

PINK FRÖG

WOOLNIEJ!

AUTOR: FELIX BEUKEMANN
ILUSTRACJE: GEDIMINAS AKELAITIS

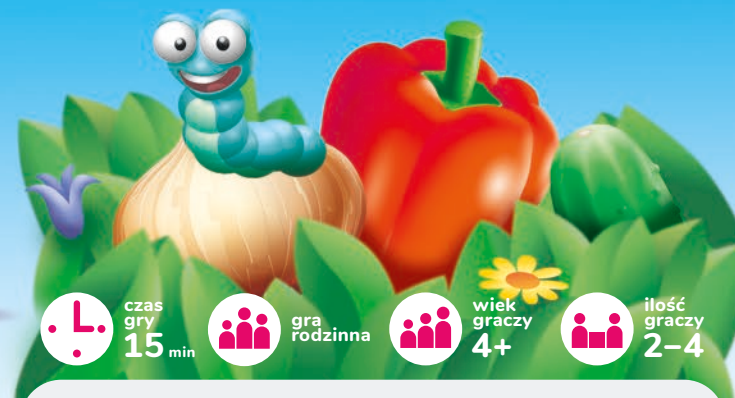


ZAWARTOŚĆ:

- karty ruchu – 50 szt.
- plansza 3D – 4 elementy
- drewniane pionki ślimaków – 4 szt.
- zestaw naklejek na ślimaki
- instrukcja



W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail: help@pinkfrog.pl



czas gry
15 min



gra rodzinna



wiek graczy
4+



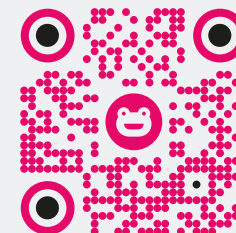
ilość graczy
2-4

PINK FRÖG

www.pinkfrog.pl
hello@pinkfrog.pl
[/pinkfrog](https://www.facebook.com/pinkfrog)
Więcej gier na →

Wyprodukowano przez:
Z.P. „Alexander” Piotr Pundzis
ul. Telewizyjna 19
80-209 Chwaszczyno
T/F 58 552 83 70 | 58 552 30 75
www.alexander.com.pl

LOGIS™



OSTRZEŻENIA

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Zestaw zawiera małe elementy – niebezpieczeństwo zakrzuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować. Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu. Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Ze względów produkcyjnych wzornictwo elementów oraz ich kolorystyka mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach.

Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat



2513

Licensed by © SAVAS TAKAS IR KO, www.logis.lt

UWAGA, UWAGA!

ZA CHWILĘ W OGRODZIE ROZPOCZYNA SIĘ NAJBARDZIEJ EMOCJONUJĄCY WYŚCIG ŚWIATA! WSZYSTKIE ŚLIMAKI RYWALIZUJĄ O TO, KTÓRY Z NICH OKAŻE SIĘ... NAJWOLNIEJSZY. ŚLIMAK, KTÓRY JAKO OSTATNI OPUŚCI OGRÓDEK, ZOSTANIE ZWYCIĘZCĄ TYCH WYJĄTKOWYCH ZAWODÓW!

NAKLEJKI

Przed rozpoczęciem gry udekorujcie ślimaki dołączonymi w zestawie naklejkami. To wy zdecydujecie, która postać ślimaka otrzyma konkretny kolor pionka. Przy naklejaniu może być potrzebna pomoc osoby dorosłej.





PRZYGOTOWANIE

Ułóżcie wszystkie cztery segmenty planszy tak, aby stworzyć jedną grządkę. Układ i kolejność elementów są dowolne i w każdej rozgrywce mogą być inne. Każdy z graczy wybiera jednego ślimaka i stawia go przed pierwszym polem. Dobrze potasujcie karty i połóżcie je zakryte pośrodku stołu. Każdy gracz bierze dwie karty z wierzchu talii i trzyma je w ręku, nie pokazując innym.

CEL GRY

Celem gry jest utrzymanie się jak najdłużej na planszy!

ROZGRYWKA

Rozpoczyna najstarszy z uczestników. W ten sposób młodszy gracz łatwiej wejdą w grę i uzyskają małą przewagę na mecie. W końcu kto pierwszy spadnie z planszy – przegrywa. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej kolejce gracz wybiera jedną ze swoich kart i kładzie ją odkrytą przed sobą. Każda karta oznacza akcję podejmowaną przez ślimaka należącego do tego gracza (lub jednego z rywali).



KARTA WARZYWA:

Przesuń swojego ślimaka na najbliższe wolne pole z tym samym warzywem, które widnieje na karcie. Jeżeli inny ślimak stoi ci na drodze, po prostu go omijasz.

KARTA DRZEMKA:

Twój ślimak odpoczywa – nic nie robisz w tej kolejce.



Ślimaki **nie mogą się cofać**. Mogą się poruszać tylko w jednym kierunku – od startu do mety.



KARTA Z CZARNĄ LICZBĄ:

Przesuń swojego ślimaka o wskazaną na karcie liczbę pól. Jeżeli inne ślimaki stoją ci na drodze, muszą **przesunąć się do przodu razem z tobą**, by zrobić ci miejsce. Przepchnij je swoim pionkiem na kolejne pola.

KARTA Z CZERWONĄ LICZBĄ I STRZAŁKĄ:

Przesuń **najwolniejszego ślimaka** (ostatniego na torze) o wskazaną na karcie liczbę pól. Jeżeli inne ślimaki stoją mu na drodze, muszą **przesunąć się do przodu razem z nim**, by zrobić mu miejsce. Przepchnij je ostatnim pionkiem na kolejne pola.



Gracze zawsze muszą wykonywać polecenia z kart, nawet kiedy jest to dla nich niekorzystne.

Zaraz po swojej kolejce dobierz następną kartę z talii, żeby w każdej chwili mieć w ręku dwie karty. Dopiero po tym zaczyna się kolejka następnego gracza. Jeśli talia się skończy, potasujcie wykorzystane karty i grajcie dalej.



Na jednym polu może stać **tylko jeden** ślimak.



Jeżeli przed tobą nie ma już wolnych pól z danym warzywem albo dotrzesz do końca toru i twój ślimak zostanie zepchnięty, odpadasz z gry.

KONIEC GRY

Koniec gry możecie ustalić w dwóch wariantach:
– kiedy na planszy zostanie już tylko jeden zwycięski ślimak,
– kiedy pierwszy ślimak spadnie z planszy.

WARIANT ALTERNATYWNY

Gracze mają do dyspozycji po trzy karty zamiast dwóch. Wszystkie inne zasady zostają takie same. W tej wersji macie większy wybór, przez co tempo przesuwania się po planszy nieco zwalnia i gra wymaga od was podejmowania trochę trudniejszych decyzji. Wypróbujcie oba warianty i zdecydujcie, który z nich daje wam więcej satysfakcji.

