



za

ba

wa



śnia

da

nie



za

ba

wa



za



DZIEŃ W PRZEDSZKOLE



po

że

gna

nie



ję

cia



o

gró

dek



pod

wie

czo

rek



baj

ka



za

ba

wa



o

biad

Zasady gry **DZIEŃ W PRZEDSZKOLE**

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry należy przygotować zwykłą kostkę oraz po jednym pionku dla każdego gracza.

Rozgrywka

Na początku należy ustawić pionki na polu ze strzałką. Pierwszy porusza się najstarszy gracz. Gdy trudno go ustalić, to jako pierwsza porusza się osoba, która wyrzuci najwięcej oczek na kostce. Potem będą się poruszać gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

W swojej kolejce gracz rzuca kostką. Jeśli uzna wynik za wystarczająco wysoki, to przesuwa pionek o tyle pól, ile wypadło oczek na kostce. Jeśli wynik rzutu jest w ocenie gracza zbyt mały, to może w zamian przesunąć pionek do przodu do najbliższego misia.

Wygrana

Wygrywają wszystkie osoby, które dotrą do pola z uśmiechniętą buzią. Na tym polu należy się zatrzymać nawet jeśli wypadło więcej oczek na kostce. To jest koniec udanego dnia w przedszkolu.



W grze wykorzystano grafikę udostępnioną na licencji Public Domain CC0 przez użytkownika RosZie (user_id:6000120) na pixabay.com. Gra została stworzona przez Projekt Edukacyjny Basiowe Gry Planszowe dla Fundacji Anny Florek CZAS DZIECIŃSTWA i jest udostępniona na licencji: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0).



The rules
of game:



Preparation for the game

The Polish title "Dzień w przedszkolu" means "A day in kindergarten". Before starting the game, prepare a regular dice and one pawn for each player.

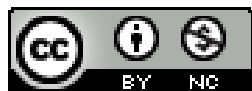
The game

At the beginning, the pawns should be placed on the field with the arrow. The oldest player moves first. When it is difficult to determine his or her, the person who throws the most points on the dice is the first to move. Then the players will move in clockwise order.

On his/her turn, the player rolls the dice. If player deems the result high enough, he or she moves the pawn by as many squares as the dice showed up. If the result of the throw is too small in the player's opinion, he or she can move the pawn forward to the nearest teddy bear.

The win

Everyone who reaches the field with a smiling face wins. You must stop on this square even if more on dice were rolled. This is the end of a successful day at kindergarten.



The game uses art released under the Public Domain CC0 license by user RosZie (user_id:6000120) at pixabay.com. The game was created by the Basiowe Gry Planszowe Educational Project for the Anna Florek CZAS DZIECIŃSTWA Foundation and is available under the license: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0).

