



NOGI STONOGI NA ŁODZIE

INSTRUKCJA GRY

Gra dla 2–4 graczy w wieku od 4 lat

ELEMENTY GRY

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

CEL GRY

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

(C)



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz wybiera jedną płytkę z początkiem stonogi i kładzie ją na stole przed sobą.

Płytki z łyżwami 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.

PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna gracz, który ostatnio był na lodowisku (lub najmłodszy gracz). Następnie gra przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

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



Gwiazdka jest jokerem – zastępuje dowolny kolor łyżew.

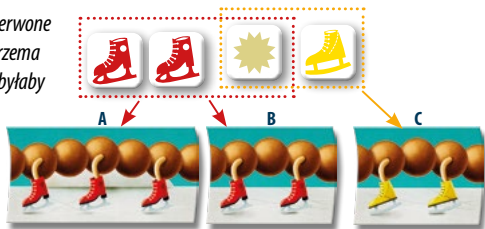
Dobra rada: Zawsze warto odkładać kostki z jokerami, ponieważ zwiększają one szansę zdobycia płytki z łyżwami, na które najbardziej nam zależy.

Po zakończeniu rzutów kostkami gracz liczy łyżwy na kostkach. Kolor łyżew i ich liczba określają, którą płytkę ze środka stołu gracz może zdobyć. Na przykład, aby zdobyć płytkę z 3 czerwonymi łyżwami, gracz musi mieć co najmniej 3 czerwone łyżwy na kostkach. Jeśli taka płytka nie jest już dostępna, gracz zdobywa płytkę z mniejszą liczbą łyżew danego koloru. Jeżeli żadna płytka z mniejszą liczbą łyżew nie jest dostępna, gracz nie zdobywa płytki. Zdobytą płytkę gracz zabiera ze środka stołu i umieszcza **na końcu** swojej stonogi.

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

Przykład: Oliwier po 3 rzutach ma: dwie czerwone łyżwy, jedną żółtą i gwiazdkę. Teraz musi wybrać, którą płytkę z łyżwami woli zdobyć. Ma następujące możliwości:

- Dwie czerwone łyżwy + gwiazdka = trzy czerwone łyżwy. Oliwier może zatem zdobyć płytkę z trzema czerwonymi łyżwami (A). Jeśli ta płytka nie byłaby dostępna, Oliwier mógłby wziąć płytkę z dwoma czerwonymi łyżwami (B).
- Jedna żółta łyżwa + gwiazdka = dwie żółte łyżwy. Oliwier może zdobyć płytkę z dwoma żółtymi łyżwami (C).



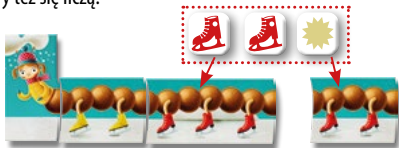
KONIEC GRY

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

WARIANT GRY DLA STARSZYCH GRACZY – ZABIERANIE ŁYŻEW

Gracz może zabrać łyżwy 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 łyżew i w takim kolorze jak na płytce, którą chce zabrać. Jokery też się liczą.

Przykład: Oliwier ma dwie czerwone kostki i jokera. Może wziąć płytkę z dwoma czerwonymi łyżwami ze środka stołu albo zabrać ostatnią płytkę stonodze innego gracza (trzy czerwone łyżwy).



WARIANT DLA JEDNEGO GRACZA

Można również zagrać w grę solo i starać się stworzyć jak najdłuższą stonogę.

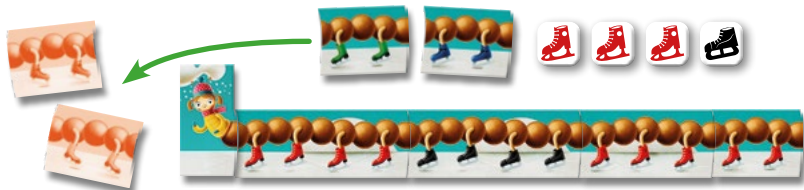
PRZYGOTOWANIE I PRZEBIEG GRY

Grę przygotowuje się tak samo jak w wariacie wieloosobowym. Zasady gry są również takie same: gracz może wykonać **maksymalnie 3 rzuty**. Po zakończeniu rzutów kostkami gracz liczy łyżwy na kostkach. Kolor łyżew i ich liczba określają, którą płytkę ze środka stołu gracz może zdobyć. Zdobytą płytkę gracz zabiera ze środka stołu i umieszcza na końcu swojej stonogi.

Jeśli taka płytką nie jest już dostępna, gracz zdobywa płytkę z mniejszą liczbą łyżew danego koloru. Jeżeli żadna płytką z mniejszą liczbą łyżew nie jest dostępna, gracz zabiera ze środka stołu najmniejszą dostępną płytkę i kładzie ją obok swojej stonogi, rewersem do góry. Jeśli do wyniku na kostkach nie pasuje żadna płytką, a gracz do wyboru ma kilka najmniejszych płytek o tym samym rozmiarze, musi się zdecydować na jedną z nich. Płytki położone rewersami do góry obok stonogi nie mogą być już zebrane podczas gry.

Następnie gracz zaczyna kolejną rundę, wykonując **maksymalnie 3 rzuty**.

Przykład: Oliwier ma trzy czerwone kostki i jedną czarną. Niestety na środku stołu nie ma już płytek z 3 ani 2 czerwonymi tyżwami. Oliwier wybiera więc jeden z dwóch najmniejszych kafelków – z 2 zielonymi tyżwami i kładzie go obok swojej stonogi, rewersem do góry.



KONIEC GRY

Gra się toczy do chwili, gdy zostanie zabrana ostatnia płytka ze środka stołu. Gracz liczy, ile płytek znajduje się odłożonych obok jego stonogi, rewersem do góry.

- **0 płytek:** Fantastycznie! Stworzyłeś najdłuższą stonogę!
- **1 płytka:** Świetnie! Prawie stworzyłeś najdłuższą stonogę!
- **2 płytki:** Naprawdę dobrze!
- **3 płytki:** Całkiem ok!
- **4 płytki:** Nieźle!
- **5 i więcej płytek:** Walcz dalej, może kolejnym razem stworzysz dłuższą stonogę.

EGMONT.pl

Autor: Klaus Kreowski
Ilustracje: Maciej Szymanowicz
Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2023 Story House Egmont sp. z o.o.
Product Manager: Beata Sawoń
Tłumaczenie: Magdalena Miśkiewicz
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



© 2021, 2023 HUCH!
www.hutter-trade.com



W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Grę polecają:

