

SPRINT!

ZASADY GRY



2-4
graczy



6+
wiek



15
min

WPROWADZENIE

- *Na pewno chcesz się ścigać?*
- zapytał nieśmiało żółw swego długouchego przyjaciela.
- *Nie masz ze mną żadnych szans!*
- uśmiechnął się pod wąsem zając.
Czas zatem na wyścig dookoła ogródka!
W tej emocjonującej grze wyścigowej musicie wspólnie pomóc żółtowi pokonać pewnego siebie zająca.

ELEMENTY GRY

- 6 kart toru (tworzących planszę)
- 32 karty wyścigu
- 18 kart celu
- 1 pionek żółwia
- 1 pionek zająca



CEL GRY

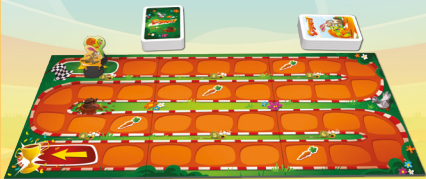
W Sprincie wszyscy razem gracie przeciwko zającowi. Wygracie, jeśli żółw dotrze na pole mety przed zającem.



PRZYGOTOWANIE

- Przygotujcie planszę pośrodku stołu, układając tor tak, jak na obrazku poniżej (użyjcie czerwonej strony kart).
- Ustawcie żółwia i zająca na polu startowym z flagą.
- Potasujcie 18 kart celu i ułóżcie je na stosie obok planszy - liczbą ku dołowi.
- Potasujcie 32 karty wyścigu i ułóżcie je na drugim stosie obok planszy - obrazkiem z samotnym zającem ku dołowi.

Najmłodszy gracz rozpoczyna rozgrywkę i kładzie przed sobą zakryty stos kart celu.



ROZGRYWKA

Gra toczy się w turach, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy z graczy musi w swojej turze wykonać dwie akcje:

1. Poruszyć żółwia,
2. Poruszyć zająca.

Poruszanie żółwia

Na początku swojej tury gracz dobiera pierwszą kartę ze stosu kart celu i kładzie ją - liczbą ku górze - obok stosu.

Następnie stara się chwycić za jednym razem

tyle kart wyścigu, ile wskazuje liczba na odkrytej karcie celu.

Karty można chwycać tylko jedną ręką.



UWAGA: Kart przed podniesieniem nie można przeliczać. Właściwą liczbę kart trzeba oszacować: na podstawie obliczeń w głowie oraz wycucia.

Chwyciwszy karty, gracz musi policzyć, ile ich ma w swojej dłoni. W zależności od wyniku, żółw wykonuje odpowiedni ruch - zgodnie z poniższymi zasadami:

- Jeżeli gracz podniósł dokładnie tyle kart, ile wskazuje karta celu, żółw porusza się o 4 pola do przodu.
- Jeżeli gracz podniósł o jedną kartę mniej, niż wskazuje karta celu, żółw porusza się o 3 pola do przodu.
- Jeżeli gracz podniósł o dwie karty mniej, niż wskazuje karta celu, żółw porusza się o 2 pola do przodu.
- Jeżeli gracz podniósł o trzy karty mniej,

niż wskazuje karta celu, żółw porusza się o 1 pole do przodu.

- Jeżeli gracz podniósł o cztery, pięć itd. kart mniej, niż wskazuje karta celu, żółw się nie porusza.
- Jeżeli gracz podniósł więcej kart, niż wskazuje karta celu, żółw się nie porusza.

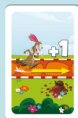
Przykład: Karta celu wskazuje 15 kart – gracz stara się więc chwycić dokładnie taką liczbę kart wyścigu. Udało mu się chwycić 14 kart, czyli o jedną mniej, niż wskazywała karta celu. W związku z tym żółw porusza się o 3 pola.



Poruszanie zająca

Gracz wsuwa chwycione wcześniej karty wyścigu na spód stosu kart wyścigu. Następnie dobiera pierwszą kartę ze szczytu tego stosu, odwraca ją - ilustracją, która ukazuje ruch zająca, ku górze - i porusza zająca zgodnie

z poniższymi zasadami. Jeżeli na karcie widnieje:



Zajac porusza się o 1 pole do przodu.



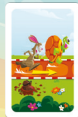
Zajac porusza się o 2 pola do przodu.



Zajac porusza się o 3 pola do przodu.



Zajac porusza się o 4 pola do przodu.



Zajac porusza się do przodu albo do tyłu - tak, aby stanąć na tym samym polu co żółw.



Zajac robi sobie przerwę i się nie porusza.

Zajac porusza się o tyle pól, o ile właśnie poruszył się żółw. Jeżeli żółw się nie poruszył, zajac również stoi w miejscu.



Zajac porusza się do przodu albo do tyłu - tak, by znaleźć się na najbliższym polu z marchewką. Jeżeli zajac jest na polu z marchewką w momencie wylosowania tej karty, nie porusza się.



Po tym, gdy gracz poruszy zająca, kartę należy wsunąć na spód stosu kart wyścigu.

Na tym kończy się tura i przychodzi kolej na następnego gracza.

UWAGA: Jeżeli w stosie kart celu zabraknie kart, należy przetasować odłożone na bok karty celu i utworzyć z nich nowy stos.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy któreś ze zwierzątek dotrze do mety.

- Jeżeli żółw dotarł pierwszy, wszyscy gracze wygrywają.
- Jeżeli zając dotarł pierwszy, wszyscy gracze przegrywają.

WARIANTY GRY

Krótki tor

Aby skrócić czas rozgrywki (do ok. 10 minut), do przygotowania planszy użyjcie tylko 4 kart toru z niebieskimi stronami.



Młody żółw

Aby ułatwić rozgrywkę najmłodszym graczom, można pozwolić im na przekroczenie liczby kart wskazanej przez kartę celu. W takim przypadku żółw porusza się o:

- 3 pola do przodu, jeżeli gracz podniósł o jedną kartę więcej, niż wskazuje karta celu.

- 2 pola do przodu, jeżeli gracz podniósł o dwie karty więcej, niż wskazuje karta celu.
 - 1 pole do przodu, jeżeli gracz podniósł o trzy karty więcej, niż wskazuje karta celu.
- Żółw nie porusza się, jeżeli gracz podniósł minimum cztery karty więcej, niż wskazuje karta celu.

Przykład: Gracz odkrywa kartę celu, która wskazuje liczbę 15, więc stara się chwycić dokładnie tyle kart wyścigu. Udało mu się chwycić 18 kart, czyli o trzy więcej niż wskazywała karta celu. W związku z tym żółw porusza się o 1 pole do przodu.



© 2019 Blue Orange Editions. Sprint! i Blue Orange to zastrzeżone znaki towarowe Blue Orange Editions, Francja.

© 2019 Grupa Wydawnicza Foksa! sp. z o.o.
 ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
 Wydawca: Michał Herman
 Tłumaczenie: Marek Baranowski
 Opracowanie graficzne i DTP: Sławomir Bejda
 Korekta: Natalia Łyczko