

ŚLIMAKI

to mięczaki

Autor: Eugeni Castaño

Ilustracje: Maciej Szymanowicz

Grę polecają:

RYNEK ZABAWEK



Sprzątanie



świata

instrukcja wideo
gry.nk.com.pl



ELEMENTY GRY



4 kostki



6 ślimaków



6 znaczników graczy



40 żetonów śmieci

Plansza



CEL GRY

Za pomocą kolorowych kostek przesuwacie ślimaki na planszy. Możecie przesunąć dowolnego ślimaka, zarówno swojego, jak i te należące do rywali! Gra się kończy, gdy któryś ślimak dotrze do mety. Ale nie on zostanie zwycięzcą! W tym wyścigu **wygrywa najwolniejszy ślimak!**

Każdy ślimak zdobywa tyle punktów, ile wynosi wartość pola, na którym zakończył wyścig. Im dalej od mety, tym więcej punktów do zdobycia. Starajcie się więc, aby wasz ślimak poruszał się jak najwolniej.



Im wolniejszy ślimak, tym więcej punktów zdobędzie!

Najszybszy ślimak zdobędzie tylko 1 punkt.



Zdobywane punkty mają formę guzików, kapsli i puszek. Dlaczego? Ponieważ w ten sposób chcemy zwrócić uwagę graczy (nie tylko tych najmłodszych) na potrzebie zachowania czystości w lasach. Im wolniej porusza się ślimak, tym więcej czasu ma gracz na zbieranie śmieci w lesie. Zdobyte punkty symbolizują więc śmieci zebrane przez graczy.

Gra będzie trwała **2 wyścigi**. Wygra osoba, która po zakończeniu drugiego wyścigu posiadać będzie najwięcej punktów. Pamiętajcie, w tym wyścigu wygrywa najwolniejszy ślimak, a zatem spieszcie się powoli!

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Planszę potórzcie na środku stołu.
- B** Wszystkie ślimaki potórzcie na polu START. *Niezależnie od liczby osób w grze biorą udział wszystkie ślimaki.*
- C** Znaczniki graczy potórzcie obrazkiem do dołu i wymieszajcie. Następnie każda osoba bierze odpowiednią liczbę znaczników:
- w grze 2-3-osobowej: po 2 znaczniki,
- w grze 4-6-osobowej: po 1 znaczniku.
Niewykorzystane znaczniki odtórzcie do pudełka bez podglądania ich!
Na znacznikach znajdują się wasze ślimaki - nie ujawniajcie ich koloru rywalom! Znaczniki leżą obrazkiem ślimaka do dołu (podczas gry możecie je podglądać).

D Kostki potórzcie obok planszy.


E Żetony śmieci potórzcie obok planszy.




PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywkę rozpoczyna osoba, która ostatnio była w lesie. **Bierze 4 kostki** i wykonuje poniższe działania. Gdy zakończy swoją turę, działania te będą wykonywali kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

 **Rzuca czterema kostkami.**

 **Przesuwa ślimaki na planszy** – zgodnie z poniższymi zasadami.

 Gracz **wybiera jedną z czterech kostek**, a następnie **przesuwa odpowiedniego ślimaka 1 pole do przodu**. Którego? Ma do wyboru:

- **ślimaka w kolorze wybranej kostki**
albo
- **ślimaka stojącego na polu w kolorze wybranej kostki.**

Przykład:



Gracz wybrał **czerwoną kostkę**. Może przesunąć **czerwonego ślimaka** albo ślimaka stojącego **na czerwonym polu** o 1 pole do przodu.



- Wykorzystaną kostkę gracz przekazuje osobie z lewej strony. Rozpocznie ona następną turę, gdy gracz zakończy swoją.
- W podobny sposób gracz postępuje z pozostałymi kostkami, którymi wcześniej wykonał rzut (nie zmienia wyników na tych kostkach!):
 - wybiera jedną z trzech kostek, a następnie przesuwa odpowiedniego ślimaka 1 pole do przodu,
 - wykorzystaną kostkę przekazuje osobie z lewej strony,
 - wybiera jedną z dwóch kostek, a następnie przesuwa odpowiedniego ślimaka 1 pole do przodu,
 - wykorzystaną kostkę przekazuje osobie z lewej strony,
 - bierze ostatnią kostkę, a następnie przesuwa odpowiedniego ślimaka 1 pole do przodu,
 - wykorzystaną kostkę przekazuje osobie z lewej strony.
- Gdy gracz przekaże czwartą wykorzystaną kostkę osobie z lewej strony, **tura gracza się kończy**. Następną turę rozpocznie osoba posiadająca 4 kostki.



Pamiętajcie o ważnej zasadzie: **pole START** to wyjątkowe pole. Aby przesunąć **dowolnego ślimaka** stojącego na polu START, możecie wykorzystać **dowolny kolor kostki**. Dzięki temu wyrównane są szanse wszystkich ślimaków na włączenie się do wyścigu.

Przykład:

Gracz rozpoczyna grę - **na polu START** stoją wszystkie ślimaki. Gracz wybrał **czerwoną kostkę**. Może przesunąć **dowolnego ślimaka** o 1 pole do przodu.



! Podczas swojej tury gracz 4 razy przesunie ślimaki. Za każdym razem może to być inny ślimak, gracz może też kilkakrotnie przesunąć tego samego ślimaka. Decyzja należy do gracza.

! Jeśli na jednym polu znajduje się więcej niż 1 ślimak, gracz musi wybrać jednego z nich.

Przykład:

Gracz wybrał **zieloną kostkę**.
Może przesunąć **zielonego ślimaka** albo **jednego** z dwóch ślimaków stojących na **zielonym polu**.



Przykładowa tura gracza:

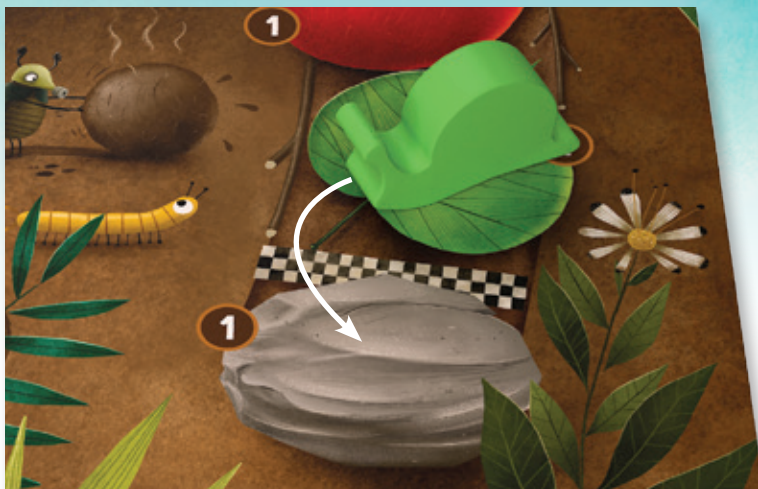
Gracz rozpoczyna swoją turę. Jego ślimakiem jest ten w kolorze **zielonym**. Bardzo blisko znajdują się inne ślimaki: **biały** i **czzerwony**. Gracz będzie więc starał się poprawić swoją pozycję, przesuując je do przodu.

1. Gracz rzucił czterema kostkami:



KONIEC WYŚCIGU

Wyścig zakończy się na koniec tury, podczas której jeden lub więcej ślimaków **przekroczy linię mety** (ślimak taki kończy wyścig na szarym kamieniu tuż za linią mety).



Po zakończeniu wyścigu:

- Ujawniacie swoje znaczniki z kolorami ślimaków.
- **Zdobywacie tyle punktów, ile wynosi wartość pola, na którym stoi wasz ślimak.** Bierzecie odpowiednią liczbę żetonów śmieci: 1 żeton (rodzaj nie ma znaczenia) = 1 punkt. Żetony trzymacie na stole przed sobą.
- **W wariacie 2-3-osobowym sumujecie** wartości pól, na których stoją wasze ślimaki i bierzecie odpowiednią liczbę żetonów śmieci.
- Następnie rozgrywacie **drugi wyścig**. Rozpocznie go osoba siedząca z lewej strony gracza, który zakończył pierwszy wyścig.

Drugi wyścig przygotowujecie w taki sam sposób, jak pierwszy wyścig (patrz: PRZYGOTOWANIE GRY). Losujecie nowe znaczniki graczy, tym razem możecie więc grać ślimakami w innych kolorach niż podczas pierwszego wyścigu. Punkty (żetony śmieci) zdobyte w pierwszym wyścigu pozostają przed wami na stole.



Przykład liczenia punktów (gra 4-osobowa):



Wygrał ślimak **czzerwony** - zdobył 6 punktów.



Ślimak **żółty** zdobył 2 punkty.



Ślimak **biały** zdobył 4 punkty.



Ślimak **zielony** zdobył 1 punkt.

Fioletowy i **niebieski** ślimak nie należą do żadnego gracza. Nikt więc nie zdobywa punktów za te ślimaki.

Przykład liczenia punktów (gra 3-osobowa):



Wygrała osoba grająca **czzerwonym** i **żółtym** ślimakiem - zdobyła 8 punktów ($6+2$).



Osoba grająca **białym** i **niebieskim** ślimakiem zdobyła 5 punktów ($4+1$).



Osoba grająca **fioletowym** i **zielonym** ślimakiem zdobyła 4 punkty ($3+1$).

KONIEC GRY

Gra kończy się **po rozegraniu drugiego wyścigu**. Zwycięzcą zostaje osoba, która w sumie zdobyła najwięcej punktów, czyli posiadająca najwięcej żetonów śmieci (podczas wyścigu zrobiła największy porządek w lesie). W przypadku **remisu** wygrywa osoba, której ślimak zajął dalszą pozycję w drugim wyścigu.




Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
 ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
 www.nk.com.pl
 © 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga
 Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Michał Szewczyk
 Redakcja: Michał Szewczyk
 Korekta: Katarzyna Susfał
 Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki, Cezary Szulc



© 2018
 Viravi
 Edicions

Poznaj nasze gry planszowe! • gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia



Zdobądź jak najwięcej paszczaków!

Jak to zrobić? Musisz grać tak, by na początku i na końcu rzędu kart znalazł się **taki sam paszczak**.


Gdy to ci się uda, **zdobędziesz wszystkie paszczaki z tego rzędu!**

gry.nk.com.pl





UBIERZ JAMNIKA W KUBRACZEK!

Podczas gry jamnik będzie rósł, musisz więc ubierać go w coraz dłuższy kubraczek. Staraj się, aby na kubraczku było jak najwięcej .

Za każdy taki symbol zdobędziesz 1 punkt!
Punkty zdobędziesz również za kolory kubraczka!



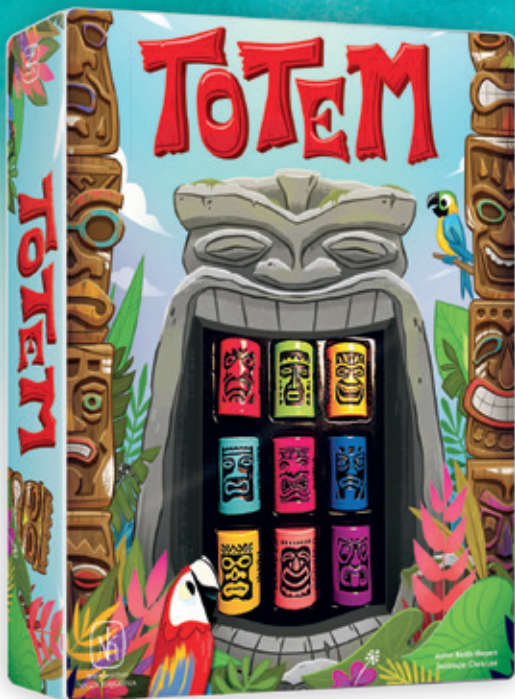
- Jamniki „rosną” podczas gry
- Zabawa dla całej rodziny
- Proste zasady

Na początku gry twój jamnik jest mały. Szybko jednak rośnie. Musisz więc dodawać kolejne części kubraczka.



gry.nk.com.pl





NIE DAJ SIĘ ZEPCHNĄĆ ZE SZCZYTU!

Gracze starają się umieścić swoje elementy na szczycie totemu. Nikt jednak nie wie, które elementy należą do rywali! Obserwuj działania innych graczy, blefuj i zdobywaj punkty!

Za pomocą kart przemieszczasz elementy totemu.



Tajna karta wskazuje elementy, które starsz się umieścić na szczycie totemu.

