



SUPERNOGI STONOGI



Instrukcja

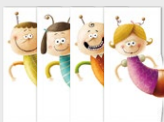
XXXL

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

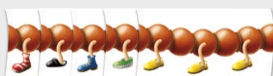
4 płytki z początkami stonóg



15 płytek z butami (po 3 z każdego koloru)



z 2 butami



z 3 butami



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

1. Odłóż **elementy dodatkowe** do pudełka, nie będą używane w podstawowej grze (ogonki, złote buty, bosa stopa, drugi zestaw 5 płytek z 4 butami, 2 dodatkowe początki stonóg). Dla ułatwienia dodatkowe elementy zostały wyróżnione czerwonym kolorem tła na rewersie.
2. Każdy gracz wybiera jedną **płytkę z początkiem stonogi** i kładzie na stole przed sobą. Nie używane początki stonóg odłóż do pudełka.
3. 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.

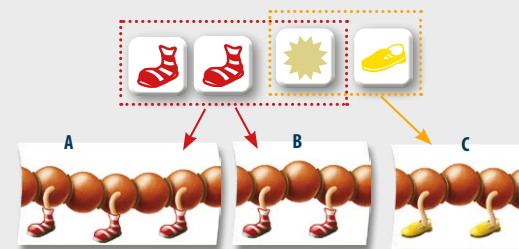
Gwiazdka jest jokerem – zastępuje dowolny kolor buta.



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 płytkę nie jest już dostępna, gracz zdobywa płytkę z mniejszą liczbą butów danego koloru. Jeżeli żadna płytkę 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 płytkę 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 gracz, którego stonoga ma najwięcej butów. W przypadku remisu wygrywa stonoga, która ma najwięcej butów w jednym kolorze.

Warianty gry

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

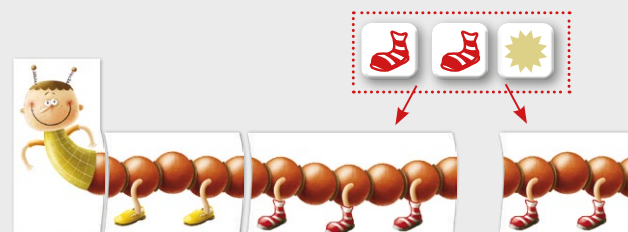
Wariant gry – rozgrywka 5–6-osobowa

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 odrzucić 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



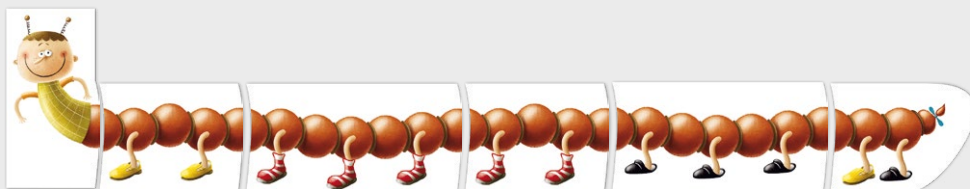
Ogonki są tajnymi zadaniami, które na koniec gry mogą dostarczyć dodatkowych punktów.

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 ogonek. 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

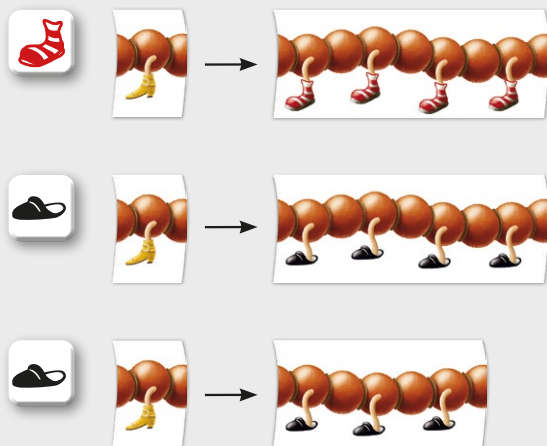
W tym wariantcie można zdobyć dodatkowe buty dla stonogi.

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 ze złotym butem nie można zabrać innemu graczowi (patrz wariant zabieranie butów).

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.

Przygotowanie złotych butów w rozgrywce 3-osobowej:



Wariant solo

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

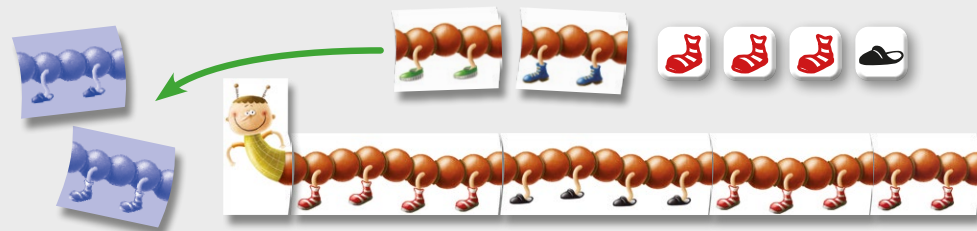
Przygotowanie i przebieg gry

Grę przygotowuje się tak samo jak w wariantcie wieloosobowym. Zasady gry są również takie same: gracz może wykonać **maksymalnie 3 rzuty**. Po zakończeniu rzutów kostkami gracz liczy buty na kostkach. Kolor butów 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 płytkę nie jest już dostępna, gracz zdobywa płytkę z mniejszą liczbą butów danego koloru. Jeżeli żadna płytkę z mniejszą liczbą butów 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 płytkę, 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, jedną czarną. Niestety na środku stołu nie ma już płytek z 3 ani 2 czerwonymi butami. Oliwier wybiera więc jeden z dwóch najmniejszych kafelków – z 2 zielonymi butami i kładzie go obok swojej stonogi rewersem do góry.



Koniec gry

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

- **0 płytek:** Fantastycznie! Stworzyłeś najdłuższą stonogę!
- **1 płytkę:** 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

Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

Story House Egmont Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl
© 2017, 2022 Story House Egmont Sp. z o.o.

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

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



RYNEK ZABAWEK

© 2011, 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com