager: Beata Sawoń
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Projekt i skład: Cezary Szulc

Grę polecają:

