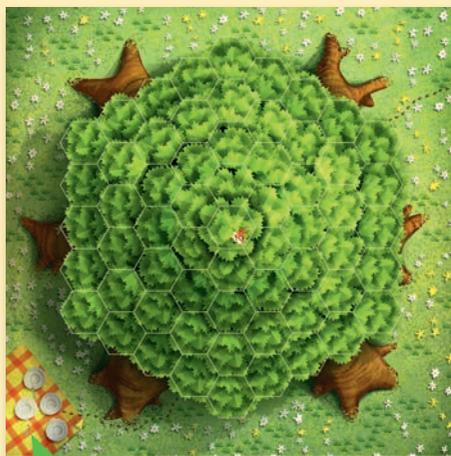


# TWARDY ORZECH DO ZGRYZENIA

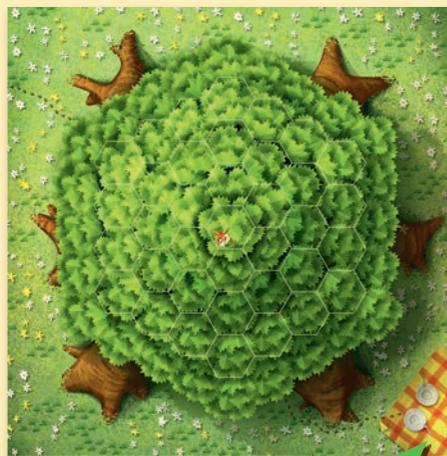
autor: Néstor Romeral Andrés  
ilustracje: Tomek Larek

## ELEMENTY GRY

dwustronna plansza



dla 3-4 graczy



dla 2 graczy

60 żetonów z orzechami



12 x 1 orzech



12 x 2 orzechy



12 x 3 orzechy



12 x 4 orzechy



12 x 5 orzechów

4 pionki wiewiórek



## CEL GRY

Zadaniem graczy jest zgromadzenie jak największej liczby orzechów. Aby wygrać, należy w przemyślany sposób przemieszczać swoje wiewiórki na planszy. Wiewiórki będą skakać z gałęzi na gałąź, zabierając orzechy z tych pól, na których się zatrzymały.

## PRZYGOTOWANIE GRY

 **Planszę** połóż na środku stołu. Wybierz tę stronę planszy, która odpowiada liczbie graczy biorących udział w rozgrywce.

 **Żetony z orzechami** rozłóż losowo na planszy (orzechami do góry). **Środkowe pole zostaw puste.**

- W wersji 3- i 4-osobowej wykorzystywane są **wszystkie** żetony orzechów.
- W wersji 2-osobowej wykorzystywanych jest **po 9 żetonów z 1-4 orzechami**. Żetony z 5 orzechami oraz po 3 żetony z 1-4 orzechami odłóż do pudełka.

 Każdy gracz dostaje **pionek wiewiórki**. Począwszy od najmłodszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze umieszczają swoje wiewiórki na planszy, **na dowolnych żetonach z 1 orzechem**.

## PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio karmiła wiewiórki (lub najmłodszy gracz), a następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze wiewiórka gracza wykonuje **jedno z dwóch** możliwych działań (decyzja należy do gracza): **SKOK** albo **ODPOCZYNEK**.

## SKOK WIEWIÓRKI

Jeśli wiewiórka **stoi na żetonie z orzechami**:

- **Wykonuje skok** o tyle pól, ile orzechów znajduje się na żetonie.
- Po wykonaniu skoku gracz **zdobywa żeton, na którym stała jego wiewiórka** i kładzie go (stroną z orzechami do góry) przed sobą na stole.

 **Przykład:** Wiewiórka stoi na żetonie z 1 orzechem, wykona więc skok o 1 pole (czyli na pole sąsiednie). Po skoku gracz bierze żeton, z którego wykonała skok jego wiewiórka i kładzie go przed sobą – zdobył 1 orzech.

Jeśli wiewiórka **stoi na pustym polu** (bez żetonu):

- Gracz **oddaje jeden z posiadanych żetonów** (odkłada go do pudełka) i **wykonuje skok** o liczbę pól odpowiadającą liczbie orzechów na oddanym żetonie.
- Gracz **nie zdobywa** żadnego żetonu z orzechami, wiewiórka stała na pustym polu.

 **Przykład:** Gracz odłożył żeton z 3 orzechami, jego wiewiórka wykona więc skok o 3 pola.

Jeśli wiewiórka **stoi na wierzchołku drzewa**:

- Gracz **oddaje jeden z posiadanych żetonów** (odkłada go do pudełka) i **wykonuje skok na dowolne pole** na planszy. Liczba orzechów na żetonie, który gracz oddaje, nie ma wpływu na długość skoku wiewiórki.
- Gracz **nie zdobywa** żadnego żetonu z orzechami (wierzchołek drzewa jest polem bez żetonu).

 **Przykład:** Gracz odłożył żeton z 1 orzechem. Jego wiewiórka, stojąca na wierzchołku drzewa, skacze na dowolne pole wybrane przez gracza.



- Na każdym polu planszy może stać **tylko jedna wiewiórka**.
- Wiewiórki mogą poruszać się wyłącznie **po linii prostej**, chyba że skaczą z wierzchołka drzewa – wtedy lądują, gdzie chcą.
- Wiewiórka **nie może przeskoczyć** innej wiewiórki.
- Wiewiórka **musi wykonać pełny skok**, czyli musi skoczyć o tyle pól, ile orzechów znajduje się na żetonie. Nie może skoczyć o mniejszą liczbę pól.
- Wiewiórka może zakończyć swój skok na żetonie z orzechami, na pustym polu lub na wierzchołku drzewa.
- Jeśli wiewiórka nie może wykonać skoku (jest zablokowana przez inne wiewiórki lub nie ma możliwości wykonania odpowiednio długiego skoku), **gracz traci swój ruch**.

### Przykład:

**Żółta wiewiórka** stoi na żetonie z 2 orzechami, musi więc skoczyć o 2 pola. Jest tylko jedno pole, na które może skoczyć.

- Na pole **A** **NIE MOŻE** skoczyć, ponieważ oddałaby zbyt krótki skok.
- Na pole **B** **NIE MOŻE** skoczyć, ponieważ nie można przeskakiwać innych wiewiórek.
- Na pole **C** **NIE MOŻE** skoczyć, ponieważ na polu może stać tylko 1 wiewiórka.
- **MOŻE** skoczyć na pole **D**.

## ODPOCZYNEK WIEWIÓRKI

Gdy wiewiórka jest zablokowana przez rywali lub z jakiegoś innego powodu gracz zdecyduje, że nie chce wykonać skoku (np. stojąc na pustym polu, gracz nie chce pozbywać się jednego z posiadanych żetonów), wiewiórka będzie odpoczywać w danej turze.

- Jeśli odpoczywająca wiewiórka **stoi na żetonie z orzechami**, gracz **zdobywa ten żeton** i kładzie (stroną z orzechami do góry) przed sobą na stole. Jego tura się kończy. W następnej turze wiewiórka będzie mogła wykonać skok z pustego pola (zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej).
- Jeśli odpoczywająca wiewiórka **stoi na pustym polu** lub **na wierzchołku drzewa**, gracz **nie zdobywa żetonu z orzechami**. Jego tura się kończy. W następnej turze wiewiórka będzie mogła wykonać skok z pustego pola (zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej).

## KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- gdy **nie ma orzechów na drzewie** (czyli gdy na planszy nie ma już żetonów z orzechami),
- gdy **wszystkie wiewiórki odpoczywają** (czyli gdy wszyscy gracze kolejno zrezygnowali z wykonania skoku).

Gracze liczą orzechy na zdobytych żetonach. Wygrywa osoba z największą liczbą orzechów. W przypadku **remisu** wygrywa osoba posiadająca więcej żetonów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

# TWARDY ORZECH DO ZGRYZENIA



## Poznaj nasze gry planszowe!

NaszaKsiegarnia.pl

 /NaszaKsiegarnia



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa

© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
© 2017 White Goblin Games. All rights reserved.

Autor: Néstor Romeral Andrés  
Ilustrator: Tomek Larek

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
Redakcja: Michał Szewczyk  
Korekta: Katarzyna Suszał  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc