

Liesbeth Bos i Anja Dreier-Brückner

SKARPETKOWE STWORY ZASADY



6+

2-4
graczy15-20
minut

ELEMENTY GRY

- 1 plastikowa plansza
- 36 kafelków planszy (kwadratowych)
- 16 żetonów graczy (okrągłych)
- 4 arkusiki postaci
- 40 skarpetek (po 8 w 5 kolorach)
- 1 woreczek
- 4 pionki graczy
- 4 figurki stworów
- 4 kostki stworów
- 1 kostka kolorów
- 1 arkusz naklejek
- Instrukcja podstawowa
- Instrukcja dodatkowa „Zmiany w grze”
- Plan domu z 4 zamkniętymi pokojami

W całym domu nie możesz znaleźć pasującej pary skarpetek!
Widocznie ukradły je skarpetkowe stworzy. Jednak pracowite skrzaty nie zamierzają siedzieć bezczynnie. Znajdź brakującą skarpetkę! Nawet najmniejszy skrzat może nie mieć trzech par – na dloniach, stopach i uszach. Pomóż tym maluchom w ich ciężkiej pracy!

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnijcie wszystkie kartonowe elementy z ich arkuszy.

- Jeśli chcecie, wymyślcie imiona dla waszych postaci i zapiszcie je na arkusikach.

Emilka

- 1 Ułóżcie plastikową planszę w wewnętrznej części pudełka lub ułóżcie ją na środku stołu.
- 2 Ułóżcie cztery kafelki przedstawiające norki stworów, odkryte, na czterech narożnych polach planszy.
- 3 Pomieszczajcie pozostałe kafelki, a następnie ułóżcie po jednym zakrytym kafelku na każdym pustym polu planszy.
- 4 Ułóżcie po jednej kostce stworów na każdej norce stworów, a następnie postawcie figurki stworów na odpowiadających im kolorom norkach tak, aby nakryły kostki.
- 5 Włóżcie wszystkie 40 skarpetek z gry podstawowej do woreczka i pomieszajcie je.
- 6 Rozdajcie każdemu graczowi następujące elementy: jeden arkusik postaci, 4 żetony gracza i pionek w odpowiadającym im kolorze.
- 7 Każdy gracz losuje jedną skarpetkę z woreczka i umieszcza ją, a także swoje żetony (odkryte) obok swojego arkusika.
- 8 Następnie każdy gracz umieszcza swój pionek na jednym z czterech środkowych pól planszy.
- 9 Wybierzcie pierwszego gracza i dajcie mu kostkę kolorów.

CEL GRY

Skrzaty starają się zgromadzić pary pasujących skarpetek, a stworzy próbują je powstrzymać. Wygrywa pierwszy skrzat, który zbierze trzy pasujące pary.



PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują swoje tury w opisany poniżej sposób, idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara:

Pierwszy gracz wykonuje turę swoim pionkiem i przekazuje kostkę kolorów następnemu graczowi (siedzącemu po lewej stronie). Dany gracz rzuca kostką i wykonuje turę stwora, a następnie wykonuje turę swoim pionkiem. Kiedy to zrobi, przekazuje kostkę kolorów następnemu graczowi w kolejności itd.

PORUSZANIE PIONKÓW

W swojej turze możesz poruszyć swój pionek maksymalnie o trzy pola w dowolnym kierunku (możesz zmieniać kierunek w trakcie ruchu). Pionki graczy mogą poruszać się na ukos. Twój pionek nie może wchodzić na, ani przechodzić przez, pola zajęte przez inne pionki lub figurki stworów. Nie może też wchodzić na norki stworów (w rzadkim przypadku, gdy wszystkie sąsiednie pola są niedostępne dla ruchu, możesz poruszyć swój pionek przez inny pionek lub figurkę stwora). Możesz zrezygnować z poruszania swojego pionka.

Po tym, jak poruszysz swój pionek, możesz wykonać JEDNĄ Z OPISANYCH PONIŻEJ CZYNNOŚCI

1 Weź kafelki z pola, które zajmuje twój pionek (podnieś go) i pokaż ten kafelek wszystkim graczom.

Jeśli jego kolor odpowiada twojemu kolorowi gracza, odłóż go z powrotem, zakrytego, a następnie:

o jeśli twój żeton gracza pasujący do odkrytego kafelka jest nadal odkryty, zakryj go i wylosuj dwie skarpetki z woreczka.

o jeśli twój żeton gracza pasujący do odkrytego kafelka jest już zakryty, nie dostajesz żadnych skarpetek.

Jeśli kolor odkrytego kafelka nie odpowiada twojemu kolorowi gracza, odłóż kafelek z powrotem zakrywając go.

2 Zabierz jedną skarpetkę z norki stwora sąsiadującej z twoim polem w pionie lub w poziomie (nie na ukos).

Ważne: nawet, jeśli zakryłeś wszystkie swoje żetony, kontynuuj grę. Wciąż możesz zwyciężyć poprzez zabieranie skarpetek z norek stworów.

LUB



ZBIERANIE SKARPEK

Za każdym razem, kiedy zbierzesz skarpetkę, sprawdź, czy masz do niej parę. Jeśli obok twojego arkusika leżą teraz dwie skarpetki tego samego koloru, połóż je na arkusiku (wkładając je na stopy, dłonie lub uszy postaci). Te skarpetki nie mogą już zostać skradzione (patrz „Poruszanie stworów”).

Jeśli masz teraz trzy pary skarpetek na arkusiku, wygrałeś grę! Gratulacje!



PORUSZANIE STWORÓW



Stwory czają się w całym domu, zawsze gotowe ukraść pojedynczą skarpetkę nieostrożnemu skrzatowi i zanieść ją w jakiś ciemny kąt.

Kiedy skończysz swoją turę, przekaz kostkę kolorów następnemu graczowi w kolejności (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Dany gracz rzuca tą kostką i ma możliwość poruszenia stwora we wskazanym kolorze (lub jednego dowolnego stwora, jeśli wyrzucił ściankę z czterema kolorami).

Stwór musi się poruszyć w swojej turze o 1-3 pól. Jednak stwory nie mogą poruszać się na ukos, w odróżnieniu od pionków graczy. Figurki stworów nie mogą wchodzić na, ani przechodzić przez, pola zajęte przez pionki graczy lub figurki innych stworów. Mogą jednak wchodzić na norki stworów. Ponadto figurki stworów nie mogą wrócić na to samo pole, na którym zaczęły swój ruch.



Kiedy poruszasz figurkę stwora, unieś ją lekko nad planszę tak, aby znajdująca się pod nią kostka pozostała niewidoczna i żeby poruszyła się wraz z figurką.

Jeśli wszystkie pola obok stwora są zajęte, traci on swoją turę.

Po poruszeniu stwora podnieś jego figurkę i popatrz na wierzchnią ściankę kostki. Jeśli widnieje na niej zamknięte oko, stwór zasypia i jego tura dobiega końca. Jeśli widnieje na niej otwarte oko, wykonaj **JEDNA** z opisanych poniżej czynności:

LUB

1 Podejrzyj kafelek z pola sąsiadującego w poziomie lub w pionie (nie na ukos) z polem poruszonego stwora. Nie pokazuj kafelka pozostałym graczom. Po wszystkim odłóż go zakrytego z powrotem na planszę. Nie możesz podglądać kafelków zajętych przez pionki graczy lub inne stwory.

2 Weź jedną skarpetkę bez pary od gracza, którego pionek sąsiaduje z poruszonym stworem i połóż ją na norce stwora odpowiadającej kolorem stworowi. Pamiętaj, że możesz zabierać tylko skarpetki leżące **OBOK** arkusika gracza – nie te, które mają parę i znajdują się na arkusiku.

ALBO

3 Natychmiast wykonaj następną turę tym samym stworem (porusz go, ponownie popatrz na kostkę i wykonaj kolejne działanie, jeśli stwór nie zasnął).

Po zakończeniu tury stwora wykonaj turę swoim pionkiem tak, jak to opisano powyżej.

Potem przełącz kostkę kolorów następnemu w kolejności graczowi (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), by mógł wykonać turę stwora, i tak dalej.



KONIEC GRY

Gdy tylko jeden gracz zgromadzi 3 pary skarpetek, gra dobiega końca i dany gracz zwycięża!

ZMIANY W GRZE



Po zakończeniu gry zwycięzca ma okazję przykleić naklejkę na wkładce pudełka tak, jak to opisano w instrukcji dodatkowej „Zmiany w grze”.

Po kilku rozgrywkach będziecie mogli otworzyć nowe pokoje wewnątrz pudełka i odnaleźć w nich nowe zasady, elementy gry oraz tryby rozgrywki.

Jednak jeśli nowe zasady okażą się dla was zbyt skomplikowane, możecie użyć tylko części z nich lub całkowicie zrezygnować z ich wprowadzania.

Jeśli co najmniej jeden gracz przy stole nigdy nie grał w „Skarpetkowe stwory”, najlepiej korzystać wyłącznie z podstawowych zasad gry.

Autorzy gry: **LIESBETH BOS I ANJA DREIER-BRÜCKNER**

Ilustracje: **IRINA PECHENKINA**

Zarządzanie projektem: **DMITRY RUDEV**

Kierownictwo graficzne: **ANASTASIA DUROVA**

Zarządzanie produkcją:

YURI KHMELEVSKOY

Specjalne podziękowania dla

ALEXANDRA PESHKOVA

i **EKATERINY PLUZHNIKOVEJ**



Gra wydana przez
Lifestyle Boardgames Ltd.

© 2020 Wszelkie prawa zastrzeżone.

Druga ulica Filyovskaya 7-6, 1. piętro, biuro III, pokój 6A, Moskwa,
121096, Rosja. Tel.: +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru,
www.lifestyle-boardgames.com



Edycja polska: GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków
www.galakta.pl, tel. 12 656 34 89
Tłumaczenie: Marek Mydel
Korekta: Marek Mydel, Łukasz Chelmecki
Skład: Krzysztof Bernacki