

GŁOWA W CHMURACH



wiek
graczy
4+



ilość
graczy
2-4



czas
gry
15 min



zręcznościowa
gra
rodzinna

ZAWARTOŚĆ

- Plansza 3D (drzewo)
- Kolorowe liście – 12 szt.
- Piankowe elementy żyrafy:
 - › tułów – 4 szt.
 - › głowa – 4 szt.
 - › szyja – 24 szt.
- Specjalna kostka
- Instrukcja

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

Ostrożnie dokładaj piankowe klocki i wydłużaj szyję swojej żyrafy, aby sięgnąć po smakowite listki ukryte w koronie drzewa. Im wyżej rosną, tym więcej przyniosą ci punktów. Pamiętaj jednak, z każdym kolejnym dodanym elementem zwiększa się też ryzyko bolesnego upadku. Czy stanesz na wysokości zadania?

CEL GRY

Rzucaj kostką i układaj wylosowane części szyi, tak by pomóc swojej żyrafie dosięgnąć do rosnących wysoko liści. Gracz, którego żyrafa zje liście warte łącznie najwięcej punktów, wygrywa grę.



PRZYGOTOWANIE

- Złóżcie planszę 3D, czyli drzewo (rys. 1.):
 - › połączcie ze sobą dwie części pnia,
 - › wstawcie pień w okrągłą podstawkę,
 - › nasuńcie trzy poziomy korony na czubek drzewa.
- Przemieszczajcie żetony liści i ułóżcie je kolorową stroną do góry na trzech poziomach korony drzewa (liczby na listkach powinny być zakryte). Czerwone liście należy umieścić na najniższym poziomie, żółte – na środkowym, a niebieskie – na najwyższym.
- Każdy gracz otrzymuje po dwa elementy żyrafy – tułów i głowę. Jeśli w grze biorą udział mniej niż cztery osoby, niewykorzystane żyrafy wracają do pudełka.
- Wszystkie elementy szyi należy wymieszać i ułożyć obok planszy w formie puli. Możecie je ewentualnie posortować na grupy.
- Tułów żyrafy stawiamy na podstawie planszy, a głowę kładziemy przed sobą.

ROZGRYWKA

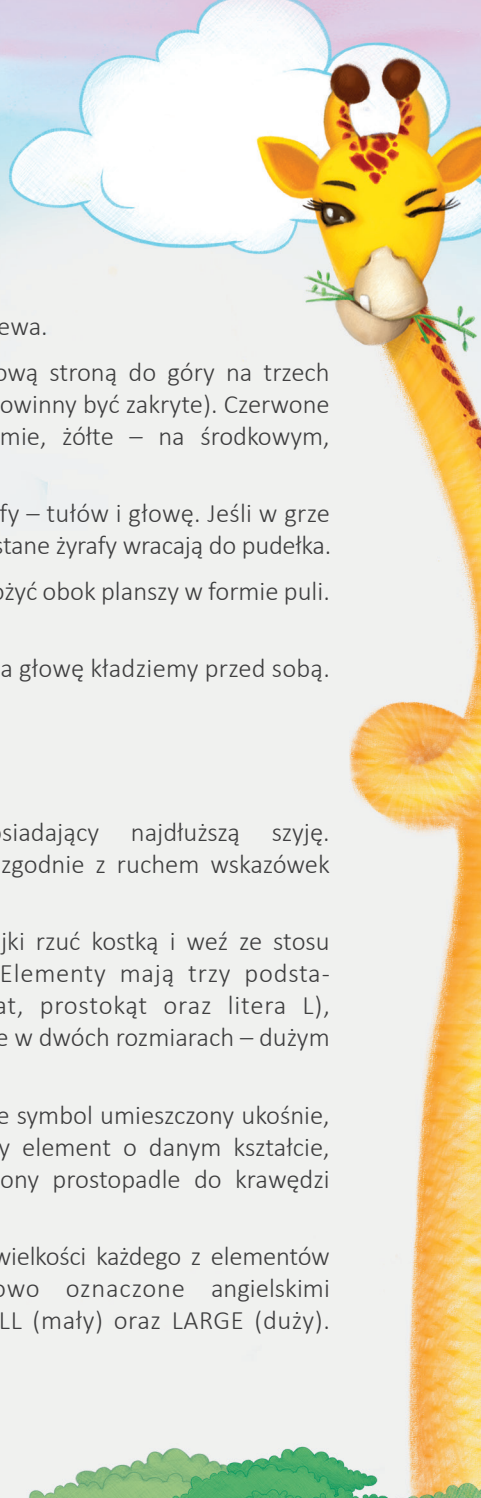
Rozpoczyna gracz posiadający najdłuższą szyję. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Na początku swojej kolejki rzuć kostką i weź ze stosu wskazany element szyi. Elementy mają trzy podstawowe kształty (kwadrat, prostokąt oraz litera L), z których każdy występuje w dwóch rozmiarach – dużym i małym.

Jeżeli na kostce wypadnie symbol umieszczony ukośnie, należy wziąć z puli mały element o danym kształcie, a jeśli symbol umieszczony prostopadle do krawędzi kostki – duży element.

Na kostce dwie różne wielkości każdego z elementów zostały dodatkowo oznaczone angielskimi słowami SMALL (mały) oraz LARGE (duży).

Rys. 1.



W przypadku gdy wylosowany element nie jest już dostępny, dobieramy jego odpowiednik w innym rozmiarze, a jeśli to również nie jest możliwe, możemy wziąć dowolny inny klocek.

Po wzięciu elementu ustaw go ostrożnie na swojej żyrafie, tak żeby nie spadł. W tym momencie twój ruch się kończy i kostką rzuca kolejny gracz. W swoich następnych ruchach możesz dowolnie wydłużać szyję żyrafy, dodając jeden element w każdej rundzie. Twoim celem jest zbudowanie takiej konstrukcji, aby pyszczek znalazł się na poziomie jednego z pięter drzewa, co umożliwi żyrafie zjedzenie jednego wybranego listka.



Twoja żyrafa nie może się przewrócić w żadnym momencie. Inaczej stracisz kolejkę i jeden lub nawet kilka klocków. W najgorszym wypadku trzeba będzie zacząć od początku.

Kiedy uznasz, że czas już przestać piąć się w górę, umieść na szczycie szyi głowę. Nadal musisz uważać, żeby konstrukcja się nie zawaliła. Jeżeli pyszczek żyrafy sięga jednego z poziomów korony drzewa, możesz zabrać dowolny liść z tego piętra (żyrafa nie musi dotykać liścia, wystarczy, że dosięga pyszczkiem do korony). Im wyższy poziom, tym większa potencjalna wartość punktów do zdobycia. Nie pokazuj innym graczom, ile punktów wart jest zdobyty przez ciebie liść. Połóż zakryty żeton przed sobą. Punkty zostaną ujawnione dopiero na koniec gry.

Po zdobyciu liścia wszystkie elementy szyi twojej żyrafy wracają do puli. Przed tobą ponownie zostają tylko głowa i tułów. W następnej kolejce budowa szyi zaczyna się od nowa.

Jeżeli twoja konstrukcja zawali się w jakimkolwiek momencie, za karę musisz oddać jeden z elementów szyi do puli, a z pozostałych możesz odbudować swoją żyrafę. Tracisz na to jednak swój kolejny ruch.

Jeżeli przewrócisz żyrafę innego gracza (co jest całkiem możliwe, gdy twoja postać ma już dość długą szyję), musisz nie tylko oddać jeden klocek do puli, ale także dać po jednym elemencie każdemu graczowi, który ucierpiał przez twój upadek. Jeśli nie masz wystarczająco dużo klocków, każdy z poszkodowanych graczy dobiera sobie wybrany element z puli.



Możecie utrudnić nieco zadanie i ustalić, że każdy upadek oznacza konieczność rozpoczęcia budowy od początku. W tym wariantcie, jeśli twoja żyrafa uszkodzi konstrukcje innych graczy, odbudowują oni swoje szyje według uznania (w dowolnej kolejności klocków) i gra toczy się dalej.

KONIEC GRY

Gra toczy się do zjedzenia ostatniego liścia z drzewa. Gdy to nastąpi, wszyscy gracze równocześnie odwracają swoje liście i podliczają zdobyte punkty. Ten, kto zbierał ich najwięcej, wygrywa.

**PINK
FRÖG**

Wyprodukowano przez:

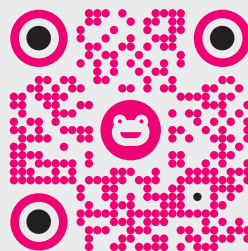
Z.P. „Alexander” Piotr Pundzisz
ul. Telewizyjna 19 | 80-209 Chwaszczyno
T/F 58 552 83 70 | 58 552 30 75
www.alexander.com.pl

www.pinkfrog.pl

hello@pinkfrog.pl

[f/pinkfrog](https://www.facebook.com/pinkfrog)

Więcej gier na →



Wyprodukowano w Polsce.

OSTRZEŻENIA

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zestaw zawiera małe elementy – niebezpieczeństwo zaksztuszenia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

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

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.

