Trefl

15 GIER

KALEJDOSKOP

Instrukcja

Kalejdoskop 15 gier to zestaw wciągających zabaw dla całej rodziny, wzbogacony oryginalnymi garnuszkami, pełniącymi funkcję pionków. Weźcie udział w wyścigu z przeszkodami, zbierajcie żetony, zbijajcie garnuszki pozostałych osób i sprawdźcie swoje siły podczas gry w kości. Rodzina Treflików czeka!

Co w pudełku się znajduje?

Coś, co radość wywołuje!

Mnóstwo gier tutaj widzicie,

Miło czas z nimi spędzicie.

Z Treflikami je poznacie,

Z nudą wnet się pożegnacie.

Garnuszki teraz na planszy postawcie

I w każdym wyścigu dobrze się bawcie.

Żetony w waszych garnuszkach lądują,

Przykryte pokrywką, dobrze się czują.

Różne przedmioty na nich widnieją,

Co w życiu prawdziwym również istnieją.

W kości też zagrać sobie możecie,

Czy dziś zwycięzcą się okażecie?

W Treflików krainie do zobaczenia,

Wielkiej wygranej przyjmijcie życzenia!

Wiek: 5+
Liczba graczy: 2–4
Czas gry: 25–35 min.

Zawartość opakowania:

– 2 dwustronne plansze

– 4 plastikowe garnuszki

– 12 żetonów z kośćmi

– 12 żetonów z domowymi przedmiotami

– 5 kości

– instrukcja

1. WYŚCIG

Elementy gry: plansza A, 4 garnuszki bez pokrywek, 1 kość, żetony z gwiazdkami

Przygotowanie do gry: Na polach z gwiazdkami kładziecie po 1 żetonie (rewersem do góry – tak, aby były widoczne gwiazdki). Garnuszki umieszczacie przed polem startowym, poza planszą.

Celem każdego gracza jest zebranie jak największej liczby żetonów, a następnie dotarcie do mety i opuszczenie planszy.

Przebieg gry: Rzucasz kostką i przesuwasz garnuszek o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce. Gdy staniesz na polu z żetonem, zabierasz go i wkładasz do garnuszka, a kolejka przechodzi na następnego gracza. Na jednym polu może znajdować się więcej niż 1 garnuszek – są wówczas stawiane piętrowo. Jeśli przejdziesz przez metę jako pierwszy, otrzymujesz 3 kolejne żetony z dodatkowej puli. Pamiętać trzeba o dokończeniu bieżącej rundy. Może się zdarzyć, że pozostałym graczom również uda się przejść przez metę w tej samej rundzie – dostają wówczas po 2 żetony.

Wygrana: Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej żetonów.

2. WYŚCIG Z PRZESZKODAMI

Elementy gry: plansza A,
4 garnuszki bez pokrywek,
kości, żetony z kośćmi

Przygotowanie do gry: Na polach z gwiazdkami kładziecie po 1 żetonie (rewersem do góry – tak, aby kości były niewidoczne). Garnuszki umieszczacie przed polem startowym, poza planszą.

Celem każdego gracza jest jak najszybsze dotarcie do mety i opuszczenie planszy.

Przebieg gry: Przed wykonaniem jakiegokolwiek ruchu wybrana osoba rzuca tyloma kośćmi, ilu graczy uczestniczy w zabawie. Następnie wybieracie po kolei 1 kostkę i przesuwacie się swoim garnuszkiem o liczbę pól równą liczbie oczek na tej właśnie kostce. Na samym początku pierwszym wybierającym jest najmłodszy gracz. Natomiast w późniejszych rundach będzie się to odbywało zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy staniesz na polu z żetonem, musisz go odwrócić (tak, by kość była widoczna) i włożyć do garnuszka. Liczba oczek na żetonie z kością pokazuje, jakiego wyniku nie możesz wybrać przy kolejnych rzutach kością. Może się zdarzyć, że w Twoim garnuszku znajdzie się kolejny żeton, który przykryje poprzedni i będzie pokazywać nowy zabroniony wynik na kostce.

Jeśli nie możesz (lub nie chcesz) wybrać żadnej kości, tracisz kolejkę. Na jednym polu może znajdować się więcej niż 1 garnuszek – są wówczas stawiane piętrowo.

Gdy jeden z graczy opuści planszę, trzeba pamiętać o dokończeniu bieżącej rundy.

Wygrana: Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy opuści planszę. W przypadku remisu (gdy więcej graczy opuści planszę w tej samej rundzie) wygrywa osoba, która posiada w garnuszku (na samej górze) żeton o wyższej wartości.

3. KÓŁKO I KRZYŻYK (gra dla 2 graczy)

Elementy gry: plansza B,
żetony z gwiazdkami i kośćmi

Przygotowanie do gry: Pierwszy gracz otrzymuje żetony z gwiazdkami, a drugi gracz – z kośćmi

Celem każdego gracza jest ułożenie 3 swoich żetonów w linii prostej (pionowo, poziomo lub na skos).

Przebieg gry: Na przemian stawiacie swoje żetony na kwadratowych polach planszy. Na danym polu może znajdować się tylko 1 żeton, który podczas rozgrywki nie zmienia już swojego położenia.

Wygrana: Wygrywa osoba, która jako pierwsza ułoży 3 swoje żetony w linii prostej (pionowo, poziomo lub na skos). Jeśli nikomu nie uda się wykonać zadania, gra kończy się remisem.

4. KOSTELLO (gra dla 2 graczy)

Elementy gry: plansza B, żetony z kośćmi, 2 garnuszki bez pokrywek, 2 kości

Przygotowanie do gry: Zakrywacie żetony z kośćmi – tak, by widoczne były tylko gwiazdki – i mieszacie je. Następnie kładziecie po 1 żetonie na polach planszy oznaczonych 3 oczkami oraz po 2 żetony na polach oznaczonych oczkami 2, 4 i 5. Każdy gracz stawia swój garnuszek na przeciwległych polach z 1 oczkiem.

Celem każdego gracza jest zebranie jak największej liczby punktów. 1 punkt odpowiada 1 oczku na kostce, widniejącej na żetonie.

Przebieg gry: Rzucasz dwoma kostkami i wybierasz jedną z nich, aby wykonać ruch (drugą pozostawiasz niewykorzystaną). Możesz przesunąć swój garnuszek na pole z liczbą oczek równą liczbie oczek na kostce, którą wybrałeś. Pamiętaj, że musi to być sąsiednie pole. Poruszasz się tylko pionowo i poziomo – na ukos już nie. Jeśli wyrzucisz 6 oczek, masz prawo przesunąć garnuszek na dowolne sąsiednie pole. Gdy staniesz na danym polu, zabierasz 1 żeton (nie sprawdzając, ile oczek znajduje się na odwrocie) i wkładasz go do swojego garnuszka.

Na tym samym polu może stać więcej niż jeden garnuszek.

Nie wykonujesz ruchu, jeśli otrzymana liczba oczek na kostce nie odpowiada oczkom widniejącym na sąsiadujących z Tobą polach.

W pozostałych przypadkach przesunięcie garnuszka jest obowiązkowe.

Może się zdarzyć, że otrzymasz na kostce tyle samo oczek, ile widnieje na polu, na którym aktualnie stoisz. W takim wypadku zostajesz na miejscu. Jeśli leży tam jeszcze jakiś żeton, możesz go zabrać.

Gra kończy się, gdy wszystkie żetony znikną z planszy. Wówczas każdy z graczy opróżnia garnuszek i liczy zebrane punkty.

Wygrana: Wygrywa osoba, która zebrała najwięcej punktów. W przypadku równego wyniku zwycięża posiadacz większej liczby żetonów.

5. WIELKIE PORZĄDKI

Elementy gry: plansza C, 12 żetonów z domowymi przedmiotami, 4 garnuszki bez pokrywek

Przygotowanie do gry: Zakrywacie żetony z domowymi przedmiotami – tak, by widoczne były tylko gwiazdki – i mieszacie je. Następnie kładziecie po 3 żetony na każdym z 4 pokoi. Wybieracie po 1 garnuszku i stawiacie go na wybranym pokoju (garnuszki muszą stać na innych pokojach).

Celem każdego gracza jest zdobycie 3 żetonów z wybranego pomieszczenia (kuchnia, łazienka, salon, pokój dziecięcy), a następnie zakończenie ruchu na polu oznaczającym to pomieszczenie.

Przebieg gry: Przesuwasz swój garnuszek zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Możesz przesunąć się o 1, 2 lub 3 pola – wybór należy do Ciebie. Następnie wykonujesz jedną z dwóch akcji (informując pozostałych graczy, którą z nich wybierasz):

A) Na polu, na którym stoisz, odkrywasz 1 lub 2 żetony – tak, aby widziały je inne osoby. Kończysz akcję, z powrotem zakrywając żetony.

B) Z pola, na którym stoisz, odkrywasz 1 żeton, a następnie chowasz go do swojego garnuszka. Możesz posiadać maksymalnie 3 żetony – jeśli pobierzesz czwarty, jeden z posiadanych już żetonów wykładasz z powrotem na jedno z pól. Może być to dowolne pole, na którym znajdują się aktualnie mniej niż 3 żetony. Najpierw odsłaniasz zwracany żeton przed pozostałymi graczami, by ponownie go zakryć.

Wygrana: Wygrywa osoba, która pierwsza zakończy domowe porządki – czyli zdobędzie 3 żetony z wybranego pomieszczenia (kuchnia, łazienka, salon, pokój dziecięcy), a następnie zakończy ruch na polu oznaczającym to pomieszczenie.

6. ZBIJAK

Elementy gry: plansza D, 4 garnuszki bez pokrywek, 1 kość

Przygotowanie do gry: Bierzecie po 1 garnuszku i ustawiacie go, gdzie chcecie – na dowolnym polu (ale nie na rogach planszy).

Celem każdego gracza jest zdobycie jak największej liczby punktów w ciągu 6 rund.

Przebieg gry: Na początku ustalacie kolejność przystępowania do gry, rzucając kostką. Jeśli wyrzuciłeś największą liczbę oczek, rozpoczynasz zabawę. Podnosisz swój garnuszek i stawiasz go w wybranym rogu planszy. Następnie pstrykasz w garnuszek w taki sposób, aby:

- zakończył swój ruch na punktowanym polu (cały garnuszek powinien znajdować się na tym polu, a nie tylko jego część)
- wybił z zajętego pola garnuszek innego gracza (wybijany garnuszek powinien całkowicie znaleźć się poza obrysem danego pola)

Zdobywasz 1 punkt tylko wtedy, gdy osiągniesz 2 powyższe cele. W ramach tej samej rundy przysługuje Ci 1 próba. Kolejni gracze postępują tak samo, aż do zakończenia 6. rundy.

Nie można w międzyczasie zmieniać położenia garnuszków. Wyjątek stanowi sytuacja, kiedy garnuszek stawiany jest w rogu planszy. Może się zdarzyć, że garnuszek zostanie wybity poza planszę – w takim wypadku trzeba go postawić na polu z gwiazdką nr 3.

Wygrana: Zwycięzcą zostaje osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.

7. CURLING

Elementy gry: plansza B, plansza D, 4 garnuszki bez pokrywek, 5 kości, żetony z gwiazdką

Przygotowanie do gry: Dwie plansze kładziecie obok siebie tak, aby się stykały. Wybieracie sobie po 1 garnuszku i ustawiacie je na planszy B, na środkowej kolumnie. Garnuszki powinny stać w tej samej linii, równolegle do planszy D. Żetony z gwiazdkami kładziecie obok planszy.

Celem każdego gracza jest zdobycie jak najwięcej żetonów z gwiazdkami.

Przebieg rozgrywki: Gra składa się z 4 rund.

Przed każdą rundą 1 osoba układa 5 kości na planszy D (za każdym razem robi to inny gracz):

- 2 kostki z 1 oczkiem blisko planszy B
- 2 kostki z 2 oczkami w średniej odległości od planszy B
- 1 kostka z 3 oczkami najdalej od planszy B

Ważne, aby kości nie stały zbyt blisko siebie. Nie powinny też siebie zasłaniać.

W danej rundzie pstrykacie po kolei w swój garnuszek – tak, aby trafił on w jedną z kości. Przed wykonaniem ruchu musicie powiedzieć, w którą kość będziecie celować. W swojej kolejce macie tylko 1 próbę. Po każdej próbie kości wracają na swoje miejsce i następuje kolejka innego gracza. Jeśli traficie w kość z 1 oczkiem, wkładacie do swojego garnuszka 1 żeton z gwiazdką. Za kość z 2 oczkami otrzymujecie 2 żetony, a za kość z 3 oczkami – 3 żetony.

Jeśli podczas pstrykania żetony będą wypadać z garnuszków, możecie zamknąć je pokrywkami.

Wygrana: Zwycięzcą zostaje osoba, która zdobędzie najwięcej żetonów.

8. CIEPŁO – ZIMNO (dla 2 graczy)

Elementy gry: plansza C, 12 żetonów z domowymi przedmiotami, 2 garnuszki bez pokrywek (dowolnego koloru)

Przygotowanie do gry: Kładziecie na środku planszę C, obok której umieszczacie zakryte i pomieszane żetony z domowymi przedmiotami. Dzielicie się rolami, czyli decydujecie, kto będzie Naprowadzającym, a kto Zgadującym. Zgadujący otrzymuje 2 garnuszki.

Celem Zgadującego jest jak najszybsze odgadnięcie, jakie żetony wylosował Naprowadzający.

Przebieg rozgrywki: Gra składa się z 2 rund. Naprowadzający losuje dwa żetony przedmiotów domowych (tak, aby Zgadujący owych przedmiotów nie widział), zapamiętuje ich przynależność do poszczególnych pomieszczeń na planszy i odkłada zakryte przed sobą. Pozostałe żetony nie biorą udziału w tej rundzie. Zgadujący ustawia 2 garnuszki na polach pomieszczeń, do których jego zdaniem należą wylosowane przedmioty.

Następnie Naprowadzający mówi Zgadującemu, jak blisko prawidłowej odpowiedzi znajduje się każdy garnuszek. W tym celu podaje 2 spośród poniższych słów:

- **ZIMNO** – garnuszek stoi na polu, które znajduje się naprzeciwko pomieszczenia, z którego pochodzi jeden z wylosowanych żetonów.
- **CIEPŁO** – garnuszek stoi na polu sąsiednim, czyli obok pomieszczenia, z którego pochodzi jeden z wylosowanych żetonów.
- **GORĄCO** – garnuszek stoi dokładnie na polu pomieszczenia, z którego pochodzi jeden z wylosowanych żetonów.

Naprowadzający mówi np. „Jeden garnuszek zimno, drugi garnuszek ciepło", ale nie precyzuje, który garnuszek ma na myśli. W oparciu o te informacje Zgadujący może zmienić ustawienie garnuszków. Naprowadzający ponownie ocenia ich położenie przy użyciu wyżej wymienionych słów. Na tej podstawie Zgadujący może znowu przemieścić garnuszki. Pierwsza runda kończy się w chwili, gdy Naprowadzający opisze położenie obu garnuszków słowem „GORĄCO". Oznacza to, że Zgadujący przyporządkował przedmioty domowe do odpowiednich pomieszczeń. Na potwierdzenie Naprowadzający odsłania wylosowane żetony. Ważne, abyście liczyli na bieżąco próby podejmowane przez Zgadującego. 1 próba = 1 zmiana położenia garnuszków.

UWAGA: Może się zdarzyć, że żetony wylosowane przez Naprowadzającego będą pochodziły z tego samego pokoju.

W drugiej rundzie następuje zamiana ról.

Wygrana: Zwycięzcą zostaje osoba, która przyporządkowała przedmioty do właściwych pomieszczeń w mniejszej liczbie prób.

9. OPOWIADANIE HISTORII

Elementy gry: 12 żetonów z przedmiotami domowymi, 4 pokrywki od garnuszków

Przygotowanie do gry: Rozkładacie na środku stołu zakryte żetony z przedmiotami domowymi.

Celem każdego gracza jest opowiedzenie historii do końca, bez ani jednej pomyłki.

Przebieg rozgrywki: Losujecie po 4 żetony i kładziecie je przed sobą. Pierwszy gracz odkrywa swoje żetony i zapamiętuje widniejące na nich przedmioty. Potem zakrywa żetony pokrywkami, bardzo dokładnie je miesza i ustawia przed sobą w szeregu. Gracz wypowiada pierwsze zdanie wymyślonej przez siebie historii. Zdanie to powinno dotyczyć pierwszego przedmiotu, który zamierza odkryć. Następnie odkrywa ten żeton – jeśli wypowiedziane zdanie pasuje do przedmiotu, gracz kontynuuje historię, mówiąc kolejne zdanie i odkrywając drugi żeton. Postępuje tak aż do odsłonięcia wszystkich 4 żetonów. Jeśli wypowiedziane zdanie nie odpowiada odkrytemu przedmiotowi, gracz nie przerywa zabawy – poprawia się, wypowiadając nowe zdanie, które pasuje do widocznego żetonu. I mówi kolejne zdanie odpowiadające drugiemu nieodkrytemu jeszcze żetonowi. Zdania powinny tworzyć spójną historię. Gdy pierwszy gracz skończy swoją historię, przekazuje pokrywki drugiemu graczowi, który wykonuje te same czynności.

Wygrana: Zwycięzcą zostaje osoba, która opowiedziała swoją historię z mniejszą liczbą pomyłek.

GRY KOŚCIANE

10. PECHOWA SIÓDEMKA

Każdy gracz zapisuje na swojej kartce ciąg liczb: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12.

W swojej kolejce rzucacie 2 kośćmi, a następnie sumujecie liczbę otrzymanych oczek i wykreślacie z ciągu cyfrę lub liczbę równą tej sumie. W tej samej kolejce rzucacie dalej 2 kośćmi do momentu, aż otrzymacie sumę oczek równą albo 7, albo cyfrze / liczbie już wykreślonej. Kolejka przechodzi wtedy na następnego gracza. Wygrywa osoba, która jako pierwsza wykreśli wszystkie cyfry / liczby ze swojego ciągu.

11. PARZYSTE

W swojej kolejce rzucacie 5 kośćmi naraz. Liczą się tylko oczka parzyste, czyli: 2, 4, 6. Po rzucie sumujecie wszystkie oczka parzyste i zapisujecie wynik na kartce. Oczka nieparzyste równają się 0. Wygrywa osoba, która po 10 kolejkach uzyska największą sumę wszystkich wyników.

12. TYLKO JEDYNKI

Gra składa się z 5 rund. W swojej kolejce rzucacie 5 kośćmi, a następnie zapisujecie

na kartce, ile razy otrzymaliście 1 oczko. Wygrywa osoba, która w ciągu 5 rund najwięcej razy wyrzuci 1 oczko.

13. PODRZUCANKA

Wyjątkową cechą tej gry jest zasada „podrzucania" uzyskanych punktów sąsiedniemu graczowi. W swojej kolejce wykonujecie 1 rzut 2 kośćmi. Następnie od liczby oczek na kostce o wyższej wartości odejmujecie liczbę oczek z kości o wartości niższej. Oczka, pozostałe po tym odejmowaniu, to punkty, jakie należy dopisać do wyniku gracza po Waszej prawej stronie (punkty notujecie na kartce). Wy jako rzucający nie zdobywacie w swojej kolejce żadnych punktów. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zdobędzie 20 punktów.

14. TYLKO NIE SZÓSTKA

Każdy z Was dostaje po 1 kości. Wszyscy naraz rzucacie swoimi kośćmi (ale w takiej odległości, abyście po wykonaniu rzutu wiedzieli, która kość jest Wasza). Osoba, która wyrzuciła 6 oczek, odpada z gry. Pozostali gracze znowu rzucają swoimi kośćmi – do momentu, aż odpadną wszyscy poza 1 osobą, która zostaje zwycięzcą.

15. OCZKO MAŁE

Rzucacie w swojej kolejce 1 kostką tyle razy, aż suma kolejnych otrzymanych oczek będzie równa 11 lub jak najbliższa tej wartości – ale mniejsza od 11. Jeśli przekroczycie 11 oczek, nie dostajecie żadnych punktów. Za uzbieranie dokładnie 11 oczek otrzymujecie 3 punkty. Jeżeli nikt nie uzyskał 11 oczek, wówczas osoba z sumą oczek najbliższą 11 otrzymuje 1 punkt. Może się zdarzyć, że dwoje z Was uzyska taką samą sumę oczek najbliższą 11 – w takim wypadku 2 graczy otrzymuje po 1 punkcie. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zdobędzie 5 punktów.

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland

Zespół projektowy: Bartosz Odorowicz, Agnieszka Walczak, Marta Cebera
Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki
Opracowanie technologiczne: Grzegorz Traczykowski