

## „Akademia Pana Kleksa” - gra planszowa

### Gra zawiera:

- planszę
- karty z wyzwaniem (łącznie 18 sztuk)
- kolorowe patyczki z pytaniami (33 sztuki)
- pionki (guziki – 4 sztuki)
- klepsydra (1 sztuka)
- klamerka do wyzwania (1 sztuka)
- czapka (2 sztuki)
- kostka do gry (4 sztuki)
- długopis (1 sztuka)
- instrukcja

### Zasady gry:

1. W grze mogą wziąć udział maksymalnie 4 osoby.
2. Osoba, która zaczyna jako pierwsza, rzuca kostką i posuwa się o wylosowaną ilość oczek. Każde pole ma swój inny kolor, np. czerwony. Osoba, która stanęła na ten kolor losuje jeden z pięciu czerwonych patyczków, odczytuje pytanie, a następnie odpowiada na nie w ciągu przesypania się piasku w klepsydrze. Jeśli nie zdąży lub nie zna odpowiedzi otrzymuje wezwanie (związane z lekturą), wymyślone przez pozostałych graczy. Jeżeli gracz czeka kolejkę, musi mieć założoną jedną czapkę.
3. Jeżeli gracz stanie na **guzik**, np. niebieski, musi wziąć jedną kartkę spośród innych położonych na niebieskim guziku.

### Jak się posługiwać kartkami?

Dwie grupy kartek owinięte są gumkami. Jedna grupa gumką niebieską, a druga różową. Kartki owinięte gumką niebieską decydują o ruchu pionka, np. „cofnij się o trzy pola”. Należy umieścić je na niebieskim guziku. Druga grupa, owinięta gumką różową, zawiera wyzwania, do których np. potrzebna jest klamerka. Należy umieścić je na różowym guziku.