

Ilość graczy od 2 do 4.
Wiek graczy od 8 lat.

NASZA Europa

Przed przystąpieniem do gry gracze powinni przygotować karty i ułożyć je w stos.
Pionki postawcie na polach zgodnie z kolorami pionków, w środkowej części planszy.
Gra polega na przeprowadzeniu swoich trzech pionków na pola o jednakowych kolorach rozmieszczonych w rogach planszy.
Poruszamy się po liniach łączących pola.

Przebieg zabawy

Ustalcie gracza, który rozpocznie grę.
Zachowując kierunek ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy kolejno wyciąga kartę z pytaniem dla gracza po swojej lewej stronie. Głośno je odczytuje razem z trzema zaproponowanymi odpowiedziami. Zadaniem odpowiadającego gracza jest wskazanie poprawnej odpowiedzi.
Po jej wskazaniu może przesunąć pionek o 1 pole. Może również poprosić o kolejne pytanie.
Wskazując po raz drugi z rzędu prawidłową odpowiedź, otrzymuje możliwość przesunięcia pionka o 2 pola. Jednak udzielenie błędnej odpowiedzi cofa gracza na pole startowe (środek planszy).

Karty z poprawnymi odpowiedziami odkładamy na bok.
W przypadku błędnej odpowiedzi, kartę z pytaniem wkładamy pod spód stosu.
Wyczerpanie stosu kart nieodgadniętych podczas zabawy, pozwala na ponowne przetasowanie kart z poprawnymi odpowiedziami. Biorą one udział w dalszej zabawie.

Na jednym polu, może stać tylko jeden pionek.
Gra jest tak skonstruowana, aby gracze oprócz poszerzania wiedzy, pogłębiali także strategię poruszania się po planszy.

Grę wygrywa ten gracz, który pierwszy przeprowadzi swoich zawodników na drugą stronę planszy.
Gratulujemy Mistrzowi.

Elementy gry: plansza, pionki, instrukcja, kostka

Kto Już Wie?

Przygotowanie do gry

Rozłóżcie planszę w miejscu zabawy. Wybierzcie kolory pionków, ustawcie je na planszy na polu Start. Ustalcie kolejność grających.

Zasady gry

Celem gry jest przebycie drogi po Europie i wykazanie się jak największą wiedzą i znajomością nazw miast, państw i akwenów wodnych.

Grę rozpoczynacie z pola Start, kończycie na polu Meta. Rzucając kostką przesuwacie pionek o ilość wyrzuconych oczek na kostce. Warunkiem przystąpienia do gry jest wyrzucenie 1 lub 6 oczek.

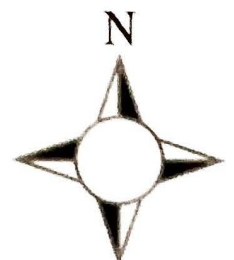
OPIS PÓL

Pole z kolorowym kołem – zerkasz na bok planszy i odszukujesz koło z tym samym kolorem. Znajduje się tam literka, która wskazuje twoje zadania.

Masz wymienić: 1 miasto, 1 państwo i 1 akwen wodny (rzeka, jezioro, morze czy ocean) rozpoczynający się wskazaną literą.

Np. Koło czerwone wskazuje literę „A”. -wymieniam:

Amsterdam -miasto, Austria - państwo i Atlantycki -ocean.



Za każdą poprawną odpowiedź jedno pole do przodu.

Warto wymienić 3 nazwy i szybciej dotrzeć do mety.

Wygrana

Wygrywa ten gracz, który dotrze na metę najszybciej.

Powodzenia!