**MUSZELKOBRANIE**

Muszelkobranie to gra dla 2-4 graczy. Na początku gry wszyscy gracze ustawiają swoje pionki na polach startowych. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, przesuwając swój pionek po planszy o liczbę pól równą sumie oczek wyrzuconych na kostce. Następnie gracze wykonują ruchy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gracz, który zakończy ruch na polu z muszelkami, zbiera je do koszyka. Gracz, który zakończy ruch na polu specjalnym (oznaczonym liczbą), stosuje się do instrukcji dla tego pola (patrz objaśnienia pól specjalnych poniżej). Rozgrywkę wygrywa gracz, który zebrał najwięcej muszelek. Muszelki podlicza się w momencie, gdy wszyscy gracze dotrą do mety.

Objaśnienia pól specjalnych:

1. Wciąga cię ruchomy piasek. Wracasz na start.
2. Magiczne rozgwiazdy mają dla ciebie zagadkę. Jeżeli odpowiesz poprawnie, przesuwasz się o jedno pole do przodu. Jeżeli niepoprawnie, cofasz się o jedno pole. Wybierasz gracza, który wymyśli i zada ci zagadkę.
3. Woda jest zimna. Musisz się przyzwyczaić. Tracisz jedną kolejkę.
4. Zauważyłeś królika i chcesz go złapać. Masz dodatkowy rzut kostką.
5. Zgubiłeś jedną muszlę. Wyjmij jedną muszlę ze swojego koszyka.
6. Spotkałeś dzieci grające w koszykówkę. Musisz poczekać na koniec meczu. Cofasz się po śladach o dwa pola.
7. Zobaczyłeś rybki i chcesz je sfotografować. Drugi raz rzucasz kostką. Jeżeli nie wyrzucisz 1 lub 6, tracisz następną kolejkę.
8. Siostra daje ci muszlę. Dołóż jedną muszlę do swojego koszyka.
9. Spotkałeś delfina, który pomaga ci przepłynąć część trasy wodą. Przesuwasz się po śladzie.
10. Zobaczyłeś piranię i przestraszyłeś się. Cofasz się o trzy pola.