

NOGI STONOGI

INSTRUKCJA GRY

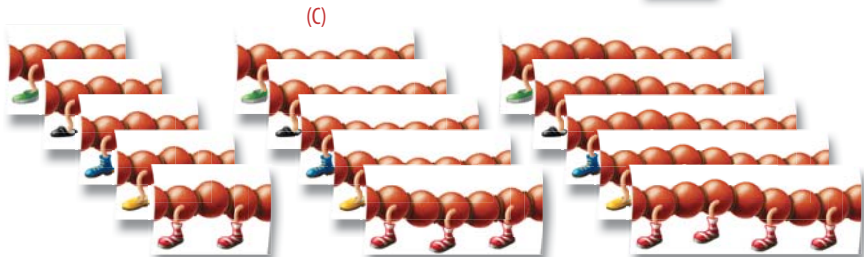
Gra dla 2-4 graczy w wieku od 4 lat

ELEMENTY GRY

- 4 kostki (A)
- 4 płytki stanowiące początek stonóg (B)
- 15 płytek z butami (C)
(3 żółte, 3 zielone, 3 niebieskie, 3 czarne, 3 czerwone)

CEL GRY

W trakcie gry spróbuj zdobyć dla swojej stonogi jak najwięcej butów. Wygra gracz, którego stonoga będzie najdłuższa (czyli posiadać będzie najwięcej butów).



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz wybiera jedną płytkę stanowiącą początek stonogi i kładzie na stole przed sobą.

Płytki z butami należy pogrupować według kolorów i umieścić na środku stołu, tak aby każdy gracz miał do nich dostęp. Na środku stołu należy położyć również cztery kostki.

ROZGRYWKA

Gracz, który ma najmniejszy rozmiar buta (lub najmłodszy gracz) rozpoczyna grę. Następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz w swojej kolejce rzuca kostkami w celu zdobycia płytki z butami i powiększenia swojej stonogi. Gracz może wykonać **maksymalnie 3 rzuty** w swojej kolejce. Po każdym rzucie gracz może (ale nie musi) odłożyć na bok dowolną liczbę kostek w dowolnych kolorach. Pozostałymi kostkami wykonuje kolejne rzuty.

Uwaga! W trakcie swojej kolejki gracz ma prawo rezygnować z kostek już odłożonych i ponownie wykorzystywać je do rzutów.

Gwiazdka na kostkach pełni rolę jokera, czyli zastępuje dowolny rodzaj buta.



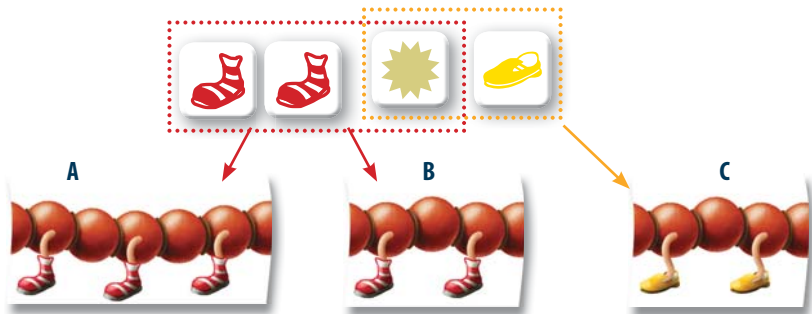
Dobra rada: Zawsze warto odkładać kostki z jokerami, ponieważ zwiększają one szansę zdobycia płytki z butami, na której najbardziej nam zależy.

Po zakończeniu rzutów kostkami gracz liczy buty na odłożonych przez siebie kostkach. Wynik na kostkach (rodzaj butów i ich liczba) wskazuje płytkę, którą gracz zdobywa. Jeśli taka płytka nie jest już dostępna, gracz zdobywa płytkę z mniejszą liczbą butów danego rodzaju. Zdobytą płytkę gracz zabiera ze środka stołu i umieszcza **na końcu** swojej stonogi.

Podczas jednej kolejki gracz może zdobyć **tylko jedną** płytkę z butami. Jeśli wynik na kostkach umożliwia wzięcie kilku płytek, gracz musi zdecydować się na jedną z nich. (patrz: przykład na str. 3)

Przykład: Oliwier rzucił kostkami 3 razy. Ma dwie czerwone kostki, jedną żółtą i gwiazdkę. Teraz musi wybrać, którą płytkę z butami woli zdobyć. Ma następujące możliwości:

- Dwa czerwone buty + gwiazdka = trzy czerwone buty. Oliwier może zatem zdobyć płytkę z trzema czerwonymi butami (A). Jeśli płytka ta nie byłaby dostępna, Oliwier mógłby wziąć płytkę z dwoma czerwonymi butami (B).
- Jeden żółty but + gwiazdka = dwa żółte buty. Oliwier może zdobyć płytkę z dwoma żółtymi butami (C).



Jeśli na środku stołu nie ma już płytki odpowiadającej wynikowi na kostkach, które odłożył gracz, niestety nie może on zdobyć żadnej płytki.

Gracz przekazuje wszystkie kostki kolejnemu graczowi, który rozpoczyna swoją kolejkę rzutów.

KONIEC GRY

Gra się toczy do chwili, gdy zostanie zabrana ostatnia płytka ze środka stołu. Wygrywa gracz, którego stonoga ma więcej butów. W przypadku remisu wygrywa stonoga, która ma najwięcej butów w jednym kolorze.

WARIANT GRY DLA STARSZYCH GRACZY - ZABIERANIE BUTÓW

Jeśli gracz nie może lub nie chce wziąć żadnej płytki ze środka stołu, może zabrać buty stonodze innego gracza. Zabiera z jego stonogi **ostatnią** płytkę i dołącza ją na koniec swojej stonogi. Może to jednak zrobić tylko pod warunkiem, że kolor butów na zabieranej płytce zgadza się z kolorem butów na odłożonych przez niego kostkach, a liczba butów na tej płytce jest dokładnie taka sama jak na kostkach.

Przykład: Oliwier ma trzy czerwone kostki. Może wziąć płytkę z dwoma czerwonymi butami ze środka stołu albo zabrać ostatnią płytkę stonodze innego gracza (trzy czerwone buty).

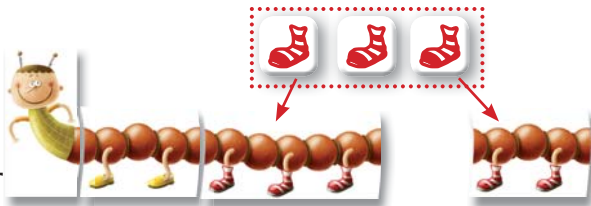
Autor: Klaus Kreowski
Ilustracje: Maciej Szymanowicz

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© 2014 Egmont Polska Sp. z o.o.

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Tłumaczenie: Magdalena Miśkiewicz
DTP: Cezary Szulc

© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com



Polecamy grę dla młodych graczy!



Jak przewieźć statkiem wilka, kozę i kapustę? To nie takie proste, ponieważ wilk ma apetyt na kozę, a koza bardzo chętnie schrupie kapustę! Jedyna nadzieja w tym, że na statku znajdzie się pies, który zapewni porządek na pokładzie. Gracze będą musieli wykazać się dobrą pamięcią i sprytem, aby przewieźć na wyspę swoje zwierzęta i kapustę!

GRA PLANSZOWA

„Wilk, koza i kapusta”



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek