

Link do produktu: <https://www.moriongames.pl/wilk-koza-i-kapusta-egmont-p-7329.html>



WILK, KOZA I KAPUSTA Egmont

Cena **38,00 zł.**

Czas wysyłki **24 godziny**

Numer katalogowy **003524**

Producent **Egmont**

Opis produktu

WILK, KOZA I KAPUSTA

Jak przewieźć statkiem wilka, kozę i kapustę?

To nie takie proste, ponieważ wilk ma apetyt na kozę, a koza chętnie schrupie kapustę!

Jedyna nadzieja w tym, że na statku znajdzie się pies, który zapewni porządek na pokładzie.

Gracze będą musieli wykazać się sprytem i dobrą pamięcią aby przewieźć na wyspę swoje zwierzęta i kapustę.

Autorzy: Valery Fourcade i Jean-Philippe Mars

Liczba graczy: 2-4

Wiek graczy: 6+

Czas gry: 20 min

Na stole leży wyspa, a obok niej dwie tratwy, dwie łódki i dwa statki. Na ich pokładach gracze umieszczają będą swoje wilki, kozy i kapustę. Gracz wybiera z ręki kartę np. wilka, pokazuje ją wszystkim graczom i umieszcza zakrytą na statku, łódce lub tratwie. Na pokładzie mogą znajdować się maksymalnie trzy karty. W momencie, gdy na pokładzie znajdą się trzy karty, statek/łódka/tratwa dopływa do wyspy. Gracze odkrywają trzy karty leżące na pokładzie i patrzą co dopłynęło na wyspę. Jeśli na pokładzie były np. karty wilka, kozy i kapusty, oznacza to, że koza zjadła kapustę, a wilk kozę. Do wyspy dopłynął więc tylko wilk. Karta wilka trafia na wyspę. Umieszczenie psa na pokładzie oznacza, że nikt nikogo nie zjada. Na koniec gry gracze podliczają wartości znajdujące się na ich kartach leżących na wyspie. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Każdy gracz ma do dyspozycji trzy poniższe karty specjalne, które może wykorzystać tylko jeden raz:

Zatopienie statku – zwierzęta znajdujące się na tonącym statku przepływają na inne statki. Kapusta tonie.

Choroba morska – zwierzęta znajdujące się na wskazanym statku wracają do właścicieli. Kapusta płynie dalej.

Wiatr w żagle – wskazany statek dopływa do wyspy.