

Autorzy: Kim Sehee, Kang Chulku

MROWKI

Ilustracje: Katarzyna Bajerowicz



ELEMENTY GRY

39 kart mrowiska o wartościach od 1 do 39



35 kart mrówek o wartościach od 1 do 35:

- 5 kart szarych
- 5 kart czerwonych
- 5 kart żółtych
- 5 kart błękitnych
- 5 kart pomarańczowych
- 5 kart zielonych
- 5 kart fioletowych



CEL GRY

Podczas gry będziecie zdobywać **karty mrówek**. Wygra gracz, który zdobędzie **7 kart w różnych kolorach** lub **5 kart w jednym kolorze**. Na przykład:



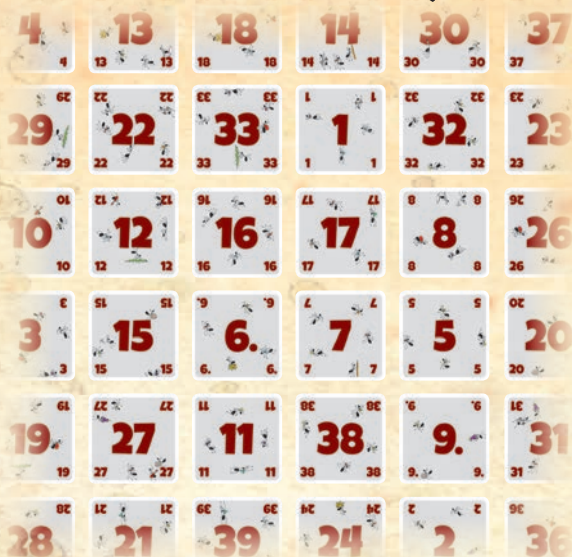
lub



PRZYBOTOWANIE GRY



Potasujcie **wszystkie karty mrowiska** i rozłóżcie na stole w taki sposób, aby wartości kart były widoczne dla wszystkich graczy. W dalszej części instrukcji karty te będziemy nazywać **mrowiskiem**.



Potasujcie **karty mrówek** i stwórzcie z nich zakryty stos (karty leżą rewersem do góry). Stos kart mrówek dajcie najstarszemu graczowi. W dalszej części instrukcji karty mrówek będziemy nazywać **mrówkami**.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

1. Najstarszy gracz odkrywa pierwszą mrówkę ze stosu kart. Robi to szybko, tak aby wszyscy gracze w tym samym momencie zobaczyli, jaka mrówka się pojawiła.

Na każdej karcie znajdują się 2 informacje:

- kolor rodziny mrówek
- wartość karty



2. **Wszyscy** gracze starają się **jak najszybciej** złapać w mrowisku kartę o takiej samej wartości, jak odkryta mrówka. Osoba, która zrobi to najszybciej, **zdobywa mrówkę** – **kładzie ją obok siebie w taki sposób, aby wszyscy gracze ją widzieli**. Przykłady na stronie obok. →

Uwaga! Gracz może złapać w mrowisku **tylko jedną kartę**. Jeśli popełni błąd, nie może już zmienić swojej decyzji i wybrać innej karty.

3. Najstarszy gracz odkrywa następną kartę z góry stosu: pojawia się kolejna mrówka. Ponownie wszyscy gracze starają się jak najszybciej złapać odpowiednią kartę w mrowisku.



Przykład: Pojawiła się **pomarańczowa** mrówka z numerem 16. Wszyscy gracze starają się jak najszybciej złapać w mrowisku kartę o takiej wartości.



Najszybszy gracz zdobywa **pomarańczową** mrówkę 16 i kładzie ją przed sobą.



Uwaga! Jeśli pojawiła się **mrówka** w takim samym kolorze, jak wcześniej zdobyte mrówki, to do jej wartości należy **dodać** liczbę zdobytych już mrówek w tym kolorze i dopiero wtedy złapać odpowiednią kartę w mrowisku.

Przykład A: Pojawiła się **czerwona** mrówka z numerem 15. Wśród zdobytych mrówek są **4 czerwone**, dlatego w mrowisku należy jak najszybciej złapać kartę o wartości **19** (ponieważ $15+4=19$). Najszybszy gracz zdobędzie **czerwoną** mrówkę z numerem 15.





Przykład B: Pojawiła się **zielona** mrówka z numerem 11. Wśród zdobytych mrówek jest już **1 zielona** mrówka, dlatego w mrowisku należy jak najszybciej złapać kartę o wartości 12 (ponieważ $11+1=12$). Najszybszy gracz zdobędzie **zieloną** mrówkę z numerem 11.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie **7 mrówek w różnych kolorach** lub **5 mrówek w jednym kolorze**.

Gdy ze stosu kart zostanie wyłożona ostatnia mrówka, a żaden z graczy nie spełni powyższych warunków, zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył **najwięcej mrówek**.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
www.nk.com.pl
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2017 G-Game

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Katarzyna Suszał
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc