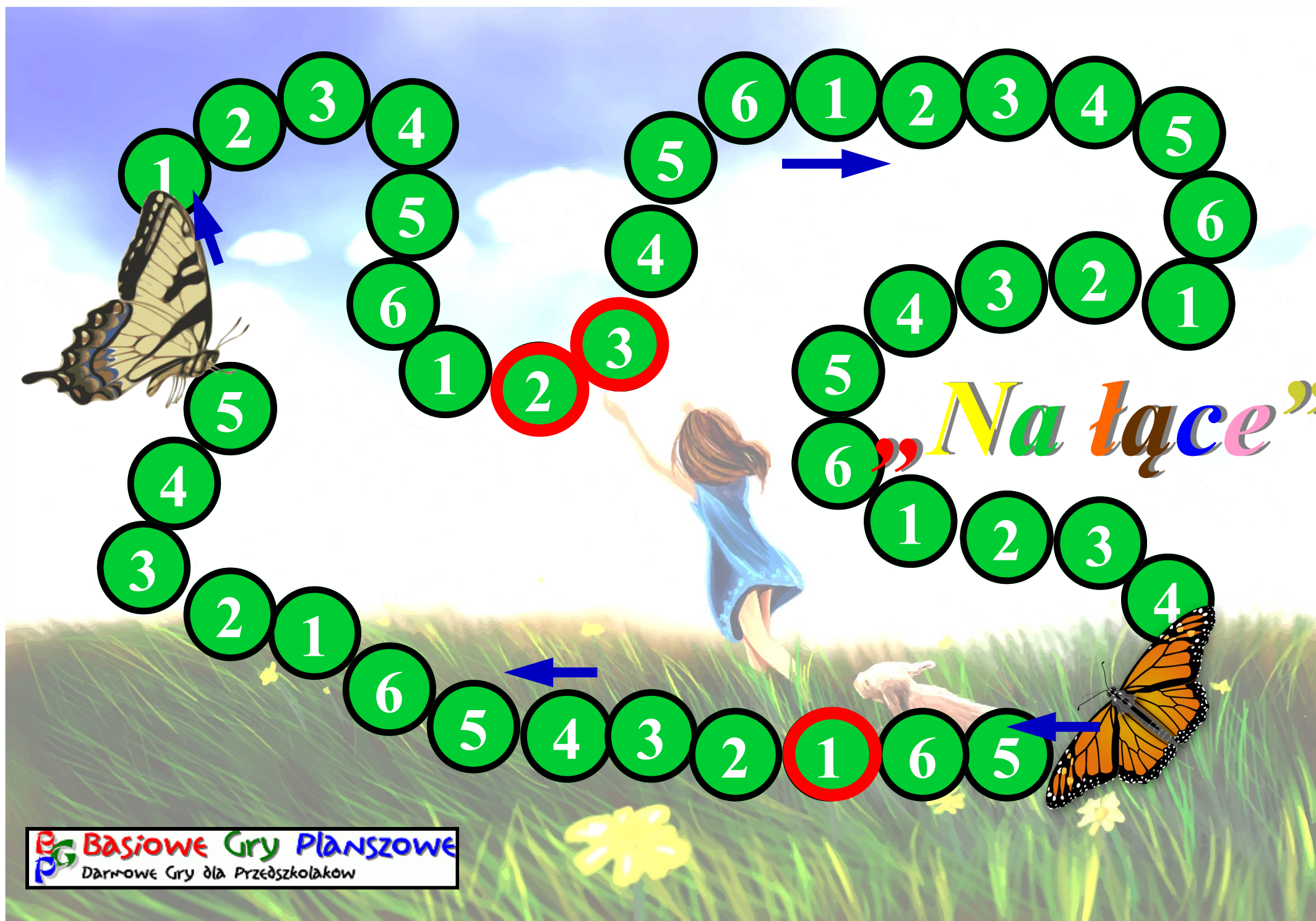




Zasady gry „*Na łące*”

Na początku każdy z graczy ustawia swój pionek na polu z motylem (każdy na innym). Celem gry jest przemieszczenie motyla dookoła całej łąki. Gracze poruszają się na zmianę. Po rzucie kostką przesuwają pionek na najbliższe pole z wylosowaną liczbą (w kierunku wskazywanym przez strzałkę). Kto pierwszy przeleci przez swoje pole startowe ten wygrywa.

WARIANT ŁATWIEJSZY

Należy używać kostki z liczbami. Gracze mogą przesuwać pionek nawet bez znajomości cyfr - wystarczy znaleźć pole z identycznym znakiem.

WARIANT TRUDNIEJSZY

Należy używać kostki z oczkami. Gracze muszą zamieniać liczbę oczek na cyfrę i odszukiwać ją na planszy. Dodatkowo nie można wejść na pole z czerwoną obwódką obok rąk dziewczynki i pyska psa. Jeśli w wyniku rzutu gracz miałby zakończyć na takim polu ruch to nie przesuwa się, ale traci kolejkę. Jeśli grający zapomni o tym i złamie tę zasadę to przegrywa, gdyż motyle źle znoszą trzymanie w rękach i gryzienie przez psy.

W grze wykorzystano grafiki na licencji Public Domain:

autor: GDJ, źródło: <https://openclipart.org/detail/226140/little-girl-chasing-butterfly-in-an-open-field>

autor: jimmiel, źródło: <https://openclipart.org/detail/19002/monarch-butterfly>

autor: jbruce, źródło: <https://openclipart.org/detail/19659/butterfly-papilio-turnus-side-view>