



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Kopciuszek

Pomoce:

- sześcienna kostka do gry – 1 szt.
- pionki – 4 szt., każdy w innym kolorze
- plansza do gry – Kopciuszek
- dodatkowe warunki gry dla każdego gracza.

Zasady:

- W grze może brać udział od 2 do 4 uczestników.
- Aby wejść do gry i stanąć na polu z hasłem „START”, należy wyrzucić na kostce 6 oczek.
- Jeżeli uczestnik w dwóch rzutach nie wejdzie na „START”, może rozpocząć grę od trzeciego rzutu.
- Uczestnik przesuwa się po planszy o tyle pól, ile wypadło oczek na kostce w w danym rzucie.
- W trakcie gry na jednym polu może stać kilku uczestników.

Dodatkowe warunki gry:

Gra kończy się, gdy wszyscy uczestnicy przekroczą lub staną na polu z hasłem „META”.

- jeżeli stoisz na dowolnym polu z **zegarem**, ilość wyrzuconych na kostce oczek pomnóż przez liczbę, którą na tarczy zegara pokazuje wskazówka godzinowa (od godziny 1 do 6) i przesun się o tyle pól do przodu, ile wynosi iloczyn,
- jeżeli stoisz na dowolnym polu z **zegarem**, ilość wyrzuconych na kostce oczek dodaj do liczby, którą na tarczy zegara pokazuje



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wskazówka godzinowa (od godziny 7 do 12) i cofnij się o tyle pól do tyłu, ile wynosi suma.

- jeżeli stoisz na polu z **Kopciuszkiem w starej sukience**, pomagasz dziewczynie i tracisz jedną kolejkę,
- jeżeli stoisz na polu z **koralami**, przesuwasz się o 2 pola do przodu,
- jeżeli stoisz na polu z **dobrą wróżką**, przechodzisz na najbliższy zegar,
- jeżeli stoisz na polu z **kokardą**, cofasz się o 2 pola do tyłu,
- jeżeli stoisz na polu z **balową suknią**, mierzysz ją i tracisz jedną kolejkę,
- jeżeli stoisz na polu z **pantofelkami**, przesuwasz się o 3 pola do przodu,
- jeżeli stoisz na polu z **karetą**, przesuwasz się na pole z pałacem,
- jeżeli stoisz na polu z **pałacem**, zwiedzasz go i tracisz 2 kolejki,
- jeżeli stoisz na polu z **Kopciuszkiem w balowej sukni**, przesuwasz się na pole z księciem,
- jeżeli stoisz na polu z **księciem**, przesuwasz się na zegar z godziną 12,00,
- jeżeli stoisz na polu z **jednym pantofelkiem**, przesuwasz się o 4 pola do przodu,
- jeżeli stoisz na polu z **Kopciuszkiem wkładającym pantofelek**, przesuwasz się na metę i kończysz grę..





Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.



