

CARMEN
KLEINERT

Gnaj, robaczku!

Gra dla 2–4 zakochanych w ryciu dżdżownic od 4. roku życia.

Cel gry

Do ziemi, gotowi, start! Rozpoczyna się pierwszy w historii wyścig dżdżownic w ogrodzie sąsiadów. Niech Wasze dżdżownice dają nura do ziemi, a wy weźcie się do kibicowania. Dżdżownica, która jako pierwsza wystawi głowę przy kompostowniku, wygrywa! Gdy już osiągniecie mistrzostwo w ryciu w ziemi na czas, zacznijcie obstawiać, kto wygra wyścig. Gracz, który poprawnie obstawi, może dodatkowo nakarmić swoją dżdżownicę stokrotką albo poziomką, żeby wysunęła się na prowadzenie!

Elementy i przygotowanie do gry

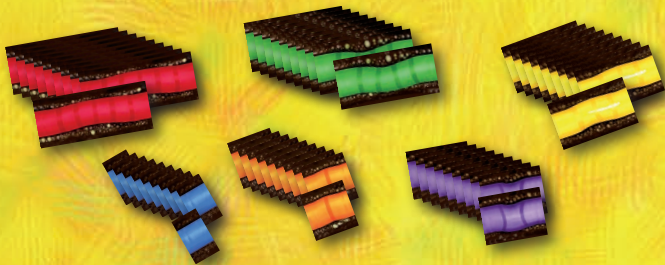
duża plansza

mniejsza plansza z otworami

Małą planszę należy przymocować do dużej planszy za pomocą 4 wałków, tak jak pokazano na ilustracji.

60 fragmentów dżdżownic
(po 10 w każdej z 6 długości)

Posortujcie fragmenty dżdżownic według kolorów,
a następnie umieśćcie je na planszy.



4 głowy dżdżownic



4 poziomki



4 stokrotki



4 wałki do
mocowania planszy

kolorowa kość



Wariant 1. Wyścig dla mniejszych dżdżownic (od 4. roku życia)



Kraciasta
Karolcia



Prażkowany
Patryk



Srebrna
Sylwia



Karminowa
Kasia

Weźcie po 1 głowie dżdżownicy.

W tym wariantcie nie będziecie korzystać ze stokrotek i poziomek. Odłóżcie je do pudełka.

Wsuńcie głowy swoich dżdżownic do odpowiednich szczelin.



Przebieg rozgrywki

Najmłodszy gracz jako pierwszy rzuca kością. Następnie runda przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Jaki kolor wskazuje kość?

Kolor na kości wskazuje kolor fragmentu dżdżownicy, który gracz ma wsunąć do szczeliny swojej dżdżownicy. Fragment dżdżownicy należy wsuwać do momentu, aż całkowicie zniknie.



Prażkowany Patryk wyrzucił czerwony, dlatego musi wsunąć w szczelinę czerwony fragment dżdżownicy.

1



2



Jeśli w puli nie został już ani jeden fragment dżdżownicy w wyrzuconym na kości kolorze, gracz może zastąpić go fragmentem w dowolnym innym kolorze.

Następnie rozpoczyna się tura kolejnego gracza. Ten gracz również rzuca kością i wsuwa w szczelinę swojej dżdżownicy fragment dżdżownicy w kolorze wyrzuconym na kości itd. W ten sposób dżdżownice poruszają się do przodu. Gracze mogą 2 razy zobaczyć, która dżdżownica jest na prowadzeniu – przy stokrotkach i przy poziomek.

Koniec gry i wygrana

Gdy pierwsza dżdżownica wystawi głowę przy kompostowniku, gra dobiega końca. Gracze, którzy w tej rundzie jeszcze nie rzucili kością, mogą rozegrać swoją turę. Gracz, którego głowa dżdżownicy na koniec tej rundy znajduje się najdalej, wygrywa.


Wariant 2. Wyścig dla większych dżdżownic (od 6. roku życia)

Przygotujcie grę tak samo jak w wariacie 1., tym razem dodając do zestawu każdego z graczy poziomkę i stokrotkę w kolorze jego dżdżownicy.



Przebieg rozgrywki

Rozgrywka odbywa się według tych samych zasad co wyścig dla mniejszych dżdżownic z tą różnicą, że teraz gracz może zasadzić swoją **stokrotkę** i **poziomkę**. W ten sposób gracz **obstawia**, która dżdżownica jako **pierwsza** wynurzy się przy stokrotce, a później – przy poziomce.

Oprócz rzutu kością gracz może w swojej turze posadzić stokrotkę, kładąc  nad wybraną szczeliną na rabatce ze stokrotkami. Stokrotkę należy posadzić nad szczeliną dżdżownicy, która zdaniem gracza jako pierwsza się tam wynurzy. Gracz może posadzić stokrotkę tylko w miejscu, w którym nie ma jeszcze stokrotki innego gracza.



Prążkowany Patryk uważa, że Karminowa Kasia jako pierwsza wyłoni się przy stokrotce, dlatego kładzie swoją stokrotkę na rabatce ze stokrotkami nad szczeliną Karminowej Kasi.

Jeśli rzeczywiście dżdżownica z tego toru wyłoni się przy rabatce szybciej od pozostałych, gracz może nakarmić swoją dżdżownicę, wsuwając fragment ze stokrotką do szczeliny swojej dżdżownicy.



Brawo! Stokrotka Prążkowanego Patryka znajduje się w dobrym miejscu – Karminowa Kasia jako pierwsza wyłoniła się przy stokrotkach.



Dlatego Prążkowany Patryk karmi teraz swoją dżdżownicę stokrotką.

Gracz może zrobić to samo ze swoją poziomką na rabatce z poziomkami. Błędnie umiejscowione stokrotki i poziomki należy usunąć z gry.

Wskazówka. Najlepiej poczekać z zasadzeniem stokrotki i poziomki, aż będziesz w stanie oszacować, która dżdżownica pierwsza wynurzy się przy danej rabatce. Ale nie czekaj za długo! Gdy tylko pierwsza dżdżownica wynurzy się przy rabatce ze stokrotkami, stokrotki nie będzie można już nigdzie umieścić. To samo dotyczy poziomki i rabatki z poziomkami.

Warianty końca gry

Gdy pierwsza dżdżownica wystawi głowę za krawędź planszy, gra dobiega końca. Gracze, którzy w tej rundzie jeszcze nie rzucili kością, mogą rozegrać swoją turę. Gracz, którego głowa dżdżownicy na koniec tej rundy znajduje się najdalej, wygrywa.

Jeśli chcecie grać dłużej, możecie ścigać się aż do brzegu planszy. W ten sposób końcówka wyścigu będzie jeszcze bardziej emocjonująca, bo o wygranej zdecydują centymetry.

Z pewnością zauważyliście, że fragmenty dżdżownic mają różne długości. Niebieski fragment jest najkrótszy – mierzy 1 centymetr. Dwa niebieskie fragmenty są tak samo długie jak 1 pomarańczowy mierzący 2 centymetry. Czerwony fragment dżdżownicy jest najdłuższy – ma 6 centymetrów. To oznacza, że możecie wylosować fragmenty o długości od 1 do 6 centymetrów. Nakarmienie dżdżownicy stokrotką albo poziomką wydłuży ją o 3 centymetry.



Autorka: Carmen Kleinert
Ilustracje: Heidemarie Rüttinger
Tłumaczenie: Alicja Skuba,
Jakub Maciejewski, Magda Gamrot
Redakcja: zespół Rebel

Art.Nr.: 60 113 2100 026

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** [FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)



rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl



Producent:

2022 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstr. 1
D-90765 Fürth, Niemcy
www.zoch-verlag.com