

C Z Y S T A

FRAJDA



GRANNA



Twoje zabawki postanowiły dzisiaj przeżyć przygodę! Pan Pluszak i Rysio Rakietka wygramolili się z kufereków, by odkryć najdalsze zakątki Twojej sypialni. Z pewnością świetnie się bawili, ale już czas na sen, a oni wciąż nie wracają... Może się zgubili! Dobrze, że możesz ruszyć im na pomoc.

Twoja misja: odłóż wszystkie zabawki do właściwych kufereków, zanim gwiazdy rozświetlą nocne niebo.

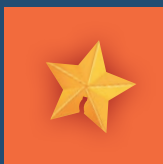
ZAWARTOŚĆ



24 żetony
zabawek



15 kart
kufereków
(strona kufierka /
strona posprzątana)



zaczeknik
gwiazdki



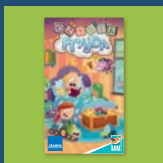
plansza
nocy



łóżko



3 kufierki



instrukcja



ulotka Loki
i małe kroki



CEL

Czysta frajda to kooperacyjna gra wykorzystująca i rozwijająca umiejętność obserwacji. Spójrz na karty kufereków i na żetony zabawek, a następnie odłóż wszystkie zabawki do odpowiednich kufereków przed nadejściem nocy.

PRZYGOTOWANIE



1 Umieść planszę nocy pionowo nad łóżkiem (nad dolną częścią pudełka), tak aby księżyc znajdował się po prawej stronie i umieść znacznik gwiazdki w skrajnie lewym otworze.

2 Umieść 3 kuferki oraz łóżko w zasięgu wszystkich graczy.

3 Wybierz komplet 3 kart kuferków z identycznym symbolem w prawym górnym rogu karty, a następnie umieść wybrane karty jedna obok drugiej (stroną kuferka ku górze) przed odpowiadającymi im kuferkami.

4 Umieść na środku stołu zakryte i pomieszczone 24 żetony zabawek.

Czysta frajda

zawiera trzy kolory kart. Każdy kolor odpowiada innemu poziomowi trudności.

ŻÓŁTY łatwy poziom
ZIEŁONY średni poziom
FIOLETOWY trudny poziom

W pierwszej grze użyj trzech żółtych kart.

PORADA

PRZEBIEG GRY



Rozgrywka odbywa się w turach – aż do posprzątania wszystkich zabawek lub do momentu, gdy znacznik gwiazdki dotrze do końca planszy nocy.

Gracz z najczystszy-
m pokojem rozpoczyna.
Dalej rozgrywka odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



W swojej turze odwróć dowolny zakryty żeton zabawki.

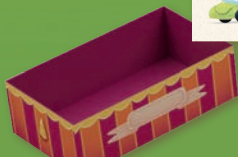
ODŚLONIŁEŚ ZABAWKĘ?

Spójrz na wszystkie karty kufereków i umieść odkryty żeton zabawki w odpowiednim kufierku.



Zabawka znajduje się na karcie kufierka:

Musisz umieścić ją w odpowiednim kufierku.



Zabawki nie ma na karcie kufierka:

To znaczy, że lepiej mieć ją przy sobie! Włóż ją do łóżka.



ODSŁONIĘŚ GWIAZDKĘ?

Przesuń znacznik gwiazdki o jedno pole dalej na planszy nocy, po czym odwróć żeton z powrotem, tak by leżał zakryty w tym samym miejscu.



Zapamiętaj, gdzie leżą żetony z gwiazdkami, by nie odwrócić ich ponownie!

PORADA

TERAZ ZACZYNA KOLEJNY GRACZ!

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy wszystkie zabawki zostaną posprzątane lub gdy znacznik gwiazdki dotrze do końca planszy nocy. Jeśli wydarzy się to drugie, pozostaw wszystkie nieposprzątane zabawki zakryte. Nie wliczaj ich do punktacji.

Pora sprawdzić, czy udało się odpowiednio odłożyć zabawki. Przewróć po kolei karty kuferków na posprzątaną stronę, a następnie wyjmij żetony zabawek z poszczególnych kuferków. Sprawdź, czy żetony wyjęte z kuferków odpowiadają oznaczeniom na danej karcie.



Jeśli zabawka znajduje się na karcie:
Dobra robota, znalazłeś właściwy kuferek!

Zdobywasz 1 punkt!



Jeśli zabawki nie ma na karcie:
Ups, zaginęła tej nocy!
Nie zdobywasz punktu za tę zabawkę.



Porównaj

WYNIK

z zestawieniem poniżej

i dowiedz się,
jak sobie poradziście!



15 punktów

Misja wykonana!

Wszystkie zabawki wróciły do swoich kuferków na czas. Kolorowych snów i do następnej przygody!

10-14 punktów

Znakomicie!

Prawie wszystkie zabawki wróciły na swoje miejsce. Niektóre się zagubiły – ale to znaczy, że są najdzielniejsze i nie boją się ciemności!

5-9 punktów

Dobrze! Niewiele zabawek zostało porzucanych po pokoju. Nie martw się o nie – ich uporządkowani przyjaciele pocieszą je i dodadzą otuchy, śpiewając piosenki wprost ze swoich kuferków.

0-4 punkty

Całkiem, całkiem!

Może po prostu mieliście odrobinę pecha. Zdaje się, że gwiazdce się spieszyło. Nawet jeśli udało się posprzątać tylko kilka zabawek, nie smućcie się! Będą gotowe na następną przygodę!

PODZIĘKOWANIA

Corentin dziękuje swoim dzieciom – Danaë i Nohan, które rzadko sprzątają swoją sypialnię – za inspirację.

LOKI dziękuje dzieciom ze szkoły Heillecourt i opiece dziennej P'tits Malins z Heillecourt za niezliczone sesje testów.



Autorzy:

Corentin Lebrat i Jonathan Favre-Godal

Ilustrator:

Henk van der Gugten

Projektant:

Pierre Leissler

© 2025 IELLO SAS

© 2026 GRANNA

GRANNA