

# INSTRUKCJA

CZŁOWIEKU!  
NIE IRYTUJ SIĘ!

# TOKEN

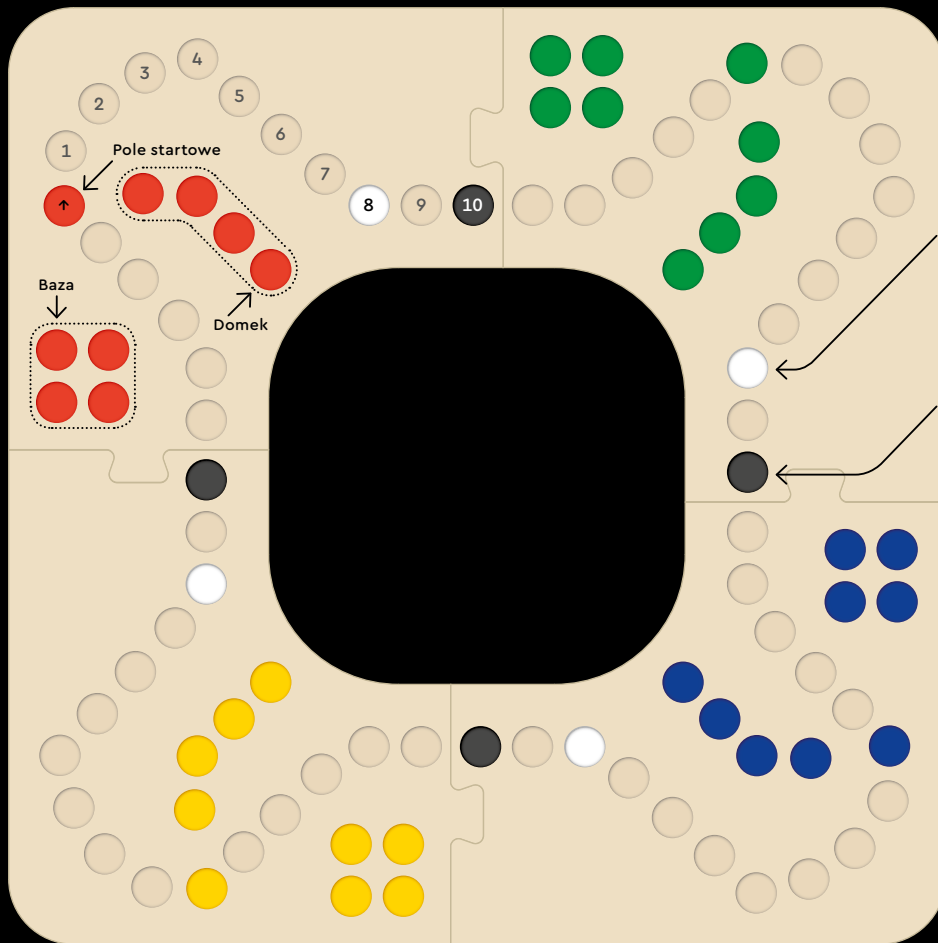
TU NAPRAWDĘ PRZYDADZĄ CI SIĘ  
MOCNE NERWY!

PINK  
FRÜG



# PLANSZA

Przed pierwszą rozgrywką należy umieścić kartonowe znaczniki pól w odpowiednich otworach na planszy według przedstawionego poniżej układu. W tym celu najpierw złoż trzy moduły planszy w całość. Weź do ręki arkusz ze znacznikami pól w jednym z kolorów pionków (np. czerwony). Następnie delikatnie wypchnij z niego okrągłe znaczniki, włóż w odpowiednie otwory i lekko dociśnij palcem do dna. W ten sposób znaczniki na stałe pozostaną wewnątrz. W celu wciśnięcia znacznika w otwór możesz również użyć jednego z pionków. Powtórz operację z pozostałymi trzema kolorami (zielonym, niebieskim i żółtym).



Znaczniki **BIAŁE** to pola specjalne skracające trasę o połowę. Należy umieścić je zawsze w załamaniu trasy, czyli dokładnie na ósmym polu, licząc od każdego pola startowego.

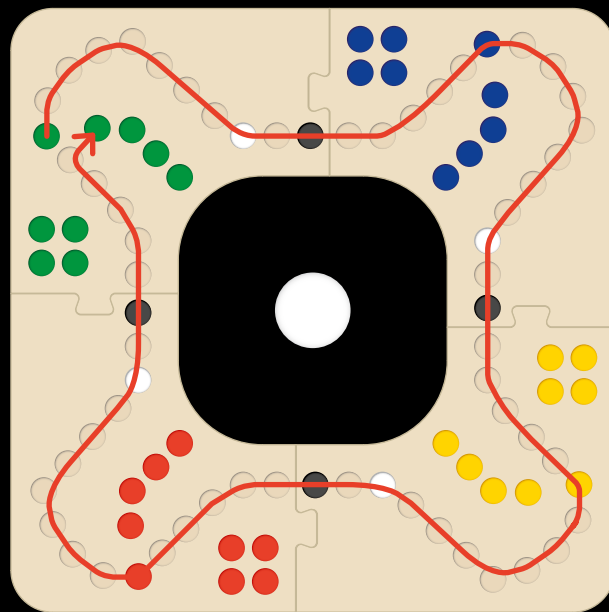
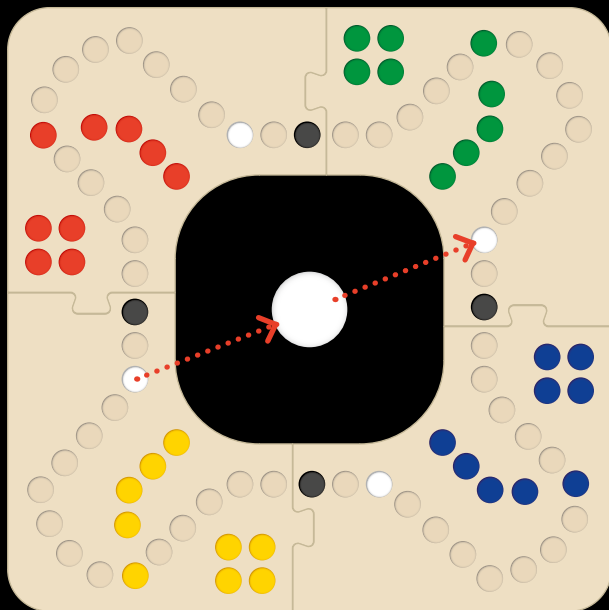
Znaczniki **CZARNE** to pola specjalne skracające trasę o jedną czwartą. Należy je umieścić na ostatnim polu każdego z modułów, czyli dokładnie na dziesiątym polu, licząc od każdego pola startowego.

W przypadku ewentualnej pomyłki wystarczy ostrożnie podważyć znacznik ostrym narzędziem (typu nożyk lub patyczek) i przełożyć do właściwego otworu. W zestawie znajdują się zapasowe kółka w każdym kolorze.

# ŻETON ŚRODKA PLANSZY

Po złożeniu planszy w jej centrum należy położyć **BIAŁY ŻETON**.

Oznacza on pole środka planszy, które będzie wykorzystywane w przypadku przejścia na jej drugą stronę – z jednego białego pola na przeciwległe.



## CEL GRY

Celem gry jest jak najszybsze okrążenie planszy i wprowadzenie własnych pionków do „domku”, który stanowią cztery kolorowe pola znajdujące się wewnątrz trasy. Ruch odbywa się za pomocą kart. Zagrywając wybraną kartę, gracze za każdym razem decydują, o ile pól przesunąć pionek.

# KARTY RUCHU

**KARTY** służą do określania liczby pól pokonywanych pionkiem w danym ruchu. W talii znajduje się osiem rodzajów **KART SPECJALNYCH**, które mają przypisane dodatkowe funkcje, umożliwiające lub nakazujące konkretną czynność. Przykładowo, karta 4 pozwala wyłącznie na ruch do tyłu (pionkiem swoim albo przeciwnika). W zestawie nie ma karty umożliwiającej ruch o cztery pola do przodu. Należy tak manewrować kolejnością zagrywania kart z ręki, aby na końcu twój pionek znalazł się w pożądanej lokalizacji.

Każda karta pojawia się w grze cztery razy. Dodatkowo w talii znajdują się jeszcze trzy dzokery, zastępujące dowolną kartę z talii.

## RODZAJE I FUNKCJE SPECJALNE KART



### WYJŚCIE

– wystaw pionek ze swojej bazy na pole startowe



### 1 LUB WYJŚCIE

– idź o jedno pole do przodu lub wystaw nowy pionek na pole startowe



**2** – idź o 2 pola do przodu



**3** – idź o 3 pola do przodu



**4** – idź o 4 pola **DO TYŁU** (przesuń pionek do tyłu – swój lub przeciwnika)



**5** – idź o 5 pól do przodu



**6** – idź o 6 pól do przodu



**10** – idź **pionkiem PRZECIWNIKA** o 10 pól do przodu (nie możesz ruszać własnym pionkiem) – wykonując ruch za przeciwnika, możesz minąć jego bazę i zmusić go do jeszcze jednego okrążenia



**7** – idź o 7 pól do przodu – **MUSISZ podzielić ruch na dwa dowolne pionki** (twoje własne, twój i przeciwnika albo tylko przeciwnika)



**12** – idź o 12 pól do przodu



**8** – idź o 8 pól do przodu – jeżeli przechodzisz przez **białe pole**, przeskocz przez żeton pośrodku na białe pole po drugiej stronie planszy i tam kontynuuj swój ruch



**ZAMIANA** – zamień miejscami **dwa dowolne pionki na trasie** (z wyjątkiem pionków stojących na swoich polach startowych)

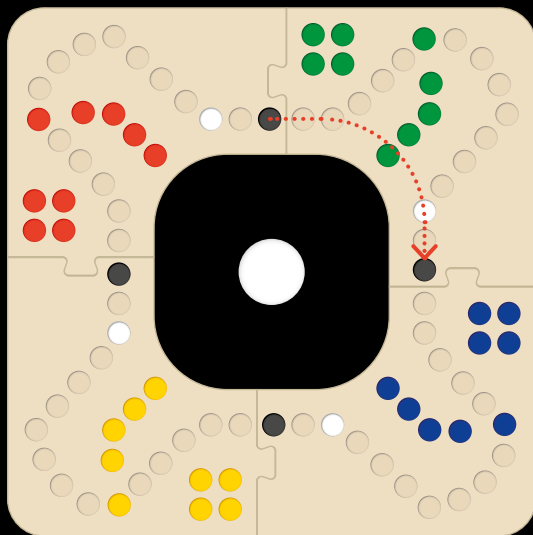


**9** – idź o 9 pól do przodu

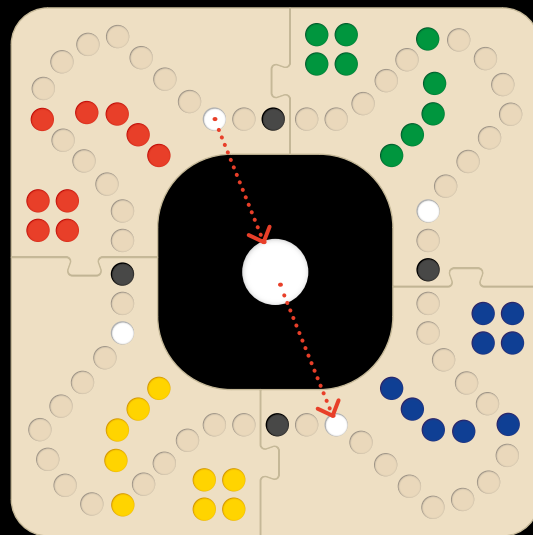


**DŹOKER** – zastępuje każdą inną kartę

## POLA SPECJALNE



**CZARNE POLA** to pola specjalne, skracające trasę o jedną czwartą, tj. **przenoszące pionek na następne czarne pole**. Odbywa się to bez względu na kartę, jaka została właśnie użyta. Każdy pionek, który stanął na czarnym polu, zostaje automatycznie przeniesiony na kolejne. Musisz przenieść pionek, nawet jeśli jest to dla ciebie niekorzystne.



**BIAŁE POLA** to pola specjalne, skracające trasę o połowę, tj. **przenoszące pionek na białe pole po przeciwnej stronie planszy**. Jeżeli w wyniku zagrania karty 8 (i tylko wtedy) pionek przejdzie przez białe pole specjalne (nie musi kończyć na nim ruchu), przeskakuje przez żeton pośrodku planszy na białe pole położone dokładnie naprzeciwko, patrząc po skosie. Białe środkowe pole liczy się w ruchu jako jedno pole na planszy. Musisz użyć skrótu, nawet jeśli jest to dla ciebie niekorzystne.

## PRZYGOTOWANIE

Potasujcie karty i ułóżcie w formie stosu rewersem do góry.

Rozłóżcie planszę Tokken, a w jej środku umieśćcie biały żeton. Każdy gracz bierze zestaw pionków w jednym kolorze i ustawia je na czterech polach bazy, umieszczonych w bloku na skraju planszy. Jeżeli gracze w dwie osoby, dla większej interakcji w grze możecie ustalić, że każdy z was kontroluje po dwa kolory pionków.

To wszystko. Czas zaczynać!

# ROZGRYWKA

Każda runda jest podzielona na trzy rozdania: w **pierwszym rozdaniu** gracze otrzymują po **pięć** kart, w **drugim i trzecim** – po **cztery** karty. Wszystkie rozdania rozpoczyna ten sam gracz. Po trzech rozdaniach wszystkie karty ponownie się tasuje, po czym rozpoczyna się kolejna runda z nowym graczem rozpoczynającym.

## ROZDANIE 1:

5 kart na rękę



## ROZDANIE 1:

4 karty na rękę



## ROZDANIE 3:

4 karty na rękę



Zatem na początku potasuj talię i rozdaj każdemu po pięć kart. Wszyscy trzymają karty w rękę, tak aby inni nie widzieli ich wartości.

Grę rozpoczyna gracz siedzący po twojej lewej stronie. Zagrywa wybraną przez siebie kartę i wykonuje ruch pionkiem. Następnie wszyscy kolejno zagrywają po jednej karcie, aż nikt nie będzie już mógł wykonać żadnego ruchu. Kolejka odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W drugim i trzecim rozdaniu wszystko rozgrywa się w ten sam sposób, tylko w rękę macie po cztery karty, a nie pięć.

Jeżeli wciąż posiadasz w rękę karty, ale nie masz już możliwości wykonania żadnego ruchu (np. zostały ci same karty **WYJŚCIA**, a wszystkie twoje pionki są już na torze), zakończyłeś grę w tym rozdaniu. Odłóż karty na bok. Możesz jedynie obserwować poczynania innych graczy.

Po zakończeniu trzech rozdań rolę gracza tasującego (i rozdającego) przejmuje gracz po twojej lewej stronie i rozpoczyna się kolejna runda.

## ZBIJANIE PIONKÓW

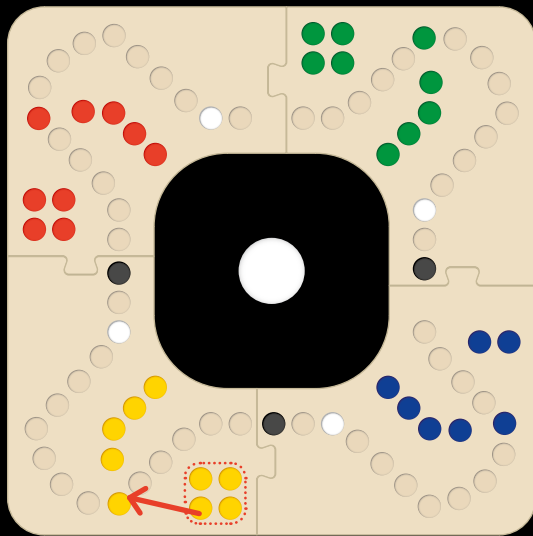
Na jednym polu na trasie może stać tylko jeden pionek. Jeśli wartość zagranej karty oznacza ruch na zajęte pole – pionek, który dotychczas je zajmował, zostaje zбитy i wraca do swojej bazy. Przeskoczenie nad innym pionkiem nie powoduje jego zbitia.

W Tokkenie można zbić również własny pionek (a w wariacie drużynowym także pionek swojego partnera z drużyny). Jeżeli posiadasz kartę, która doprowadzi do takiego zbitia i nie masz innych opcji, musisz ją zagrać!

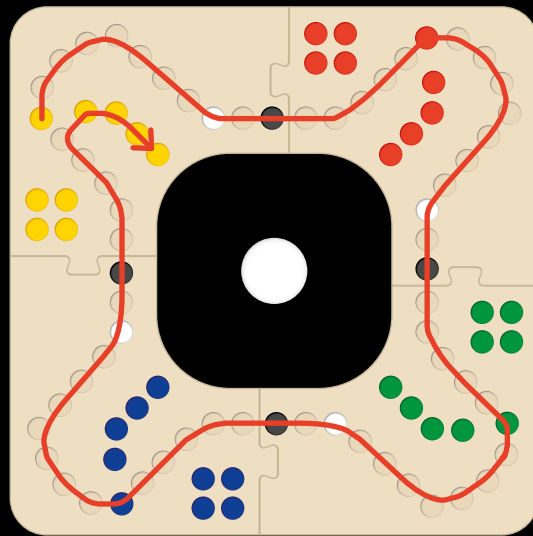
Zasada ta działa również przy używaniu skrótów na planszy. Jeśli na białym lub czarnym polu docelowym stoi jakikolwiek pionek (nawet twój), zbijasz go tak samo jak na innych polach.

## POLE STARTOWE

Wyprowadzając pionek z bazy za pomocą karty **WYJŚCIA**, stawiamy go na polu startowym w jego kolorze, umieszczonym na głównej trasie.



Kiedy pionek stoi na swoim polu startowym, pionki innych graczy nie mogą go ani **ZBIĆ**, ani **OMINĄĆ**. Nie można też użyć wobec niego karty **ZAMIANA**.

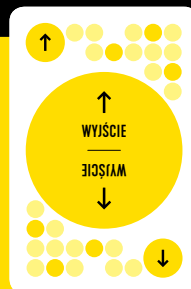


Po wykonaniu pełnego okrężenia, wprowadzając pionek do domku, nie przechodzimy ponownie przez pole startowe – **od razu kierujemy pionek na kolorowe pola umieszczone wewnątrz trasy**.



## WAŻNE

- Do wyprowadzenia pionka z bazy musisz mieć w ręku kartę **WYJŚCIE** albo kartę **1 LUB WYJŚCIE**. Jeśli w danym rozdaniu nie otrzymałeś ani jednej takiej karty, a żaden z twoich pionków nie jest na trasie, niestety twój ruch właśnie się zakończył. Odrzuć swoje karty i czekaj na kolejne rozdanie.
- Jeżeli możesz zagrać jakąś kartę, musisz to zrobić, nawet jeśli jest to dla ciebie niekorzystne. Dlatego mądrze planuj kolejność zagrywanych przez siebie kart i analizuj poczynania innych.
- Wszystkie funkcje karty muszą zostać w pełni wykorzystane. Przykładowo, nie możesz wprowadzić swojego pionka do domku za pomocą karty **7**, jeżeli do pokonania zostało mu siedem pól. Karta **7** wymaga podzielenia ruchu między dwa różne pionki, mogą być twoje lub przeciwnika.
- Stojąc na swoim polu startowym i posiadając kartę **4**, można cofnąć się i w kolejnym ruchu za pomocą innej karty wprowadzić pionka od razu do domku, tak jakby wykonał pełne okrążenie.
- Jeśli pionek trafi na czarne pole specjalne, cofając się w wyniku użycia karty **4**, również przeskakuje na następne czarne pole na torze.
- Jeżeli w wyniku skoku na kolejne czarne lub białe pole miniesz swój domek – będziesz musiał zrobić drugie kółko. Weź to pod uwagę, wybierając kolejność zagrywania kart z ręki.



## KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy wszystkie pionki któregoś z graczy znajdują się w jego domku. Ten, kto dokona tego jako pierwszy, zostaje zwycięzcą.

**UWAGA:** Nie wolno przeskakiwać nad pionkami znajdującymi się już w domku. Należy wprowadzać je po kolei jeden po drugim do ostatniego wolnego pola, uważnie dobierając karty do zagrywki.

# WARIANT DRUŻYNOWY

To wersja, w której gra się w **dwuosobowych drużynach**. Dobierzcie się w pary według własnego uznania. Partnerzy siadają naprzeciwko siebie. Ułóżcie tak planszę z modułów, aby wybrane kolory pionków znalazły się po właściwych stronach.

Waszym celem jest jak najszybsze doprowadzenie do domku **wszystkich pionków należących do obu członków drużyny**. Drużyna, która dokona tego jako pierwsza, wygrywa grę.

Partnerzy wzajemnie sobie pomagają. Tak jak w wariacie indywidualnym, w czasie całej rozgrywki dozwolone jest poruszanie pionkami partnera przy użyciu kart specjalnych, tj. kart **4, 7, 10** oraz **ZAMIANA**.



Dodatkowo, jeśli jeden z członków drużyny zdołał już umieścić wszystkie swoje pionki w domku, **kontynuuje grę jak dotychczas, poruszając pionkami partnera**. Gracze nie wolno jednak tego zrobić, dopóki wszystkie jego własne pionki nie dotrą do celu.

Dla dodatkowego utrudnienia możecie ustalić, że przy każdym rozdaniu partnerzy z drużyny wymieniają się jedną kartą (przekazacie je sobie zakryte).

## ZAWARTOŚĆ

- drewniana modułowa plansza (4 elementy)
- znaczniki pól (6 arkuszy)
- żeton środka planszy
- karty ruchu (54 szt.)
- pionki (16 szt.)
- instrukcja

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





wiek  
graczy  
**6+**



liczba  
graczy  
**2-4**



czas  
gry  
**30** min.



strategiczna  
gra towarzyska

**PINK  
FROG**



CE

#### ZASADY BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA

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

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.

Wyprodukowano w Polsce.  
Ze względu na produkcyjnych  
kolorystyka elementów  
może różnić się  
od przedstawionej  
na opakowaniu.  
Symbol 0-3 oznacza,  
że zabawka jest  
nieodpowiednia dla dzieci  
w wieku poniżej 3 lat.

Licensed by © Keezbord.nl

Wyprodukowano przez:  
Z.P. „Alexander” Piotr Pundzis  
ul. Telewizyjna 19  
80-209 Chwaszczyno  
www.alexander.com.pl

Więcej gier na: [www.pinkfrog.pl](http://www.pinkfrog.pl)

