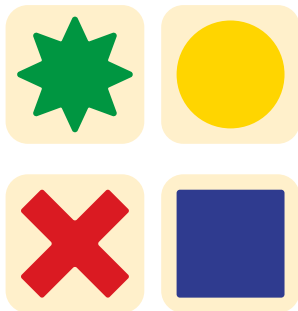


EGMONT

Gra dla 2–4 graczy w wieku 6–106 lat

Elementy gry

- 56 płytek (po 14 z każdym symbolem)
- 2 dwustronne plansze



Cel gry

Gracze zagrywają na plansze płytki, starając się ułożyć 4 swoje symbole w jednej linii. Gracz, który dokona tego 3 razy, wygrywa grę. Rozgrywka toczy się na dwóch planszach jednocześnie.

Przygotowanie gry

- 1 Połóż **obie plansze** na stole obok siebie (dowolną stroną do góry).
- 2 Każdy bierze **14 płytek** z wybranym przez siebie symbolem. Nieużywane płytki odłóż do pudełka.

Przebieg gry

Zaczyna najmłodszy gracz. Następnie gra przebiega w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej kolejce gracz zagrywa **2 płytki**. Pierwszą płytkę kładzie na dowolnie wybranej planszy, na dowolnym pustym polu. Następnie drugą płytkę kładzie na drugiej planszy, na dowolnie wybranym pustym polu **w tym samym kolorze**.

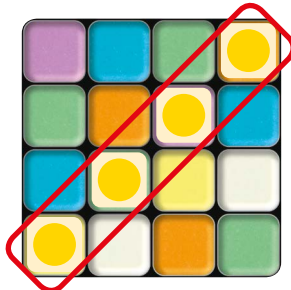
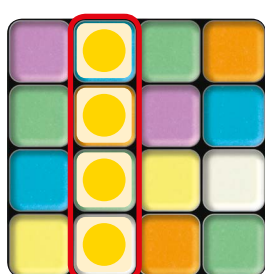
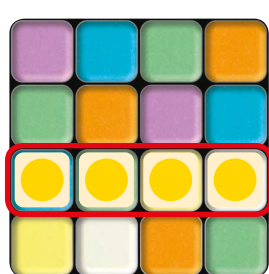
Przykład



Gracz zagrywa pierwszą płytkę na fioletowe pole.
Następnie wybiera fioletowe pole na drugiej planszy, na które wykłada drugą płytkę.

Zdobycie punktu

Gracz zdobywa punkt, jeśli na którejś z plansz ułoży **4 swoje płytki w linii**. Gracz zdejmuje punktujące płytki z planszy, odwraca jedną i odkłada na bok jako punkt, pozostałe będzie mógł ponownie wykorzystać. Może zdarzyć się tak, że w jednej kolejce gracz stworzy punktujący układ na obu planszach – zdobywa wtedy 2 punkty.



Punktujący układ może być poziomo, pionowo lub na ukos.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie 3 punkty (3 razy ułoży 4 swoje płytki w jednej linii) – to on zostaje zwycięzcą.

Gra 2-osobowa

Gracz musi ułożyć **5 swoich płytek w linii** (zamiast 4), aby zdobyć punkt. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

Wyjątkowe sytuacje

- Jeśli graczowi w swojej kolejce zabraknie 1 lub 2 płytek do wyłożenia, przesuwa on odpowiednio 1 lub 2 płytki na właściwych planszach (zamiast wykładania). Obie płytki muszą być wyłożone / przesunięte na ten sam kolor.
- Jedna płytki może zapunktować tylko w jednym układzie. Na przykład, jeśli dana płytki jest częścią dwóch czwórek, gracz musi wybrać, którą czwórkę zapunktuje i zdejmie (nie może obu).
- Jeśli w układzie punktującym jest 5 lub więcej płytek, gracz wciąż zdejmie z planszy tylko 4 płytki.