

Wytnij kostkę do gry, zagnij wzdłuż przerywanych linii i sklej.

## Gra planszowa „Rok nietoperza”

W pewnym wysoko rozwiniętym kraju zaobserwowano duży spadek liczebności nietoperzy, a wraz z nim wzrost liczebności komarów i owadów szkodliwych. Postanowiono zbadać przyczynę i pomóc ginącym nietoperzom. W tym celu powołano spośród pracowników Agencji Służb do Zadań Specjalnych grupę agentów do operacji „Nietoperz”. Aby zostać członkiem tej grupy, należało zdać trudny egzamin, który pomógł wyłonić najlepszych spośród najlepszych. Może chcesz spróbować swoich sił?

### Elementy gry:

- plansza
- kostka (wytnij ją i sklej)
- pionki (np. żetony, guziki)
- cztery grupy kart z pytaniami (po 10 w każdej): wiosna, lato, jesień i zima
- karta aktywizująca

### Liczba graczy

- Gra przeznaczona dla 2-10 osób, przy czym najlepiej się gra w 5 osób.






### Przygotowanie do gry

- Przetasuj kolejno karty: wiosna, lato, jesień zima i odłóż je w stosach z boku planszy pytaniami do spodu.
- Przygotuj kartę aktywizującą – połóż ją obok stosów pozostałych kart.

### Przebieg gry

- Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik.
- Rzuć kostką, a następnie przesuń pionek o tyle pól, ile oczek wskazuje kostka.

### Jeśli staniesz na polu:

-  – wylosuj kartę WIOSNA...  
... a następnie podaj ją wybranej osobie, aby przeczytała ci pytanie. Odpowiedz na pytanie. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa – brawo – przesuwasz się o 20 pól do przodu. Jeśli odpowiedź jest błędna – cofasz się o 20 pól.
-  – wylosuj kartę LATO...
-  – wylosuj kartę JESIEŃ...
-  – wylosuj kartę ZIMA...
-  – weź kartę aktywizującą. Wszyscy gracze zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara – zaczynając od ciebie – odpowiadają na pytanie wybrane przez ciebie z karty aktywizującej. Każdy gracz, który powie swoje skojarzenie, przesuwa się do przodu o 5 pól. Gracz, który nie podał skojarzenia, cofa się o 5 pól. Zadanie kończy się po jednym okrążeniu.

Po wykonaniu dodatkowego ruchu czekasz na następny rzut kostką, kolor pola, na którym stoisz, nie ma w tym momencie znaczenia.

**Wygrywa ten uczestnik, który pierwszy dojdzie do mety.**

**Gra kończy się, gdy wszyscy gracze dotrą do mety.**