



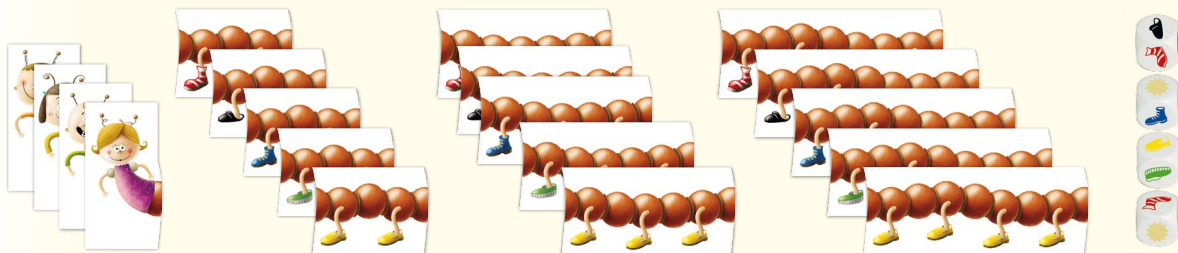
# SUPERNOGI STONOGI

Gra dla 2–6 graczy w wieku od 4 lat

## Cel gry

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

## Elementy podstawowej gry



4 płytki  
z początkami stonóg

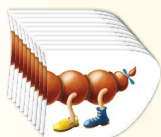
z 2 butami

z 3 butami  
15 płytek z butami (po 3 z każdego koloru)

z 4 butami

4 kostki

## Elementy dodatkowe (opisane na końcu instrukcji)



10 płytek z ogonkami



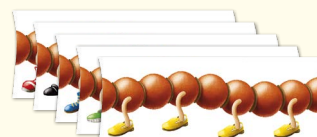
6 płytek  
ze złotym butem



6 płytek  
z bosą stopą



2 dodatkowe  
płytki z początkami stonóg



drugi zestaw 5 płytek  
z 4 butami (po 1 w każdym kolorze)

Poniżej opisano zasady podstawowej gry dla 2–4 graczy. Wariant gry 5–6-osobowej i rozszerzenia zostały opisane na końcu instrukcji.

## Przygotowanie do gry

- Odłóż **elementy dodatkowe** do pudełka, nie będą używane w podstawowej grze (ogonki, złote buty, bosc stopy, drugi zestaw 5 płytek z 4 butami, 2 dodatkowe początki stonóg). Dla ułatwienia dodatkowe elementy zostały wyróżnione czerwonym kolorem tła na rewersie.
- Każdy gracz wybiera jedną **płytkę z początkiem stonogi** i kładzie na stole przed sobą. Nieużywane początki stonóg odłóż do pudełka.
- Pogrupuj **15 płytek z butami** według kolorów i umieść je na środku stołu tak, by były widoczne dla wszystkich graczy.

## Przebieg gry

Grę rozpoczyna gracz, który ma najmniejszy rozmiar buta (lub najmłodszy gracz). Następnie gra przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz rzuca 4 kostkami w celu zdobycia jednej z płytek ze środka stołu. Gracz może wykonać **maksymalnie 3 rzuty**. Po każdym rzucie może (nie musi) odłożyć dowolne kostki na bok, a pozostałymi rzucić ponownie. Gracz może także ponownie rzucać kostkami, które wcześniej odłożył.



**Gwiazdka** jest jokerem – zastępuje dowolny kolor buta.

Po zakończeniu rzutów gracz liczy buty na kostkach. Kolor butów i ich liczba określają którą płytkę ze środka stołu gracz może zdobyć. Na przykład aby zdobyć płytkę z 3 czerwonymi butami, gracz musi mieć co najmniej 3 czerwone buty na kostkach.

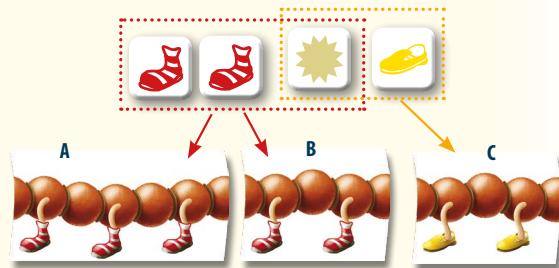
Jeśli taka płytką nie jest już dostępna, gracz zdobywa płytkę z mniejszą liczbą butów danego koloru. Jeżeli żadna płytką z mniejszą liczbą butów nie jest dostępna, gracz nie zdobywa płytki.

W swojej turze gracz może zdobyć tylko 1 płytkę. Jeśli wynik rzutów umożliwia wzięcie dwóch płytek, gracz musi zdecydować się na jedną z nich.

Zdobytą płytkę gracz zabiera ze środka stołu i umieszcza na końcu swojej stonogi. Teraz do gry przystępuje kolejny gracz.

*Przykład: Kacper po 3 rzutach ma: 2 czerwone buty, 1 żółty but i gwiazdkę. Teraz musi wybrać płytkę z butami. Ma następujące możliwości:*

- 2 czerwone buty + gwiazdka = 3 czerwone buty. Kacper może zatem zdobyć płytkę z 3 czerwonymi butami (A). Jeśli płytką ta nie byłaby dostępna, Kacper mógłby wziąć płytkę z 2 czerwonymi butami (B).
- 1 żółty but + gwiazdka = 2 żółte buty. Kacper może zdobyć płytkę z 2 żółtymi butami (C).



## Koniec gry

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

## Warianty gry

Polecamy je starszym graczom, którzy opanowali już zasady podstawowej gry. Warianty można wprowadzać pojedynczo albo grać ze wszystkimi jednocześnie.



### Wariant gry – rozgrywka 5–6-osobowa



Rozłóż na stole dodatkowe 5 płytek z 4 butami. W sumie do zdobycia będzie 20 płytek z butami. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

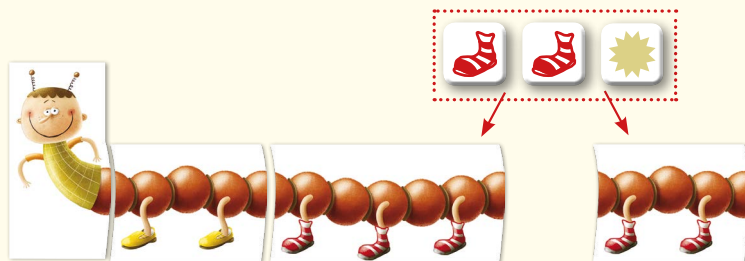


### Wariant gry – zabieranie butów



Gracz może zabrać buty ze stonogi innego gracza zamiast ze środka stołu. Wolno zabrać tylko płytkę znajdującą się na samym **końcu** stonogi przeciwnika. Aby to zrobić, gracz musi wyrzucić na kostkach **dokładnie** tyle butów i w takim kolorze jak na płytce, którą chce zabrać. Jokery też się liczą.

*Przykład: Kacper ma 2 czerwone kostki i gwiazdkę. Może wziąć płytkę z 2 czerwonymi butami ze środka stołu albo zabrać ostatnią płytkę stonodze innego gracza (3 czerwone buty).*



### Wariant – bosa stopy



Każdy gracz na początku gry otrzymuje 1 płytkę z bosą stopą, którą dokłada do swojej stonogi. W swojej kolejce gracz może

odrzuć bosą stopę do pudełka, aby wykonać dodatkowy rzut kostkami. Na koniec gry niewykorzystana bosa stopa liczy się do punktacji jako 1 but.



### Wariant gry – ogonki



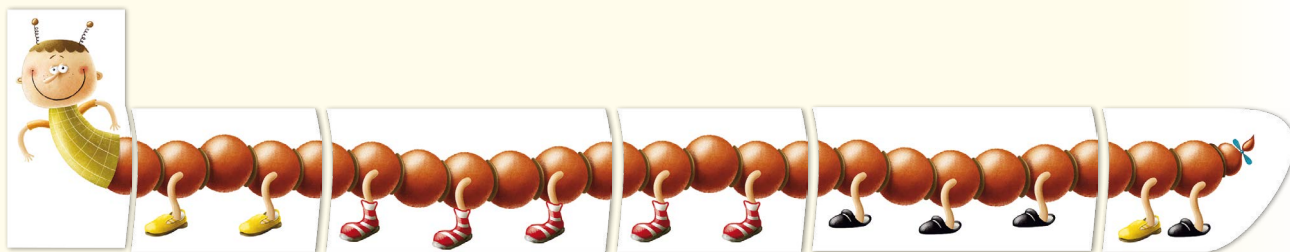
**Ogonki są tajnymi zadaniami, które na koniec gry mogą dostarczyć dodatkowych punktów.**

Przed rozpoczęciem gry odwróć wszystkie **płytki z ogonkami** obrazkami do dołu i pomieszaj. Każdy gracz losuje 1 ogonek, ogląda go w tajemnicy i odkłada obok siebie obrazkiem do dołu. Nieużywane ogonki odłóż do pudełka.

W każdej chwili gracz może podejrzeć, jaki ogonek znajduje się na jego płytce. Na koniec gry gracze odkrywają swoje płytki z ogonkami. Jeżeli stonoga gracza ma wśród swoich nóg buty w obu wskazanych przez ogonek kolorach, to gracz dokłada ogonek do swojej stonogi. W przeciwnym wypadku ogonek odkładany jest do pudełka. Ogonek liczy się jako 2 buty do punktacji.

*Przykład: Zadaniem Kacpra były buty w kolorach żółtym i czarnym. Na koniec gry jego stonoga ma buty w tych kolorach, więc Kacper dokłada do niej ogonka.*

*Stonoga Kacpra na koniec gry ma w sumie 12 butów. Gdyby stonoga nie miała żółtych lub czarnych butów, Kacper nie mógłby dołożyć do niej ogonka.*



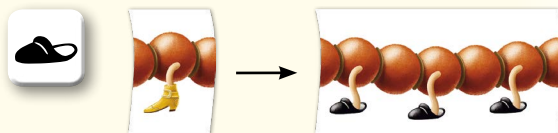
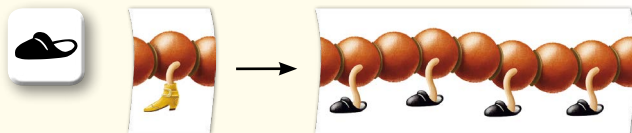
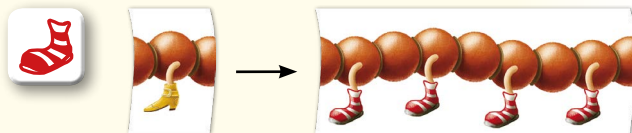
## Wariant gry – złote buty



W tym wariantcie można zdobyć dodatkowe buty dla stonogi.

Przed rozpoczęciem gry weź tyle złotych butów, ilu jest graczy, i rozmieść je losowo na płytkach z butami, zgodnie z opisem znajdującym się niżej. Gdy gracz zdobędzie płytkę, na której znajduje się złoty but, to zdobywa także złoty but i obie płytki dokłada do swojej stonogi. Każda płytkę ze złotym butem liczy się do punktacji jako 1 but. Płytki z złotym butem nie można zabrać innemu graczowi (patrz wariant zabieranie butów).

*Przygotowanie złotych butów w rozgrywce 3-osobowej:*



### Przygotowanie złotych butów

Za każdy złoty but rzuć kostką i umieść go na wolnej płytce z największą liczbą butów w kolorze wskazanym przez kostkę. Na każdej płytce może być tylko 1 złoty but. Gdy wszystkie płytki w tym kolorze są zajęte, rzuć jeszcze raz. Gdy na kostce wypadnie gwiazdka, rzuć jeszcze raz.

**EGMONT**  
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
www.WydawnictwoEgmont.pl  
© 2017 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor gry: Klaus Kreowski  
Ilustracje: Maciej Szymanowicz  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Redakcja: Patryk Blok  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



© 2017 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com



[krainaplanszowek.pl](http://krainaplanszowek.pl)  
[facebook.com/KrainaPlanszowek](https://facebook.com/KrainaPlanszowek)

EGMONT.pl

Gry polecają:



Multikino Familie.pl

czasdzieci.pl  
Portal informacyjny-rozrywkowy

GRAJMY!

Alturka.pl  
dziecko i kultura

gaga  
www.gaga.pl