ŚLIMAKI to mięczaki

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl

5–105 LAT | 2–6 GRACZY | 20 MINUT

Автор: Eugeni Castaño
Ілюстрації: Maciej Szymanowicz

/NaszaKsiegarnia
nasza_ksiegarnia_gry

2019 GRA ROKU dla DZIECI

2019 NAJLEPSZA GRA DLA DZIECI finalista Polska

2018 NAJLEPSZA GRA DLA DZIECI finalista Hiszpania

2018 NAGRODA „MALACITANO" finalista Hiszpania

2017 TOP 10 GIER DZIECIĘCYCH Tom Vasel USA

2017 SEAL OF APPROVAL The Dice Tower USA

ZABAWKOWICZ.PL ZABAWKA ROKU 2018 WYRÓŻNIENIE

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

4 кубики

6 слимаків

6 значків гравців

40 жетонів сміття

ЦІЛЬ ГРИ

Використовуйте кольорові кубики, щоб перемістити равликів по дошці. Ви можете перемістити будь-якого равлика, як свого, так і своїх суперників! Гра закінчується, коли один з равликів досягає фінішу. Але він не буде переможцем! У цій гонці **перемагає найповільніший равлик!**

Кожен равлик набирає бали, рівні значенню поля, на якому він закінчив перегони. Чим далі ви будете від фінішу, тим більше балів ви отримаєте. Тому намагайтеся, щоб ваш равлик рухався якомога повільніше.

Чим **повільніше** равлик, тим більше балів він набере!

Найшвидший равлик отримує лише 1 бал.

Бали нараховуються у вигляді гудзиків, кришок від пляшок і банок. Чому? Тому що таким чином ми хочемо привернути увагу гравців (не лише наймолодших) до необхідності підтримувати ліси в чистоті. Чим повільніше рухається равлик, тим більше часу у гравця на збирання сміття в лісі. Набрані бали символізують зібране гравцями сміття.

Гра триватиме **2 гонки**. Перемагає той, хто набере найбільшу кількість балів після закінчення другого забігу. Пам'ятайте, що найповільніший равлик перемагає в гонці, тому поспішайте повільно!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

A **Дошку** покладіть на середині столу.

B Помістіть **усіх равликів** на поле СТАРТ. Незалежно від кількості людей у грі беруть участь всі равлики.

C Розмістіть **значки гравців** лицьовою стороною вниз і перемішайте їх. Потім кожен гравець бере відповідну кількість значків:
- у грі для 2-3 гравців: 2 значки,
- в грі для 4-6 гравців: по 1 значку.

Поверніть усі невикористані значки в коробку, не дивлячись на них!
На значках зображені ваші равлики - не розкривайте їх колір своїм суперникам! Значки розташовані зображенням равлика донизу (ви можете дивитися на них під час гри).

D Покладіть **кубики** біля дошки.

E Покладіть **жетони сміття** біля дошки.

ХІД ГРИ

Гру розпочинає той, хто останнім був у лісі. Він **бере 4 кубики** і виконує наступні дії. Коли він закінчить свій хід, ці дії будуть виконуватися наступними гравцями за годинниковою стрілкою.

- **Кидає чотири кубики**.
- **Переміщує равликів на дошці** – відповідно до правил нижче.
- Гравець вибирає один з чотирьох кубиків, а дальше переміщує відповідного равлика на 1 поле вперед. Якого? У нього є вибір:
  - равлика кольору обраного кубика
    або
  - равлика, що стоїть на полі кольору вибраного куба.

Приклад:

Гравець обрав червоний кубик. Може перемістити червоного равлика або равлика який стоїть на червоному полі на 1 поле вперед.

- Гравець передає використаний кубик особі зліва. Він розпочне наступний хід.
- Гравець діє аналогічно з тими кубиками, що залишилися, (які він раніше кинув) не змінюючи результати цих кубиків!:
  - вибирає один з трьох кубиків, а дальше переміщує відповідного равлика на 1 поле вперед,
  - він передає використаний кубик особі зліва,
  - вибирає один з двох кубиків, а дальше переміщує відповідного равлика на 1 поле вперед,
  - він передає використаний кубик особі зліва,
  - бере останній кубик, а дальше переміщує відповідного равлика на 1 поле вперед,
  - він передає використаний кубик особі зліва,.
- Коли гравець віддає четвертий використаний кубик особі зліва, хід гравця закінчується. Людина з 4 кубиками почне наступний хід.

Запам'ятайте важливе правило: **поле СТРАТР є унікальним.** Щоб перемістити равлика, що стоїть на полі СТАРТ, ви можете використовувати **будь-який колір кубика.** В результаті шанси всіх равликів приєднатися до забігу розподіляються рівномірно.

Приклад:

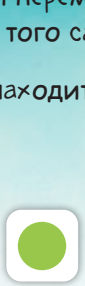
*Гравець розпочинає гру - **на полі СТАРТ** стоять всі равлики. Гравець вибрав червоний кубик. Він може перемістити **будь-якого равлика** на 1 поле вперед.*

За свій хід гравець 4 рази переміщує равликів. Кожен раз, це може бути інший равлик, гравець також може переміщати того самого равлика кілька разів. Рішення залишається за гравцем.

Якщо на одному полі знаходиться більше 1 равлика, гравець повинен обрати одного з них.

Приклад:

*Гравець обрав зелений кубик. Може перемістити зеленого равлика або **одного** із двох равликів, що стоять на зеленому полі.*



Приклад ходу гравця:

Гравець починає свій хід. Його равлик зелений. Інші равлики стоять близько: білий і червоний. Тому гравець намагатиметься покращити свою позицію, просуваючи їх вперед.

1. *Гравець кидає чотири кубики:*

2. Гравець обрав білий кубик, щоб перемістити білого равлика.

3. Гравець обрав зелений кубик. На зеленому полі стоять 2 равлики суперники – гравець вирішив знову перемістити білого равлика.

4. Гравець вибрав жовтий кубик, щоб третій раз перемістити білого равлика який стоїть на жовтому полі.

5. Залишився останній кубик: червоний. Гравець переміщує червоного равлика.

6. Гравцю вдалося відсунути равликів суперників від свого зеленого равлика. Завдяки цьому він має шанс набрати більше ,балів, ніж його суперники.

КІНЕЦЬ ГОНКИ

Гонка закінчується в кінці раунду, під час якого один або кілька равликів **перетнуть фінішну лінію** (такий равлик закінчує гонку на сірому камені відразу за фінішною лінією).

Після закінчення гонки:

- Ви показуєте свої значки з кольорами равликів.
- Ви отримуєте бали, що дорівнюють вартості поля, на якому стоїть ваш равлик. Берете відповідну кількість сміттєвих жетонів: 1 жетон (тип не має значення) = 1 бал. Жетони тримайте на столі перед собою.
- У варіанті для 2-3 гравців **додаєте** значення полів, на яких стоять ваші равлики, і берете відповідну кількість сміттєвих жетонів.
- Потім ви проводите **другу гонку**. Її розпочне той, хто сидить зліва від гравця, який закінчив першу гонку.

Підготуйте поле до другої гонки так само, як і для першої (див. Підготовка до гри). Вибираєте нові значки гравців, тому цього разу ви можете грати з равликом нового кольору. Бали (жетони сміття), зароблені в першій гонці, залишаються на столі перед вами.

Приклад нараχування балів (гра для 4 гравців):

Переміг червоний равлик – отримав 6 балів.

Жовтий равлик отримав 2 бали.

Білий равлик отримав 4 бали.

Зелений равлик отримав 1 бал.

Фіолетовий і блакитний равлики не належать жодному гравцеві. Тож бали за них ніхто не отримує.

Приклад нараχування балів (гра для трьох):

Виграв гравець який грав червоним і жовтим равликом – отримав 8 балів (6+2).

Гравець з білим і блакитним равликом отримав 5 балів (4+1).

Гравець з фіолетовим і зеленим равликом отримав 4 бали (3+1).

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується **після другої гонки**. Перемагає той, хто набрав найбільшу кількість балів, тобто той, хто зібрав найбільшу кількість сміттєвих жетонів (під час забігу вони найбільше прибрали в лісі). У разі **нічиєї** перемагає той, чий равлик посів дальшу (після нічиєї) позицію в другій гонці.

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński, Jakub Mann
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna
Korekta: Katarzyna Susfał, Zuzanna Laskowska
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki, Cezary Szulc

© 2018
Atomo Games

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • /NaszaKsiegarnia • nasza_ksiegarnia_gry

GOLDEN GEEK nominacja USA
NAJLEPSZA GRA DZIECIĘCA USA
WYBÓR RODZICÓW USA
NAJLEPSZA ZABAWKA USA
NAJLEPSZA GRA WAKACYJNA USA
NAGRODA MAJOR FUN! USA
NAJLEPSZA GRA Australia
NAGRODA RODZICÓW USA
NAGRODA IPARENTING USA
CREATIVE CHILD USA
NAGRODA CENTRUM RODZICIELSTWA USA
GRA EDUKACYJNA USA

5–105 LAT
2–6 GRACZY
15 MINUT

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