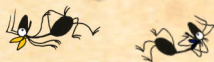


Autorzy: Kim Sehee, Kang Chulku  
Ilustracje: Katarzyna Bajerowicz



# MROWKI

instrukcje wideo  
[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl)



## 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:

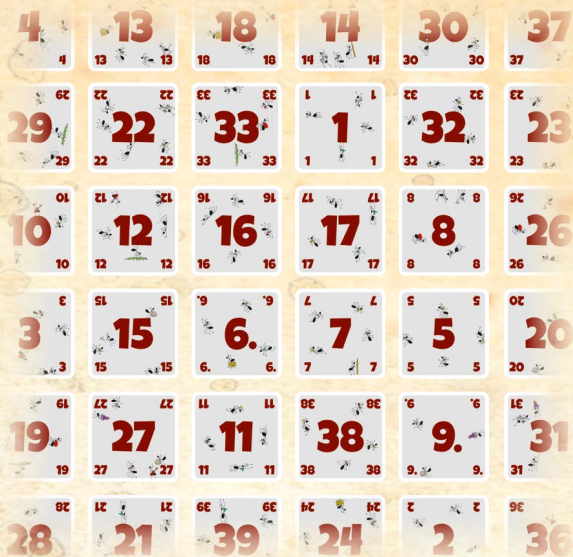



lub



## PRZYGOTOWANIE 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. Apełczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
[www.nk.com.pl](http://www.nk.com.pl)

© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2017 G-Game

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