



ПРАВИЛА ГРИ

Гра для 2 – 4 гравців у віці від 4 років

КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ

- 4 гральні кубики (А)
- 4 картки з личками багатоніжок (В)
- 15 карток з черевичками (С)
(3 жовті, 3 зелені, 3 блакитні, 3 чорні, 3 червоні)



(В)



МЕТА ГРИ

Здобудь для своєї багатоніжки якомога більше черевичків.
Перемагає той гравець, чия багатоніжка буде найдовша
(тобто матиме найбільшу кількість черевичків).

(С)



ПІДГОТОВКА

Кожен гравець обирає одну картку з личком багатоніжки та кладе перед собою на стіл. Картки з черевичками слід погрупувати за кольорами та покласти в центрі столу так, щоб кожен гравець мав до них доступ. У центрі столу потрібно також покласти 4 гральні кубики.

ХІД ГРИ

Починає гравець, котрий має найменший розмір взуття (або наймолодший гравець). Далі гра продовжується за годинниковою стрілкою. Гравець кидає 4 гральні кубики щоб здобути одну з карток в центрі столу. Гравець може кинути кубик **максимум 3 рази**. Після кожного кидка можна (хоч і не обов'язково) відкласти набік будь-які кубики, а решту кинути ще раз. Гравець може знову кинути кубики, які він раніше відклав.



Зірочка – це джокер – заміняє будь-який колір черевичка.

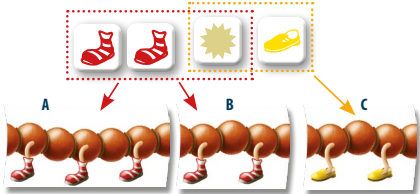
Корисна порада: завжди варто відкладати кубики з джокерами, оскільки вони збільшують твої шанси здобути потрібну картку з черевичками.

Далі слід порухувати черевички на гральних кубиках. Колір черевичків та їх кількість визначають, яку картку з центру столу здобуває гравець. Наприклад, щоб здобути картку з 3 червоними черевичками, гравець повинен мати принаймні 3 червоні черевички на гральних кубиках. Якщо такої картки уже немає в наявності, гравець отримує картку з меншою кількістю черевичків даного кольору. Якщо не залишилося жодної картки червоного кольору, тоді не отримує картки взагалі. Здобуту картку гравець забирає і кладе **в кінці** своєї багатоніжки.

За один хід гравець може отримати **тільки одну** картку з черевичками. Якщо на гральних кубиках випало декілька черевичків, то гравець має обрати одну з них (*дивись приклад на сторінці 3*).

Приклад: Олег кидав гральні кубики тричі і йому випали: два червоні черевички, один жовтий і зірочка. Тепер йому потрібно обрати якусь картку з черевичками. Він може обрати наступне:

- Два червоні черевички + зірочка = три червоні черевички. Олег може взяти собі картку з трьома червоними черевичками (А). Якщо цієї картки немає, Олег може взяти картку з двома червоними черевичками (В).
- Один жовтий черевичок + зірочка = два жовті черевички. Олег може здобути картку з двома жовтими черевичками (С).



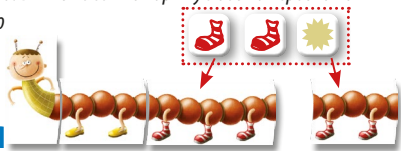
КІНЕЦЬ ГРИ

Гра триває доти, доки з центру столу не зникне остання картка. Перемагає гравець, багатоніжка котрого має найбільше черевичків. У випадку нічийного результату перемагає багатоніжка з найбільшою кількістю черевичків одного кольору.

ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ СТАРШИХ ГРАВЦІВ – ЗАБЕРИ ЧЕРЕВИЧКИ У ЧУЖОЇ БАГАТОНІЖКИ

Гравець може забрати черевички з багатоніжки іншого гравця замість карток з центру столу. Дозволяється забирати лише картку, що знаходиться у самому кінці багатоніжки суперника. Для цього на гральних кубиках має випасти стільки черевичків і такого ж кольору як на картці, яку хочеться забрати. Джокери теж рахуються.

Приклад: Олег має два червоні черевички та джокера. Він може взяти картку з двома червоними черевичками з центру столу або забрати останню картку в багатоніжки іншого гравця (три червоні черевички).



ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ ОДНОГО ГРАВЦЯ

В цю гру можна гратися самостійно та намагатися створити якомога довшу багатоніжку.

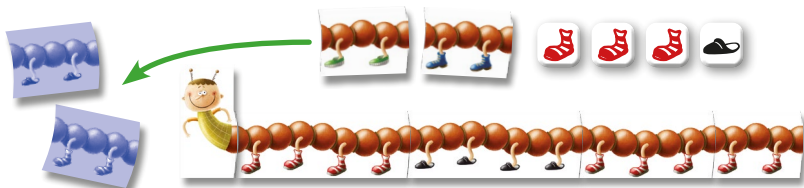
ПІДГОТОВКА І ХІД ГРИ

Підготовка така ж як і у варіанті для багатьох гравців. Правила гри такі самі: гравець може кинути кубик **максимум 3 рази**. Далі слід порахувати черевички на гральних кубиках. Колір черевичків та їх кількість визначають, яку картку з центру столу здобуває гравець. Здобуту картку гравець забирає і кладе в кінці своєї багатоніжки. Якщо такої картки уже немає в наявності, гравець отримує картку з меншою кількістю черевичків даного кольору. Якщо не залишилося жодної картки з меншою кількістю черевичків, тоді гравець бере найменшу з наявних карток і кладе біля своєї багатоніжки, зворотним боком догори. Якщо

на кубиках випала картка, якої уже немає і залишається на вибір кілька менших карток однакового розміру, тоді потрібно обрати одну з них. Картки, що лежать зворотним боком догори біля багатоніжки не можна уже використовувати у грі.

Далі гравець починає наступний раунд і знову кидає кубик **максимум 3 рази**.

Приклад: Олег має три червоні черевички та один чорний. На жаль у центрі столу немає уже карток з 3 чи 2 червоними черевичками. Тому Олег обирає одну з двох найменших карток – з зеленими черевичками та кладе біля своєї багатоніжки, зворотним боком догори.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра триває доти, доки з центру столу не зникне остання картка. Гравець рахує скільки карток знаходиться біля багатоніжки зворотним боком догори.

0 карток: Чудово! Ти створив найдовшу багатоніжку! **1 картка:** Молодець! Тобі майже вдалося створити найдовшу багатоніжку! **2 картки:** Дуже добре! **3 картки:** Добре! **4 картки:** Непогано! **5 і більше карток:** Спробуй ще, можливо наступного разу твоя багатоніжка буде довша.

EGMONT.pl

Autor: Klaus Kreowski
Ilustracje: Maciej Szymanowicz
Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl

© 2011, 2022 Story House Egmont sp. z o.o.



Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Tłumaczenie: Magdalena Miśkiewicz
Tłumaczenie na język ukraiński: Marianna Voskovniuk
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc

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

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

