



Gra dla 2–5 graczy
w wieku 6–106 lat

PĘDZĄCE ŚLIMAKI

Na jednej nodze



autor: Reiner Knizia
ilustracje: Rolf Vogt

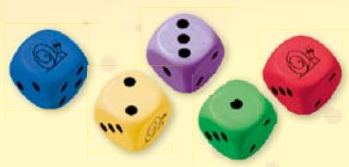
ELEMENTY GRY



plansza



5 kart



5 kostek



5 ślimaków



36 żetonów punktów

CEL GRY

Na początku gracze losują, którymi ślimakami będą grać, ale nie ujawniają tego przeciwnikom. W trakcie gry gracze mogą przemieszczać dowolne ślimaki, nie tylko swoje. Gra się kończy, gdy 1 ze ślimaków dojdzie do ostatniego pola. Gracze odkrywają karty i zdobywają punkty za miej-

sca zajęte przez swoje ślimaki. Dodatkowo, w trakcie rozgrywki można zdobyć punkty za wejście dowolnym ślimakiem na grzyby oraz za przepychanie innych ślimaków. **Wygra gracz, który na koniec gry będzie mieć w sumie najwięcej punktów.**



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozłóż **planszę** na środku stołu.
2. Ustaw **ślimaki** na planszy na polu start. Niezależnie od liczby graczy, w grze biorą udział wszystkie figurki.
3. Połóż **kostki** obok planszy.
4. Ułóż **żetony punktów** w stosach obok planszy.
5. Potasuj **karty** i rozdaj każdemu graczowi po 1. Nieużywane karty odłóż do pudełka. Wszyscy sprawdzają, jakiego koloru ślimaki mają na karcie, ale nie ujawniają tego przeciwnikom!

Przygotowanie gry w rozgrywce 3-osobowej



Asia



Maciek



Franek



PRZEBIEG GRY

Zaczyna gracz, który ostatnio jadł grzyby (albo najmłodszy gracz). Wykonuje działania w poniższej kolejności:

1. Rzuci 5 kostkami.
2. Wybiera 1 dowolną kostkę i kładzie ją przed sobą.
3. Przemieszcza ślimaka w kolorze wybranej kostki o tyle pól, ile na niej wypadło.
4. Przekazuje **pozostałe** 4 kostki sąsiadowi ze swojej lewej strony.

Teraz do gry przystępuje kolejny gracz. Wykonuje takie działania jak poprzednik, z tą różnicą, że rzuca już tylko 4 kostkami i przekazuje 3 kostki dalej. Następny gracz rzuca 3 kostkami, 2 przekazuje i tak dalej. Gdy któremuś graczowi zostanie przekazana już **tylko 1 kostka**, zbiera on wszystkie odłożone wcześniej kostki i rzuca od nowa pięcioma.

Uwaga! Gracze mogą poruszać się dowolnymi ślimakami, nie tylko swoimi.

Przykład: Maciek rzucił 5 kostkami. Wybiera niebieską, kładzie ją przed sobą i przemieszcza niebieskiego ślimaka o 4 pola. Następnie przekazuje pozostałe 4 kostki Frankowi.



SYMBOL ŚLIKA



Jeżeli gracz wybrał kostkę z symbolem ślimaka, to przemieszcza ślimaka w kolorze kostki o 2 pola. Kostka ze ślimakiem nie jest odkładana (zostaje przekazana z resztą kostek).

Przykład: Franek rzucił 4 kostkami. Wybiera zieloną z symbolem ślimaka. Przemieszcza zielonego ślimaka o 2 pola. Następnie przekazuje 4 kostki Asi (w tym kostkę ze ślimakiem).



ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Punkty zdobywa się za:

- Przepchnięcie innego ślimaka.
- Zakończenie ruchu na grzybku.
- Na koniec gry za zajęcie punktowanych miejsc (patrz „Koniec gry”).

PRZEPCHNIĘCIE INNEGO ŚLIKA

Gdy ślimak zakończy ruch na listku z innym ślimakiem/ślimakami, spycha wszystkie o 1 pole do tyłu. Za każdego w ten sposób przepchniętego ślimaka gracz otrzymuje **1 punkt**. Bierze odpowiednie żetony punktów ze stosu i kładzie je przed sobą.

Uwaga! Gdy ślimaki zostaną przepchnięte na pole z innymi ślimakami, nic się nie dzieje – nie przepychają ich dalej.

Przykład: Asia przemieściła fioletowego ślimaka o 2 pola. Ślimak kończy swój ruch na listku z 2 innymi ślimakami **1**. Ślimaki te zostają zepchnięte o 1 pole do tyłu **2**. Asia zdobywa 2 punkty (bo 2 ślimaki zostały przepchnięte).



W dowolnym momencie można wymieniać żetony punktów.



ZAKOŃCZENIE RUCHU NA POLU Z GRZYBKIEM

Gdy gracz zakończy ruch ślimakiem na grzybku, otrzymuje 1 punkt.

Za ślimaki, które cofną się na grzybka (w wyniku przepchnięcia), nie zdobywa się punktów.

Uwaga! Na grzybkach ślimaki się nie przepychają.

Przykład: Franek przemieścił żółtego ślimaka na grzybka. Zdobycie 1 punkt zwycięstwa. Zielony ślimak zostaje na miejscu, bo na tym polu nie ma przepychanek.



KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gra kończy się, gdy jeden ze ślimaków dojdzie do ostatniego pola (nie trzeba wyrzucić dokładnej liczby oczek – można więcej).

Gracz, który przemieścił ślimaka na ostatnie pole, zdobywa dodatkowo **1 punkt**.

Następnie wszyscy gracze odkrywają swoje karty i sprawdzają, czy ślimaki na nich pokazane znajdują się na punktowanych pozycjach:

1. miejsce	5 punktów
2. miejsce	2 punkty
ostatnie miejsce	3 punkty

Gdy kilka ślimaków jest na ostatnim miejscu, wszystkie punktuja.

Gdy wszystkie ślimaki oprócz zwycięskiego są na jednym polu – traktuje się je, jakby zajęły ostatnie miejsce (a nie 2).

Gracze sumują wszystkie swoje punkty (te zdobyte w trakcie gry oraz końcowej punktacji). Wygrywa gracz, który w sumie zdobył ich najwięcej.

Przykład końcowej punktacji:



3 pkt

Asia



2 pkt

Franek



5 pkt

Maciek

0 pkt

WARIANTY GRY

1. Rozgrywane są 3 rundy. Po każdej należy zanotować liczbę zdobytych punktów. Po rozegraniu wszystkich rund, wygrywa gracz, który zdobył w sumie najwięcej punktów.
2. Po wybraniu kostki ze ślimakiem gracz kładzie ją przed sobą (tak jak w przypadku kostek z oczkami). Zamiast przemieszczania do przodu gracz cofa o 2 pola ślimaka w kolorze kostki. Jeżeli cofnięty ślimak znajdzie się na

listku z innymi ślimakami, to przepycha je o 1 pole do tyłu (ale nie zdobywa za to punktów).

Jeżeli ślimak stoi na polu start albo pierwszym listku, to nie można wybrać kostki z symbolem ślimaka w jego kolorze (bo nie ma gdzie się cofnąć).

Za cofnięcie ślimaka na grzybkę, nie zdobywa się punktu.

EGMONT
Publishing



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Reiner Knizia
Ilustracje: Rolf Vogt
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© 2016 Egmont Polska Sp. z o.o.
© 2016 Dr. Reiner Knizia

SKLEP **EGMONT.PL**

GRĘ POLECAJĄ:

WP Multikino

