WRÓŻKI ZĘBUSZKI

Projektant gry: Artur Lutyński
Ilustracje: Patrycja Fabicka
Wiek: 6+
Liczba graczy: 2–4
Czas rozgrywki: 20–30 minut

Wyobraźcie sobie, że każda Wróżka Zębuszka ma swojego pupila w postaci dziecka, o które dba i się troszczy. Wszystkie inne dzieci to dla Wróżki okazja, aby zdobywać zęby! Wróżki są złośliwe, tak jak się o nich mówi, ale za każdy wypadający ząbek zostawiają monetę pod poduszką. W krainie Wróżek Zębuszek trwa odwieczna walka o zęby, które są przecież największym skarbem!

ELEMENTY GRY

4 planszetki Buzi

48 dwustronnych żetonów Zębów

52 karty Zębów
(po 13 kart dla każdego gracza)

12 żetonów Pozycji
(4 zestawy w różnych kolorach)

1 znacznik Kierunku Ruchu

1 znacznik Ochrony

Uwaga! W instrukcji zapis słowny „jedynka", „dwójka" oraz „trójka" odnosi się do zębów w planszetce Buzi. Wszystkie liczebniki oznaczające ilości zostały zapisane za pomocą cyfr.

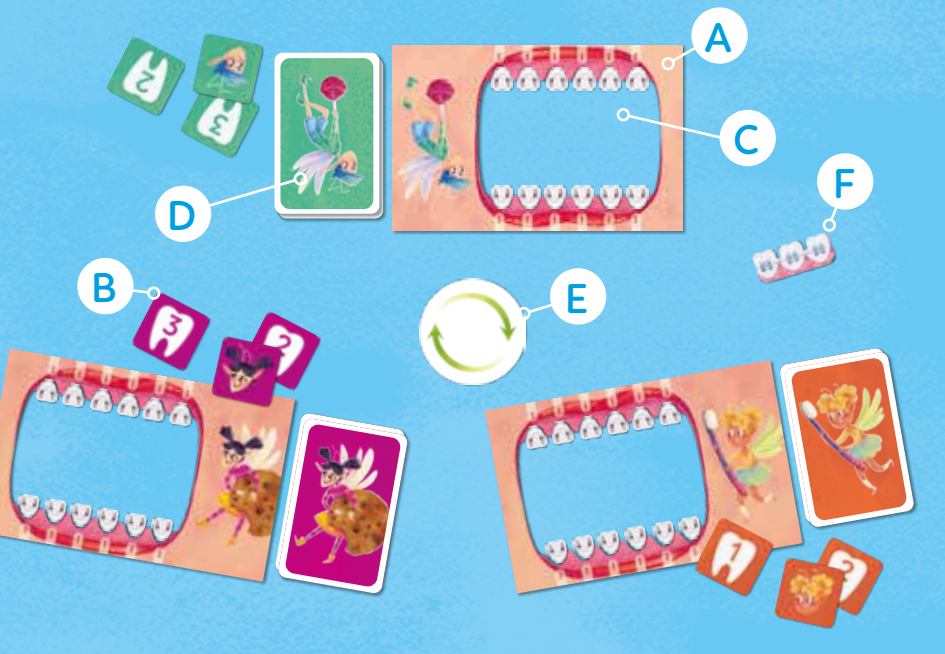
CEL GRY

Gracze wcielają się we Wróżki Zębuszki. Mają za zadanie **zdobyć zęby** z buzi pozostałych graczy, jednocześnie zachowując jak najlepszy stan swojego uzębienia.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Poniżej znajduje się **opis rozgrywki dla 3 i 4 osób**. Zmiany w grze dla 2 osób zostały opisane na końcu instrukcji.

1. Zdecydujcie, z którego wariantu gry skorzystacie – Dobra Wróżka lub Zła Wróżka. Różnią się od siebie poziomem negatywnej interakcji, czasem trwania rozgrywki oraz sposobem liczenia punktów na koniec gry.
2. Podzielcie karty Zębów na stosy zgodnie z kolorem rewersów. Każdy gracz wybiera swój kolor. Niewybrane kolory odłóżcie na bok – nie będą już potrzebne. Jeżeli wybraliście Złą Wróżkę, zostawcie w swoich taliach tylko karty oznaczone złotym zębem (prawy górny róg karty), resztę odrzućcie z gry. W Dobrej Wróżce nie odrzucacie żadnych kart.
3. Dobierzcie pozostałe komponenty w tym samym kolorze co wasze karty Zębów:
   - 1 planszetkę Buzi (A),
   - 3 żetony Pozycji (B).
4. Weźcie po 12 żetonów Zębów (C) i umieśćcie je w waszych planszetkach Buzi – zdrową stroną do góry. W górnej i dolnej szczęce powinno się znaleźć po 6 zębów.
5. Potasujcie swoje talie kart i połóżcie przed sobą zakryte (D).
6. Na środku stołu połóżcie znacznik Kierunku Ruchu (E) oraz znacznik Ochrony (F).



PRZEBIEG ROZGRYWKI

1. USTALENIE KOLEJNOŚCI W RUNDZIE

- Wybierzcie pierwszego gracza. Może to być osoba, która ostatnio była u dentysty.
- Pierwszy gracz bierze znacznik Kierunku Ruchu i kładzie go **dowolną** stroną do góry – w ten sposób ustala w danej rundzie kolejność wykonywania akcji przez graczy (zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara).
- W następnej rundzie pierwszym graczem będzie osoba siedząca po lewej stronie aktualnego pierwszego gracza.

Kolejność w rundzie możecie również ustalić za pomocą rzutu kostkami (nie potrzebujecie już znacznika Kierunku Ruchu). W tym celu każdy z graczy powinien otrzymać własną kostkę. Liczba wyrzuconych oczek – w kolejności od najwyższej do najniższej – wyznacza kolejność wykonywania akcji. W przypadku remisów gracze z tym samym wynikiem przerzucają kostki ponownie.

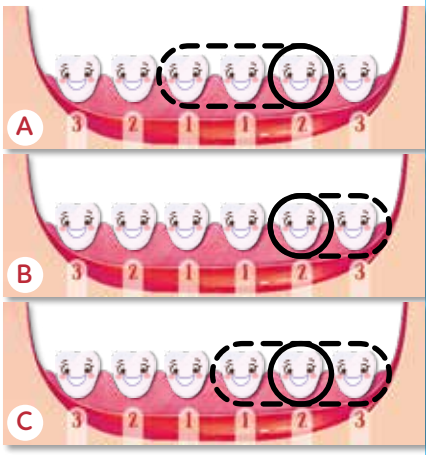
2. ZAGRANIE KART ZĘBÓW I ŻETONÓW POZYCJI

- Weźcie na rękę (nie pokazując innym graczom) 4 karty ze swojego stosu kart. **Wybierzcie 2 karty** i połóżcie zakryte przed sobą na stole.
- Do zakrytych kart przyporządkujcie potajemnie po 1 żetonie Pozycji.
- Pierwszy gracz **odkrywa 1 z 2 zakrytych kart** i leżący obok niej żeton Pozycji. Następnie wskazuje siebie lub dowolnego przeciwnika, na którego zadziała efekt z odsłoniętej karty. Jeżeli efekt dotyczy 2 lub 3 zębów, gracz zaczyna od zęba wskazanego żetonem Pozycji. Następnie wybiera dowolne zęby sąsiadujące (wyjątek: karta Pączek). Cyfra na żetonie nie określa, czy musi to być np. trójka górna czy dolna, prawa czy lewa – tę decyzję podejmuje gracz, który zagrał kartę.

PRZYKŁAD: Janek odkrywa kartę Cukierek *oraz leżący obok niej żeton (z cyfrą 3). Decyduje, że zagra tę kartę na lewą górną trójkę na planszetce Magdy. Magda musi obrócić zdrową trójkę na drugą stronę. Od tej chwili ząb jest zepsuty. Janek mógł zagrać kartę na dowolną trójkę, ponieważ na planszetce Magdy są wszystkie trójki (żadna nie została jeszcze wyrwana).*

W swojej kolejce Magda odkrywa kartę Czekolada *oraz leżący obok niej żeton (z cyfrą 2). Decyduje, że zagra tę kartę na prawą dolną dwójkę na planszetce Zosi. Magda może więc wybrać dowolny z poniższych układów:*

- *zepsucie dwójki, a następnie lewej jedynki i kolejnej jedynki [A],*
- *zepsucie dwójki, a następnie prawej trójki (dalej już nie ma żadnego zęba, więc Magda zepsuje tylko 2 zęby) [B],*
- *zepsucie dwójki, a następnie lewej jedynki i prawej trójki [C].*



Więcej przykładów zagrywania kart znajduje się w sekcji Karty Zębów.

- Wszyscy gracze, zgodnie z kolejnością wykonywania akcji w rundzie, odkrywają swoją dowolną parę karta–żeton i rozpatrują jej efekt. Po odsłonięciu pierwszej pary gracze **powtarzają tę czynność** jeszcze raz.
- Wszystkie odsłonięte karty Zębów trafiają na osobny, zakryty stos kart wykorzystanych.

3. PRZYZNANIE ZNACZNIKA OCHRONY

- Po zagraniu kart Zębów przez wszystkich graczy jednemu z nich zostaje **przyznany znacznik Ochrony**. Otrzymuje go osoba, która ma **najwięcej zepsutych zębów** w swojej planszetce. Znacznik należy położyć na 3 dowolnych zębach. Przez całą następną rundę wybrane zęby są chronione przed atakami pozostałych graczy. Oznacza to, że nie można tych chronionych zębów psuć ani wyrywać. Można je jednak leczyć. W wybranej 3 może brakować zębów albo niektóre mogą być zepsute.
- W kolejnej rundzie znacznik znowu przechodzi do osoby, która ma najwięcej zepsutych zębów. Jeżeli to ten sam gracz, to może wybrać inne zęby do ochrony. Jeżeli jest remis, żaden gracz nie otrzymuje znacznika.
- Użycie znacznika Ochrony przez uprawnionego gracza jest dobrowolne.

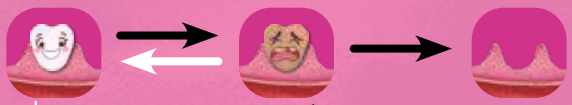
4. ZAKOŃCZENIE RUNDY

Po przyznaniu znacznika Ochrony runda się kończy. Gracze **dobierają na rękę 2 karty** ze swojej talii i wsuwają wszystkie zęby, które były chronione. Następnie rozpoczynają nową rundę w grze.

Jeżeli kolejność gry została wcześniej ustalona za pomocą rzutu kostkami, to przed rozpoczęciem nowej rundy wszyscy gracze mogą ponownie rzucić kostkami.

ŻETONY ZĘBÓW

Zęby (żetony Zębów) w grze mają następujące stany:



zdrowy zepsuty wyrwany

Po zagraniu karty psującej na zdrowy ząb staje się on zębem zepsutym. Taki ząb można jednak wyleczyć za pomocą karty leczącej. Gdy na już zepsuty ząb ponownie zostanie zagrana karta psująca, to wtedy ząb zostaje wyrwany i przechodzi do puli gracza, który go zepsuł. Wyrwany ząb nie może już wrócić do gry (chyba że gracz użyje karty *Implant*).

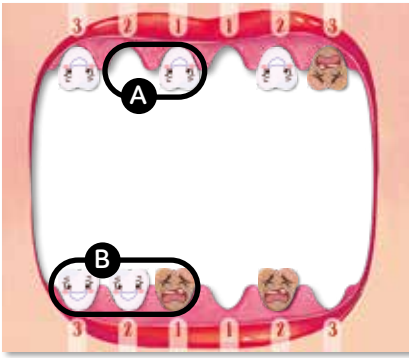
KARTY ZĘBÓW

W talii znajdują się KARTY PSUJĄCE, LECZĄCE oraz CHRONIĄCE ZĘBY. IMPLANT jest kartą specjalną. Karty psują, leczą lub chronią zęby sąsiadujące ze sobą.

KARTY PSUJĄCE ZĘBY zagrywa się na zęby innych graczy. W talii znajdują się karty, które psują 1, 2 albo 3 zęby.

Uwaga! Karta Pączek psuje 2 zęby o tym samym numerze, wskazanym przez żeton Pozycji. Wybrane zęby muszą znajdować się naprzeciwko siebie. Jeżeli jakiś ząb z wybranej pary jest chroniony albo wyrwany, karta zadziała tylko na 1 ząb.

PRZYKŁAD: Magda zagrywa Czekoladę na jedynkę Tomka. Zagranie na górną jedynkę [A] spowoduje, że zepsuje tylko ten ząb. Jeżeli Magda zagra kartę na dolną jedynkę, to zepsuje również sąsiadujące: dwójkę i trójkę [B]. Dodatkowo w tej sytuacji już zepsuta jedynka zostanie wyrwana (Magda zabierze ją do swojej puli zdobytych zębów).



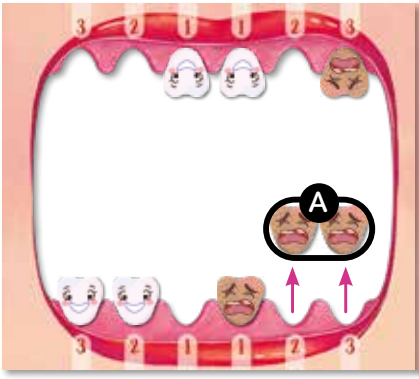
KARTY LECZĄCE ZĘBY zagrywa się na własną buzię i działają tak samo, jak karty psujące. Jednak zamiast psuć zęby, leczą je – są w stanie przywrócić zepsutego zęba do zdrowej formy. Karty leczące nie działają na usunięte zęby. Jeżeli gracz nie ma żadnych zepsutych zębów, efekt z karty nie działa, a kartę uznaje się za wykorzystaną.

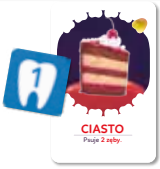
PRZYKŁAD: Magda odsłania kartę Kontrola u dentysty *i żeton Pozycji z cyfrą 2. Magda zagrywa kartę na siebie. Zaczyna od lewej górnej dwójki (na którą karta nie zadziała) i w ten sposób leczy sąsiadującą trójkę. Magda może ponownie obrócić ten ząb zdrową stroną do góry.*

Przed rozpoczęciem gry możecie wprowadzić zasadę, że karty leczące oraz karty chroniące można zagrywać na innych graczy, w ten sposób im pomagając.

KARTY CHRONIĄCE ZĘBY zagrywa się na własną buzię. Pozwalają uchronić zęby przed zepsuciem. Aby ochronić wybrany ząb/zęby, należy wysunąć je z planszetki. Karty chroniące obowiązują tylko w rundzie, w której zostały zagrane.

PRZYKŁAD: Magda zagrywa kartę Podwójna ochrona *i wysuwa 2 zęby: dolną dwójkę i trójkę [A]. Janek zagrywa na Magdę* Ciasto *– może zepsuć 2 zęby. Wybiera prawą dolną jedynkę, którą od razu wyrywa [B]. Chłopiec nie może zepsuć więcej zębów – na lewo od wybranego zęba nie ma innego, a sąsiadująca dwójka jest pod ochroną.*





KARTA SPECJALNA IMPLANT pozwala wstawić w wolne miejsce ząb zabrany od dowolnego przeciwnika. Jeżeli przeciwnicy nie mają w swojej puli wyrwanych zębów, to karta nie zadziała. Ząb można wstawić tylko w wolne miejsce wskazane znacznikiem Pozycji.

ZAKOŃCZENIE GRY

W momencie gdy gracze dobierają na rękę ostatnią kartę ze swojej talii (Dobra Wróżka) lub dobierają 2 ostatnie karty (Zła Wróżka), rozpoczyna się ostatnia runda w grze. Gracze rozgrywają ją do końca, a następnie podliczają punkty.

Gra może zakończyć się wcześniej w jednym z przypadków:
- gdy dowolny gracz utraci wszystkie zęby w planszetce Buzi,
- gdy dowolny gracz zdobędzie 10 zębów (Dobra Wróżka) lub 8 zębów (Zła Wróżka).

W powyższych przypadkach trwającą rundę również należy rozegrać do końca, a dopiero potem policzyć punkty.

Punktacja w zależności od wariantu gry wygląda następująco:

	Dobra Wróżka	Zła Wróżka
Zdrowy ząb w buzi	+2	+2
Zepsuty ząb w buzi	-1	-1
Zdobyty wyrwany ząb	+2	+3
Utracony ząb z buzi	-1	-2

Zwycięzcą gry zostaje osoba **z największą liczbą zdobytych punktów**. Kolejne miejsca uzyskują osoby z mniejszą liczbą punktów.

PRZYKŁAD: wariant Dobra Wróżka. *Tomek zdobył 8 punktów za zęby innych graczy i 10 punktów za zdrowe zęby w swojej planszetce. Za zepsute zęby musi odjąć 3 punkty, a za braki w uzębieniu jeszcze 4. Tomek łącznie zdobywa 11 punktów.*

8 + 10 - 3 - 4 = 11

ROZGRYWKA DLA 2 OSÓB

Gra dla 2 osób przebiega w taki sam sposób jak przy większej liczbie graczy, ale z poniższymi zmianami:

- Znacznik Ochrony nie bierze udziału w grze.
- Gracze **rozpoczynają rundy na zmianę**. Do oznaczenia gracza, który rozpoczyna daną rundę, należy użyć znacznika Kierunku Ruchu.
- Należy przygotować **dodatkową talię** oraz żetony Pozycji w innym kolorze dla „3. gracza" (bez planszetki Buzi).
- Po zagraniu swoich kart i żetonów gracze dodatkowo odsłaniają po 1 karcie ze stosu „3. gracza". Losują też po 1 żetonie Pozycji. Gracz, który rozpoczął rundę, jako pierwszy bierze kartę i stosuje jej efekt zgodnie z ogólnymi zasadami.
- Jeżeli na skutek efektu z karty z talii „3. gracza" należy wyrwać ząb, to trafia on do puli „3. gracza", a nie do osoby, która odsłoniła kartę. Na koniec gry te zęby nie są brane pod uwagę przy liczeniu punktów.
- **Karta Implant** – używając tej karty, gracze mogą korzystać z puli wyrwanych zębów „3. gracza".

Grę dla 2 graczy również możecie rozegrać w wariancie Dobra Wróżka lub Zła Wróżka. W zależności od wybranego wariantu odpowiednio przygotujcie talie kart.

Twórcy
Projektant gry: Artur Lutyński
Ilustracje: Patrycja Fabicka
Redaktor prowadzący: Urszula Pitura
Projekt i skład pudełka: Małgorzata Ćwieluch
Projekt i skład komponentów gry: Kamil Pruszyński
Korekta: Agnieszka Rebelak Lubimy Przecinki

Chciałbym serdecznie podziękować wszystkim osobom zaangażowanym w proces powstawania i testowania gry. Szczególne wyróżnienie należy się mojej wspaniałej żonie Joannie – za wsparcie jakim mnie obdarza co dnia – oraz kochanym córkom: Anastazji, Weronice i Klarze – za to, że pomagają w licznych testach i są pełne wyrozumiałości dla pasji taty. Nie mniej ważne podziękowania należą się najlepszej grupie testerskiej: PAMPER (Piotr Dachtera, Michał Gryń, Michał Sprysak, Łukasz Szopka, Wojtek „Łosiu" Wiśniewski), testerom „nie do zdarcia": Adamowi „Figimli" Fligielowi, Jarkowi Kaźmierczakowi, Sebastianowi Srebro oraz całej hordzie wspaniałych i pomocnych ludzi z TTS Grupa Testerska – Autor.

Serdecznie dziękujemy wszystkim naszym testerom,
w tym graczom z klubów gier planszowych: Psia Kostka oraz Baba Jaga.

Odkryj więcej naszych gier na /ZielonaSowaGRY

© Copyright by Artur BISHOP Lutyński, 2021
© Copyright by Wydawnictwo Zielona Sowa Sp. z o.o., Warszawa 2021

All rights reserved

Wydanie I

Szanowny Kliencie, dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane z najwyższą starannością. Jeżeli jednak okaże się, że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony lub źle wydrukowany (za co bardzo przepraszamy), prosimy o przesłanie informacji dotyczącej rodzaju usterki na adres: gry.planszowe@zielonasowa.pl
Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych, tj. imienia, nazwiska i adresu do korespondencji. Informacje na temat przetwarzania przez nas danych osobowych znajdują się na stronie: www.zielonasowa.pl/polityka-prywatnosci