

Detektyw

Dlaczego skrzat nie może się obudzić?



Tak wygląda pokój skrzata. Borsuk i łośnica twierdzą, że skrzata dwa razy odwiedziła zła czarownica. Za pierwszym razem niosła kosz z prezentami. Za drugim po cichu wymknęła się z domu skrzata coś chowając pod płaszczem. Najprawdopodobniej zabrała wtedy prezent, który uspił skrzata. Na szczęście skrzat zanim usnął zrobił zdjęcia przedmiotów, które miał w domu. Trzeba je przejrzeć i zobaczyć, na którym z nich jest przedmiot, którego nie widać na obrazkach kuchni i pokoju.

Detektyw

Dlaczego skrzat nie może się obudzić?



Tak wygląda kuchnia skrzata. Tu też są przedmioty z jego fotografii. Wśród zdjęć trzeba znaleźć te, na których są przedmioty niewidoczne w kuchni lub w pokoju skrzata. To na pewno będzie prezent od złej czarownicy. Wiedząc co to jest łatwo będzie znaleźć antidotum.



Wstęp

Pamiętacie złą macochę, co próbowała Śnieżkę otruć jabłkiem? Gdy Śnieżka ożyła to uciekła ona gdzieś hen daleko. Okazało się, że te „hen daleko” akurat jest to niedaleko od chaty skrzata. A zła macocha nie przestała być zła. Co więcej zrobiła się tak zła, że została złą czarownicą. I dała skrzatowi coś, co uśpiło go tak jak wcześniej Śnieżkę. Trzeba to znaleźć. Na szczęście skrzat lubił robić zdjęcia i dzięki temu będzie można odnaleźć co jest przyczyną, że skrzat nie może się obudzić. Wiemy na pewno, że nie jest to jabłko.

Zasady gry

Na początku dzielimy karty po równo między graczy. Kart jest 18, więc jeśli gra dwóch graczy to dostaną po 9 kart a jeśli trzech to po 6. Następnie gracze odkładają na bok pary (jeśli je mają). Jeśli istnieją dwa zdjęcia jakiegoś przedmiotu to znaczy, że skrzat miał to od dawna i na pewno nie przyniosła tego zła czarownica. Potem po kolei każdy z nich wybiera swoją jedną kartę i sprawdza czy to, co widzi na obrazku jest też w kuchni lub pokoju gracza (elementy na kartach są powiększone w stosunku do oryginałów na planszach). Jeśli jest - to odkłada kartę na bok. Jeśli nie ma - to mówi „znalazłem” i pokazuje kartę innym graczom. Jeśli żaden z nich nie ma pary do obrazka to gracz ten wygrał. Jeśli mimo wszystko para znajdzie się u innego gracza to obie karty są odkładane na bok. Właściciel karty do pary będzie miał w nagrodę jedną kartę mniej do sprawdzenia. Gracz, który błędnie powiedział „znalazłem” za karę traci jedną kolejkę. Wygrywa osoba, która pierwsza znajdzie jedną z dwóch rzeczy złej czarownicy.



W grze użyto obrazków na licencji Public Domain z:

pixabay.com/pl/kuchnia-gotowa%C4%87-piec-610015/

pixabay.com/pl/%C5%82%C3%B3%C5%BCko-stan-u%C5%9Bpienia-komiczny-610011/

pixabay.com/pl/dom-grzyb-las-grzyb-charakter-434098/