

ŚLIMAKI

Autor: Eugeni Castaño

Ilustracje: Maciej Szymanowicz

to mięczaki

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl

інструкція до гри
на gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia

@nasza_ksiegarnia_gry



ELEMENTY GRY



4 kostki



6 ślimaków



6 znaczków 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 **wygryna 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 wygryna najwolniejszy ślimak, a zatem spieszcie się powoli!

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Planszę potóżcie na środku stołu.
- B** Wszystkie ślimaki potóżcie na polu START. *Niezależnie od liczby osób w grze biorą udział wszystkie ślimaki.*
- C** Znaczniki graczy potóżcie 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 odtóżcie 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 potóżcie obok planszy.
- E** Żetony śmieci potóżcie 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.



2. Gracz wybrał *białą* kostkę, aby przesunąć *białego* ślimaka.



3. Gracz wybrał *zieloną* kostkę. Na *zielonym* polu stoją 2 ślimaki rywali – gracz zdecydował się ponownie przesunąć *białego* ślimaka.



4. Gracz wybrał *żółtą* kostkę, aby po raz trzeci przesunąć *białego* ślimaka stojącego na *żółtym* polu.



5. Pozostała ostatnia kostka: *czerwona*. Gracz przesunął *czerwonego* ślimaka.



6. Graczowi udało się odsunąć ślimaki rywali od jego *zielonego* ślimaka. Dzięki temu ma szansę na zdobycie większej liczby punktów niż rywale.



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

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Katarzyna Susfat, Zuzanna Laskowska
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki, Cezary Szulc



© 2018
Atomo Games

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [ig nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



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





Dziecięca wersja bestsellerowej gry imprezowej!

- Skojarzenia
- Wyobraźnia
- Szybkość reakcji
- Wielkie emocje!



Jak najszybciej powiedz z czym kojarzą ci się rysunki na kartach.
Bądź szybszy od innych - powiedz to, co masz na końcu języka!



gry.nk.com.pl





DZIECIĘCA GRA ROKU 2020
Korea Południowa

Podczas gry wykładasz karty przedstawiające meble, w kierunku których biegają koty w pokojach. Punkty zdobywasz za każdą zabawkę, po której przebiegł kot.

W przemyślany sposób wyznaczaj kierunek biegu kota i zdobywaj punkty!



Wyjątkowe elementy gry!

- 4 sznurki
- 4 plansze z wycięciami na sznurki

2 Wykładasz kartę – kot będzie do stolika przy **turkusowej** ścianie.

Na swojej planszy przeciągasz więc sznurek do tego mebla.

5 Kolejny gracz wykłada kartę – kot będzie do krzesła.

1 Początek sznurka



3 Zdobywasz punkty za każdą zabawkę, po której przebiegł kot (czyli której dotyka sznurek).

4 Następny gracz wykłada kartę – kot będzie do szafki stojącej przy **fioletowej** ścianie.