



zakręcone robale

INSTRUKCJA

ZESTAW ZAWIERA

- 96 tafelków z fragmentami robali,
- instrukcja,
- notes z tabelami wyników.

LICZBA GRACZY

W grze może uczestniczyć od 2 do 4 osób.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wszystkie tafelki z fragmentami robali należy wymieszać i ułożyć rewersem do góry w stosie. Każdy z graczy dobiera 5 tafelków ze stosu. Następnie jeden z uczestników rozgrywki bierze 1 tafelek ze stosu i kładzie go na środku stołu awersem do góry. Jest to tafelek startowy. Należy wyznaczyć gracza, który będzie na bieżąco uzupełniał tabele wyników.

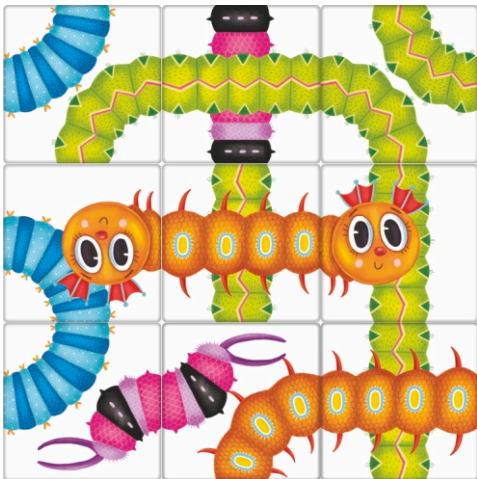
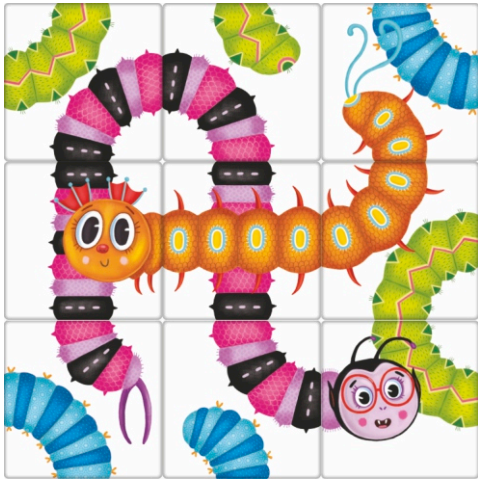
CEL GRY

Za pomocą tafelków gracze układają cztery gatunki gąsienic. Za ukończone robaczki, gracze otrzymują punkty. Ukończony robal to taki, który składa się co najmniej z głowy i ogona. Im dłuższa gąsienica, tym więcej punktów otrzymuje gracz. Wygrywa ten, któremu uda się zdobyć największą liczbę punktów.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Gra biegnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury, gracz musi dołożyć jeden ze swoich tafelków do tafelków znajdujących się już na stole. Następnie gracz **może (nie musi)** dołożyć kolejny tafelek.

*przykład
prawidłowego
ułożenia
tafelków*

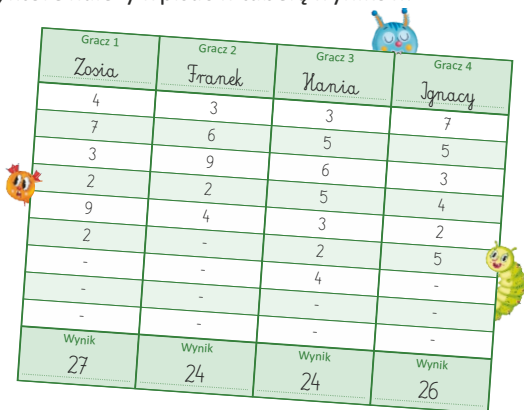


*przykład
złego
ułożenia
tafelków*

Tafelki można dokładać tylko w taki sposób, aby gąsienice pasowały do siebie kolorystycznie. Podczas swojej kolejki gracz dokłada więc - jeden lub dwa tafelki.

Dokładany tafelek musi stykać się przynajmniej jednym bokiem z tafelkami znajdującymi się już na stole. Dokładane tafelki muszą pasować do wszystkich otaczających go tafelków. By uznać robala za ukończony, musi on składać się co najmniej z 2 elementów; głowy i ogonka połączonych ze sobą. Pomiędzy głową, a ogonkiem może znajdować się dowolna liczba fragmentów robala. Nie można ułożyć robaczka mającego 2 głowy lub 2 ogonki.

Jeżeli wskutek dołożenia tafelka/ów graczowi uda się stworzyć kompletnego robala, otrzymuje on punkty. Liczba punktów jest uzależniona od długości robala. Gracz zdobywa tyle punktów, z ilu elementów złożony jest jego robaczek. Za każdym razem gdy gracz ułoży kompletnego robala, zdobywa punkty, które należy wpisać w tabelę wyników.



Gracz 1	Gracz 2	Gracz 3	Gracz 4
Zosia	Franek	Nania	Ignacy
4	3	3	7
7	6	5	5
3	9	6	3
2	2	5	4
9	4	3	2
2	-	2	5
-	-	4	-
-	-	-	-
-	-	-	-
Wynik	Wynik	Wynik	Wynik
27	24	24	26

przykład uzupełnionej tabeli wyników

Może się zdarzyć, że podczas dokładania tafelka powstaną dwie gąsienice. Gracz otrzymuje wtedy punkty za obydwa ukończone robale.

Na zakończenie swojej tury, gracz dobiera jeden lub dwa tafelki ze stosu, tak aby mieć 5 tafelków w ręce. Następnie, kolejka przechodzi na kolejnego gracza, który dokłada jeden lub dwa tafelki, itd.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy któryś z graczy nie może już dobrać tafelków ze stosu, każdy z nich może rozegrać jeszcze jedną turę. Następnie, wszyscy gracze sprawdzają swoje wyniki. Gracz z największą liczbą punktów - wygrywa.

WARIANT DLA ZAAWANSOWANYCH

dla dwóch graczy

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wszystkie tafelki z fragmentami robali należy wymieszać i ułożyć rewersem do góry w stosie. Grę rozpoczyna młodszy uczestnik. Wybiera on dwa gatunki robali, które będzie układać i otrzymywać za nie punkty. Drugi gracz będzie zdobywał punkty za pozostałe dwa rodzaje gąsienic. Następnie każdy z uczestników dobiera po 5 tafelków ze stosu.

Starszy z graczy bierze 1 tafelek ze stosu i kładzie go na środku stołu awersem do góry. Jest to tafelek startowy.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Gracze zdobywają punkty za ukończenie tylko tych gatunków, które wybrali na początku gry. Np. Młodszy gracz wybrał dwa gatunki gąsienic; zielony i niebieski. W czasie rozgrywki stara się więc układać tylko te dwa rodzaje robaczek. Gracz otrzymuje tyle punktów, z ilu tafelków składa się jego gąsieniczka. Punkty za robaczki dostaje się niezależnie od tego, który z graczy zakończy układanie robaczka. Jeśli gracz układający zielone i niebieskie robaczki ukończy gatunek należący do drugiego gracza, punkty zdobywa przeciwnik.

PRZEBIEG GRY

Przebieg gry jest taki sam jak w poprzedniej grze. Różnica polega na liczeniu punktów. Każdy z graczy otrzymuje punkty za wszystkie ukończone robaczki w wybranych wcześniej przez siebie kolorach.

*przykład uzupełnionej
tabeli wyników*

Gracz 1	Gracz 2
Julia	Piotr
4	3
3	9
9	2
9	7
2	4
7	6
5	4
2	2
-	2
Wynik	Wynik
41	39



przykład ułożenia tefelków

Tabele wyników możesz pobrać pod adresem:

www.kukuryku.co/wynikirobale.pdf

bądź zeskanuj ten kod:



Zakręcone robale

KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co
www.kukuryku.co



zasady gry: Krzysztof Matusik
ilustracje: Anna Cywińska
opracowanie graficzne: studio KUKURYKU



5 901738 563834