

Marchewki

Zadaniem każdego z graczy jest zebranie 10 marchewek, aby przygotować **Dzień Marchewki** w przedszkolu.

Gracze zaczynają z dowolnego pola z symbolem rośliny. Rozpoczyna osoba, która wyrzuci najwięcej oczek. Gracze poruszają się przesuwając pionek wzdłuż niebieskich linii o tyle pól (roślin), ile oczek wypadnie na kostce (niebieskich kreskach nie liczą jako pól). Kierunek ruchu wybierają po rzucie i nie mogą go zmienić w tej kolejce (nie można 2 razy przejść po tej samej linii w jednej kolejce). Po zatrzymaniu się na polu z rośliną gracz bierze żeton z jej symbolem lub nazwą. Jeśli taki symbol nie jest już dostępny (gracze wykorzystali wszystkie) oznacza to, że warzywo nie nadawało się do zebrania np. było zgniłe. Cebulę lub kukurydzę zabierają dla siebie a chwast odkładają na wspólny stos. Po odłożeniu na bok przynajmniej 5 chwastów na planszy zaczyna rosnąć więcej roślin. Gracze od tego momentu biorą po 2 symbole/napisy. Jeśli gracz wyrzuci 6 oczek to przenosi się na pole handlarza (czerwona lub niebieska postać) i rzuca dwoma kostkami. Mniejsza liczba oznacza liczbę marchewek, które da handlarz w zamian za inne rośliny (większa liczba). Wymienić można jedynie jeden rodzaj roślin. Jeśli wypadną identyczne liczby to nie można się wymieniać.





