

305520



Zwierzak na zwierzaku

Zwierzak na zwierzaku



Wywrotna gra układanka dla 2-4 graczy w wieku 4-99 lat.

Autor: Klaus Miltenberger
Ilustracje: Daniel Döbner
Tekst: Robin Eckert
Czas rozgrywki: 10-15 minut

Flaming ostrożnie próbuje wdrapać się na sam szczyt zwierzęcej piramidy. Najpierw wchodzi na grzbiet krokodyla, później chwytą się dziobu tukana i z całej siły podciąga się do góry. Przechodząc po wężu próbuje zachować równowagę, odpycha się od garbów wielbłąda. Szybko omija chwiejącą się owcę: już tak niewiele brakuje, aby dostać się na sam szczyt!

Flaming zwinnie wspina się po małym ogonie. Zmęczony, ale zadowolony dociera na sam wierzchołek piramidy, patrzy w dół, a tam do wspinaczki szykuje się żółw! Patrzy do góry i myśli sobie: Jak dostać się na sam szczyt?

Gracze wspólnie budują piramidę ze zwierząt.

Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się zwierzątek ze swojej puli poprzez ustawienie ich na piramidzie.

Zawartość gry

1 krokodyl, 4 flamingi, 4 małpki, 4 tukany, 4 węże, 4 wielbłądy, 4 owce, 4 żółwie, 1 kostka, zestaw instrukcji do gry.

Przygotowanie do gry

Odnajdźcie krokodyla i ustawcie go pośrodku stołu. Od krokodyla należy zacząć budowę wieży. Jest zwierzątkiem fundamentem.

Teraz każdy z was niech weźmie po jednym zwierzątku z każdego gatunku. W ten sposób na start wszyscy będziecie mieli pulę składającą się z 7 zwierzątek.

Jeśli w grze uczestniczy 2-3 graczy, niepotrzebne figurki należy schować z powrotem do pudełka.



Przebieg gry

Kolejność gry przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto potrafi najdłużej stać na jednej nodze, zupełnie jak flaming. Szybszą metodą ustalenia gracza początkującego jest wybranie najmłodszej osoby.

Gracz początkujący wykonuje rzut kostką.

Co pokazuje kostka?



Jeden punkt

Weź jednego zwierzaka ze swojej puli i umieść ostrożnie jedną ręką na piramidzie.

Dwa punkty

Weź dwa zwierzaki ze swojej puli i umieść ostrożnie jedną ręką jedno po drugim na piramidzie.

Dłoń

Wybierz jednego ze swoich zwierzaków i podaruj je dowolnemu z graczy. Teraz on musi ostrożnie umieścić tego zwierzaka jedną ręką na piramidzie.

Znak zapytania

Pozostali gracze decydują, którego z twoich zwierzaków musisz umieścić na piramidzie. Wybranego zwierzaka ustaw jedną ręką na piramidzie.

Krokodyl

Weź jednego zwierzaka ze swojej puli i ustaw od strony paszczy lub ogona krokodyla, tak, aby oba zwierzaki się stykały ze sobą. Jeśli na tym miejscu znajduje się już inny zwierzak, możesz dostawić do niego swojego zwierzaka.

W ten sposób podstawa (fundament) piramidy się powiększa..

Ustawianie zwierzaków

Ważne zasady dotyczące ustawiania zwierzaków:

- Figurki zwierzaków ustawiamy przy użyciu tylko jednej ręki.
- Zwierzak, którego ustawiamy nie może dotknąć powierzchni stołu (wyjątek: kiedy kostka pokaże nam symbol krokodyla, wtedy zwierzak, którego ustawiamy musi dotknąć powierzchni stołu).
- Ważne: wszystkie zwierzaki, które ustawiamy na stole muszą tworzyć jedną ciągłą linię (podstawę piramidy).

Twój ruch kończy się po ustawieniu zwierzaka/ zwierzaków. Czas na kolejnego gracza, który również wykonuje rzut kostką.



Gdy piramida się zawali - ważne zasady:

- Jeśli z piramidy spadną zwierzaki lub cała się zawali, wtedy twój ruch natychmiastowo dobiega końca. Ten, komu spadły zwierzaki musi wybrać z nich 2 i z powrotem zabrać do swojej puli. Pozostałe figurki odłóżcie do pudełka. Jeśli spadnie tylko jeden zwierzak, gracz bierze tylko jednego zwierzaka.
- Krokodyl też się przewrócił? Ustawcie go z powrotem na swojej pozycji.
- Kiedy piramida się zawaliła miałeś w ręku jeszcze jednego zwierzaka? Odłóż go z powrotem do swojej puli.
- Jeśli zwierzaki spadną z piramidy bez interwencji gracza, po prostu odłóżcie je do pudełka.

Zakończenie gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich zwierzaków ze swojej puli.

Gracz ten wygrywa i zostaje mistrzem układania piramidy ze zwierzaków!



Wariant dla doświadczonych graczy

- W przypadku trzech lub dwóch graczy rozdzielcie pozostałe zwierzaki między sobą w dowolny sposób.
- Jeśli zwierzątko spadną z piramidy, gracz musi wziąć do swojej puli do pięciu zwierzaków.
- Gracz, któremu pozostał tylko jeden zwierzak, nie może już rzucać kostką. Musi wziąć swojego zwierzaka i od razu umieścić go na piramidzie.

Swobodna zabawa w układanie piramidy w pojedynkę

Ile zwierzaków potrafisz umieścić na krokodylu tak, aby piramida się nie przewróciła?