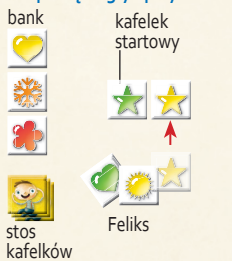
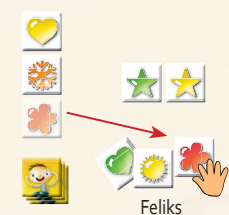


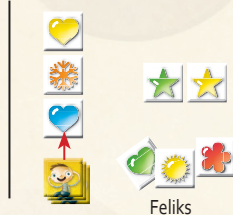
Rozpoczęcie gry - przykład



W pierwszej kolejce Feliks dołożył do kafelka startowego kafelek z żółtą gwiazdką.

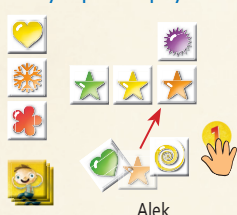


Następnie dobrał z banku czerwony kwiatek i dołożył go do kafelków trzymanyh w ręku.



Na koniec Feliks uzupełnił bank, dokładając do niego jeden kafelek z wierzchu stosu kafelków. Następnie do gry przystępuje kolejny gracz.

Zdobycie punktu - przykład



Alek wyłożył kafelek z pomarańczową gwiazdką. Zdobywa punkt, gdyż stworzył grupę trzech sąsiadujących kafelków z tym samym kształtem. Alek wziął żeton punktu i położył go przed sobą.



Następnie dobrał z banku żółte serce i dołożył do kafelków trzymanyh w ręku.



Alek skończył swoją kolejkę, uzupełniając bank do trzech kafelków. Następnie do gry przystępuje kolejny gracz.

Niedozwolone wyłożenie kafelka - przykład



Kasia chce wyłożyć fioletową gwiazdkę. Nie może jej dołożyć do linii trzech gwiazdek ani do linii trzech fioletowych kształtów.



Kasia postanawia więc dołożyć gwiazdkę w inne miejsce na stole.

Autor: Filip Miłuński
Ilustracje: Maciej Szymanowicz
EGMONT
EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl



Wydawca: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP:
Karol Kinal, Cezary Szulc

KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY

Gra dla 2-4 graczy w wieku 6-106 lat

Autor: Filip Miłuński Ilustracje: Maciej Szymanowicz

ELEMENTY GRY

36 kafelków (po 6 z każdego koloru i kształtu)



17 żetonów punktów



CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Gracze będą je zdobywać za ułożenie w jednej linii **trzech kafelków** z tym samym kolorem lub kształtem.

PRZYGOTOWANIE GRY

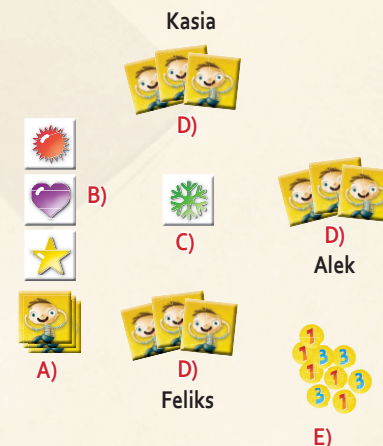
A) Potasuj **wszystkie kafelki** i ułóż w stos kształtami do dołu.

B) Z wierzchu stosu weź **3 kafelki** i połóż je kształtami do góry obok stosu kafelków. Te 3 kafelki wyłożone obok stosu będziemy nazywać **bankiem kafelków**.

C) Weź z wierzchu stosu **1 kafelek** i połóż go na środku stołu kształtem do góry. Ten jeden kafelek będziemy nazywać **kafelkiem startowym**.

D) Rozdaj każdemu graczowi po **3 kafelki** z wierzchu stosu. Gracze powinni trzymać kafelki w ręku w taki sposób, by inni nie widzieli, co się na nich znajduje.

E) Żetony punktów połóż z boku stołu.



PRZEBIEG GRY

Grę zaczyna najmłodszy gracz. Następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz w swojej kolejce wybiera **1 kafelek** spośród tych, które trzyma w ręku i kładzie go na stół. Kafelk ten musi sąsiadować **przynajmniej jednym bokiem** z którymś z kafelków leżących już na stole (rys. 1-2).



Rys.1. Na początku gry gracz może dołożyć swój kafelek do kafelka startowego w czterech miejscach zaznaczonych symbolem ✓.



Rys.2. Rysunek przedstawia możliwe miejsca dołożenia kafelka na późniejszym etapie gry.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Gracz zdobywa **1 punkt**, jeżeli po wyłożeniu kafelka stworzy grupę **trzech sąsiadujących ze sobą kafelków z tym samym kolorem lub kształtem**. Kafelki te muszą sąsiadować ze sobą w linii prostej - w pionie, poziomie lub na ukos (rys. 3).



Rys.3a. Trzeci żółty kolor w poziomie.

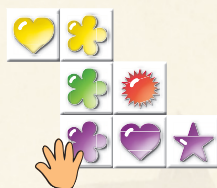


Rys.3b. Trzecia gwiazda w pionie.



Rys.3c. Trzecie serce na ukos.

Gracz może zdobyć **2 punkty**, jeżeli po wyłożeniu kafelka stworzy dwie różne grupy kafelków dających mu punkt (rys. 4).



Rys.4. Trzeci kwiat w pionie i trzeci fioletowy kolor w poziomie.

Po zdobyciu punktu gracz bierze **żeton punktu** i kładzie go przed sobą na stole. Podczas gry można wymieniać żetony punktów, np.:



Uwaga! Gracz nie może dołożyć **czwartego** kafelka do linii trzech kafelków z tym samym kolorem lub kształtem (rys. 5).



Rys.5a. Czwarty żółty kolor w poziomie.



Rys.5b. Czwarte słońce w pionie.



Rys.5c. Czwarte serce na ukos.

Na koniec swojej kolejki gracz dobiera **1 dowolny kafelek z banku kafelków** tak, aby mieć w ręku **3 kafelki**. Następnie gracz uzupełnia bank kafelków, dokładając do niego 1 losowy kafelek z wierzchu stosu kafelków. Gdy wyczerpią się kafelki w stosie, bank nie jest uzupełniany. Gdy wyczerpią się kafelki w banku, gracze nie dobierają więcej kafelków.

KONIEC GRY

Gdy wszystkie kafelki ze stosu, banku oraz te trzymane w rękach graczy zostaną wykorzystane, następuje koniec gry. Gracze podliczają zdobyte przez siebie punkty. Wygrywa gracz, który zdobył ich najwięcej. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT GRY DLA 4 GRACZY

W rozgrywce 4-osobowej należy grać z podziałem na dwie drużyny. Gracze z tej samej drużyny powinni usiąść naprzeciwko siebie (w taki sposób, aby nie wykladać kafelków bezpośrednio po sobie). Wszystkie zasady gry pozostają niezmienione z wyjątkiem punktacji. Podczas podliczania punktów gracze w drużynie dodają do siebie zdobyte punkty. Wygrywa drużyna, która łącznie zdobyła więcej punktów.