

Celem gry wielkoformatowej "LAS" jest jak najszybsze dotarcie do mety poznając jednocześnie różne drzewa, zwierzęta i grzyby z polskich lasów.

Gra dla 2-8 graczy + jednego prowadzącego. Gracze poruszają się o tyle pól ile oczek wyrzucają na kostce.

Na planszy umieszczone są pola ze zdjęciami.

Po najechaniu na pole należy zastosować się do poniższych reguł:



Grzyb trujący:
Muchomor zielonawy (sromotnikowy)



Grzyb trujący:
Muchomor plamisty

Doświadczony grzybiarz zwraca Ci uwagę, że zerwałeś trujące grzyby. **Tracisz kolejkę na sprawdzenie koszyka.**



Grzyb jadalny:
Pieprznik jadalny (kurka)



Grzyb jadalny:
Borowik szlachetny (prawdziwek)

To są jadalne grzyby, z których idziesz zrobić pyszną zupę. **Do Twojego następnego rzutu kostką dodaj 2 oczka.**



Dzik zachodzi Ci drogę. Dzik niekiedy potrafią być agresywne. Wolisz się wycofać i poczekać aż sobie pójdzie. **Cofasz się o 1 pole.**



Sarny są bardzo płochliwe. Uciekła ścieżką, której wcześniej nie dostrzegłeś. **Możesz przejść skrótem! UWAGA, jeśli nie stanąłeś na polu z sarną nie możesz skorzystać z tej drogi (skrót)!**



Napotykasz wilka. Nie chcąc go prowokować, nie wykonujesz gwałtownych ruchów. **Ty wybierasz - tracisz kolejkę lub w następnych 2 turach, możesz ruszyć się o tylko 1 pole do przodu na każdą kolejkę.**



Zauważasz dużego chrząszcza (Jelonek rogacz). Chcesz mu się przyjrzeć z bliska i zrobić mu zdjęcie. **Przysługuje Ci dodatkowy rzut kostką za wyjątkowe zdjęcie.**



Obudziłeś sowę, która jest ptakiem nocnym. Szybko przechodzisz, aby już jej nie przeszkadzać. **Przesuń się o 1 pole do przodu.**



Lis na Twojej drodze. Aby bezpiecznie go ominąć, **wyrzuć na kostce liczbę parzystą (2, 4, 6). Jeśli Ci się nie uda, tracisz kolejkę.**



Zabłądziłeś, ale pamiętasz, że przy ścieżce dzięcioł pukał w drzewo. Nasłuchujesz go, aby wrócić. **Cofnij się o 2 pola.**



Jesteś już prawie na polu META, ale wielki jelen szlachetny bacznie Ci się przygląda, a Ty jemu. **Przesuwasz się powoli i bezpiecznie o jedno pole do przodu.**

Na polach z zielonymi obwódkami znajdują się charakterystyczne elementy drzew (liście, szyszki itp.).

*Gdy gracz stanie na takim polu, odpowiada co to za drzewo.
Jeśli odpowie poprawnie, przysługuje mu dodatkowy rzut kostką.*



Olsza czarna



Dąb szypułkowy



Sosna zwyczajna



Jarząb pospolity
(jarzębina)



Klon pospolity



Buk zwyczajny



Lipa drobnolistna



Świerk pospolity



Brzoza
brodawkowata



Modrzew
europejski

