

# MRÓWKI

KOLEJNO ODLICZ!

## ELEMENTY GRY

45 płytek o wartości od 1 do 20:

 <b>1</b> × 1	 <b>2</b> × 1	 <b>3</b> × 2	 <b>4</b> × 3	 <b>5</b> × 3
 <b>6</b> × 3	 <b>7</b> × 3	 <b>8</b> × 3	 <b>9</b> × 3	 <b>10</b> × 3
 <b>11</b> × 2	 <b>12</b> × 2	 <b>13</b> × 2	 <b>14</b> × 2	 <b>15</b> × 2
 <b>16</b> × 2	 <b>17</b> × 2	 <b>18</b> × 2	 <b>19</b> × 2	 <b>20</b> × 2

Płytki 11–20 wykorzystywane są w **trudniejszym wariantcie gry**. Oznaczone są **motylem: pomarańczowym lub niebieskim**.



## CEL GRY

Zadaniem graczy jest zdobywanie płytek. Liczba płytek potrzebnych do zwycięstwa zależy od liczby graczy:

Liczba graczy	2	3	4
Liczba płytek potrzebnych do zwycięstwa	11	8	6

Aby wygrać, trzeba wykazać się umiejętnością dodawania i odejmowania oraz dobrą pamięcią.

## PRZYGOTOWANIE GRY

**Płytki o wartości 1–10** gracze dokładnie tasują i rozkładają na stole (wartością do dołu) w kwadracie  $5 \times 5$  (5 rzędów i 5 kolumn).

**Płytki z motylem** (o wartości 11–20) gracze odkładają do pudełka. Wariant z tymi płytkami jest opisany w dalszej części instrukcji.



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, której cyfry w roku urodzenia sumują się do największej wartości (lub najstarszy gracz), a następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze **gracz odkrywa 3 płytki**. Następnie sprawdza, czy z odkrytych wartości może **stworzyć prawidłowe działanie: dodawanie lub odejmowanie**.

✓ Jeśli z wartości odkrytych płytek gracz stworzy działanie dodawania lub odejmowania, zdobywa płytkę – tę o najwyższej wartości. Następnie odwraca pozostałe 2 płytki wartościami do dołu.

Na tym tura gracza się kończy.

- Zdobyte płytki gracz trzymają przed sobą (wartościami do góry) w taki sposób, aby inni gracze je widzieli.
- Kolejność odkrywania płytek nie ma znaczenia (np. płytka odkryta jako druga może być wynikiem dodawania wartości pozostałych płytek).



✗ Jeśli z wartości odkrytych płytek gracz nie stworzy działania dodawania lub odejmowania, nie zdobywa płytki. Zakrywa 3 odkryte płytki. Na tym tura gracza się kończy.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś gracz zdobędzie odpowiednią liczbę płytek (zgodnie z poniższą tabelką). Gracz ten zostaje zwycięzcą.

Liczba graczy	2	3	4
Liczba płytek potrzebnych do zwycięstwa	11	8	6

Hej!  
Skończyliśmy wariant podstawowy! Ląduj i chodź na następną stronę, tam są trudniejsze wyzwania!



## WARIANTY TRUDNIEJSZE

W podstawowej wersji gry wykorzystywane są płytki o wartości 1–10, gracze wykonują więc dodawanie i odejmowanie do 10. Jeśli chcą zwiększyć poziom trudności, dokładają płytki o wartości 11–15 (z **pomarańczowymi** motylami) lub 11–20 (z **pomarańczowymi** i **niebieskimi** motylami).

Rozgrywka toczy się tak samo jak w podstawowej wersji gry z poniższymi zmianami.

## PRZYGOTOWANIE GRY

### Wariant z płytkami o wartości 11–15

- Do płytek o wartości **1–10** gracze dokładają płytki o wartości **11–15** (z **pomarańczowym** motylem).
- Gracze tasują powyższe płytki i rozkładają na stole (wartościami do dołu) w 5 rzędach, po 7 płytek w każdym rzędzie.



### Wariant z płytkami o wartości 11–20

- Do płytek o wartości **1–10** gracze dokładają płytki o wartości **11–15** (z **pomarańczowym** motylem) i **16–20** (z **niebieskim** motylem).
- Gracze tasują powyższe płytki i rozkładają na stole (wartościami do dołu) w 5 rzędach, po 9 płytek w każdym rzędzie.



## KONIEC GRY

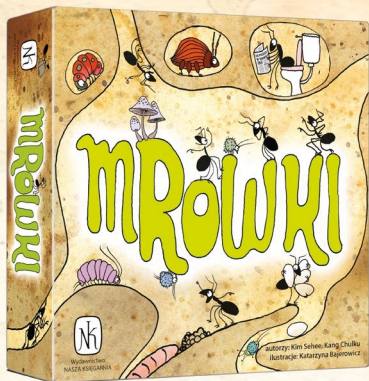
Gra kończy się, gdy któryś gracz zdobędzie odpowiednią liczbę płytek (zgodnie z poniższą tabelką). Gracz ten zostaje zwycięzcą.

Liczba graczy	2	3	4
Liczba płytek potrzebnych do zwycięstwa	16	12	8

Poznaj obie gry z serii

# MRÓWKI

- \* Nauka liczenia przez zabawę!
- \* Emocje dla całej rodziny!
- \* Każda gra ma inne zasady!



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Aptečná 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
[www.nk.com.pl](http://www.nk.com.pl)  
© 2024 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
© Dr Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semła  
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki  
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska  
Korekta: Zuzanna Hertig, Ewa Graniak-Wosinek  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc