

INSTRUKCJA URODZINKI



Rodzina Treflików organizuje huczne przyjęcie urodzinowe. Z tej okazji upieczono trzypiętrowy tort. Impreza już się zbliża, a ciasto jeszcze nieudekorowane.

Pomóżcie Treflikom ozdobić tort, zanim psotnik kot popsuje Wam plany.

Ale będzie zabawa!

Zawartość opakowania:

- tort 3D
- podest
- 30 żetonów z ozdobami
- 30 par rzepów
- 5 pionków z podstawkami
- 1 kość oczkowa
- 1 kość cyfrowa
- instrukcja



CEL GRY

Wspólnym celem Treflika, Treflinki, Gondka i Wujcia jest udekorowanie tortu wszystkimi ozdobami, zanim kot skończy swoją drogę (tj. zejdzie na sam dół tortu i wykona pełne okrążenie). Musicie ze sobą współpracować, by wspólnie wygrać. Jeśli kot zdoła ukończyć swoją trasę, zanim udekorujecie tort – wszyscy przegrywacie!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Zbudujcie tort zgodnie z instrukcją znajdującą się na następnej stronie. Pola z kocimi łapkami powinny znaleźć się w jednej pionowej linii.



2. Na rewersach wszystkich żetonów przyczepcie po jednym rzepie z haczykami.

3. Na środku każdej ścianki tortu przyczepcie pozostałe rzepy.



4. Przygotowane żetony przyczepcie po jednym na każdym piętrze (żeton z czekoladą – na najwyższej ściance; 2 żetony z owocami – na niższych ściankach).

5. Żetony i kostki połóżcie obok planszy, żetony odwróćcie obrazkami do góry.

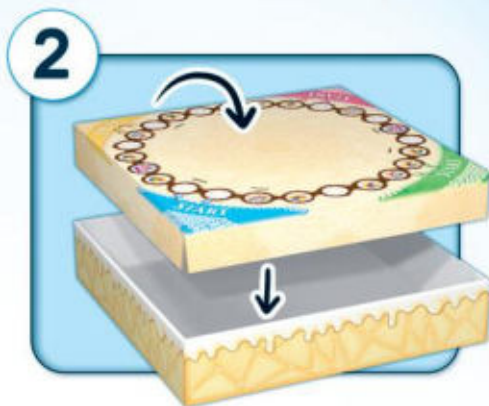
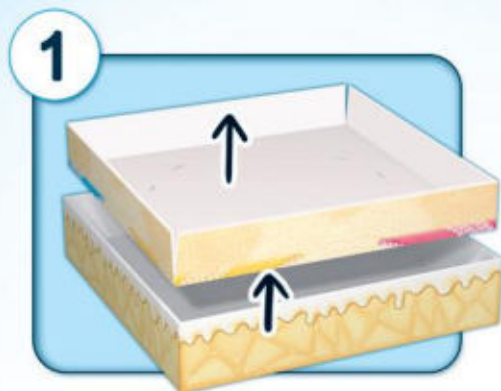
6. Pionek kota ustawcie na szczycie tortu na polu



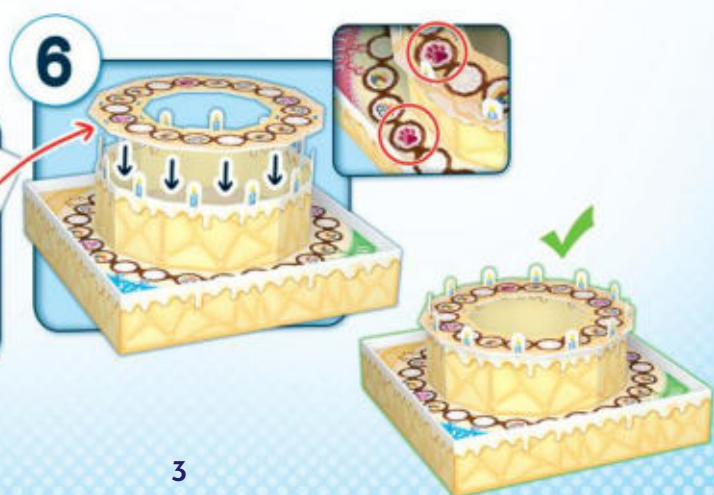
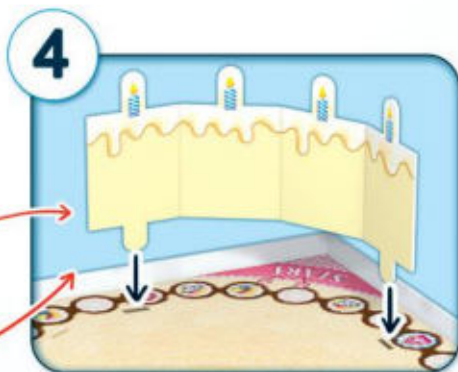
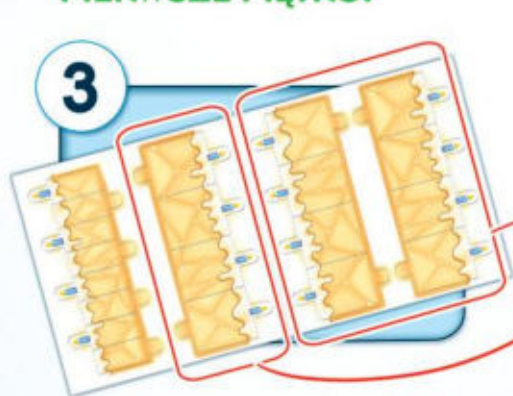
7. Wybierzcie po jednym pionku i ustawcie je na polach **START** w odpowiadających im kolorach.

Jak złożyć tort?

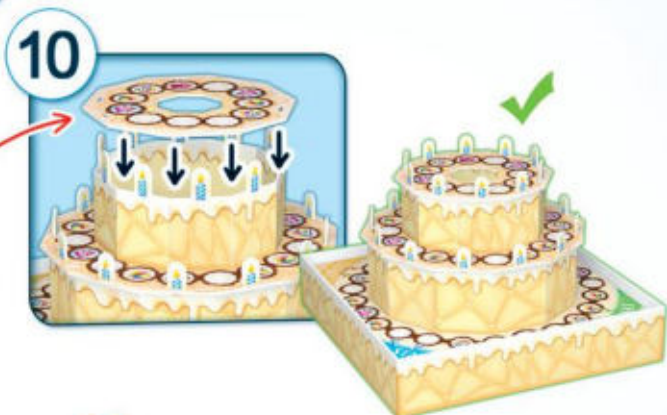
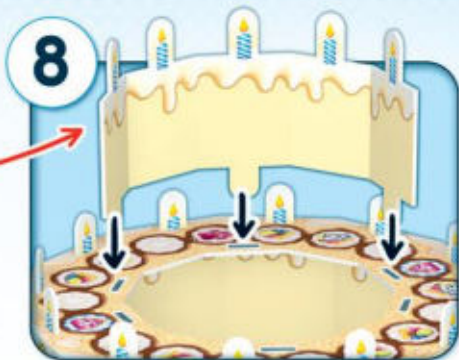
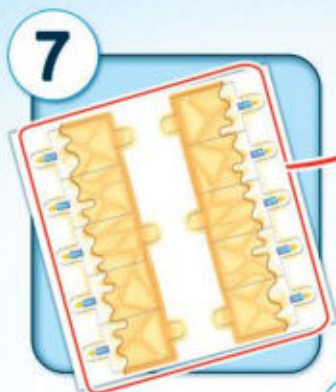
PARTER:



PIERWSZE PIĘTRO:



DRUGIE PIĘTRO:



TRZECIE PIĘTRO:



ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna osoba, która miała ostatnio urodziny.

Jak poruszają się Treflik, Treflinka, Gondek i Wujcio?



Rzucacie naraz 2 kostkami i przesuwacie się o tyle pól, ile wskazała czerwona kostka oczkowa.



Przechodzicie przez jedno z dwóch pól połączonych z polem startowym. Wybór należy do Was!

Możecie poruszać się w dowolnym kierunku, ale w ramach tej samej kolejki przesuwacie pionek tylko w jedną stronę.

Wskazówka: Wybierajcie taki kierunek, który pozwoli Wam na szybsze zdobycie żetonów.

W dowolnym momencie gry możecie wchodzić na wyższe piętra tortu oraz schodzić z powrotem – dzięki polu



Nie musicie zatrzymywać się na tym polu – wystarczy, że przez nie przejdziecie.

Co więcej, pola



mogą

od razu prowadzić Was na drugie piętro. Na przykład wtedy, gdy znajdujecie się w pobliżu tego pola i wyrzucie akurat większą liczbę oczek.



Jak ozdabiać tort?

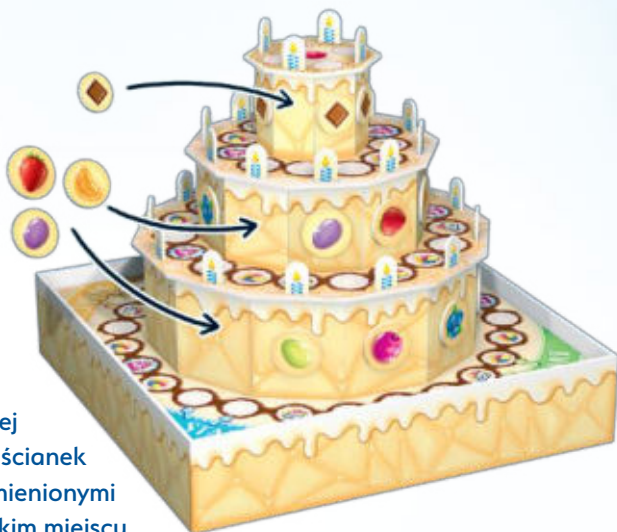
Po zatrzymaniu się na polu  lub  otrzymujecie odpowiednio 1 albo 2

żetony, które od razu przyczepiacie do tortu (po jednym na każdej ściance). Żetony możecie umieścić tylko na ściankach piętra, na którym aktualnie się znajdujecie!

Żetony z czekoladką 

umieszczacie na drugim piętrze, a pozostałe – na parterze lub pierwszym piętrze.

Wskazówka: Możecie umówić się na początku gry, kto idzie od razu na wyższe piętra, a kto zostaje niżej – do chwili ozdobienia wszystkich ścianek na danym piętrze. Poza wyżej wymienionymi zasadami to Wy decydujecie, w jakim miejscu przyczepicie ozdobę!



Jak porusza się kot?



Kot nie jest przypisany do nikogo – przesuwa się po ruchu każdego gracza o tyle pól, ile wskazała biała kostka cyfrowa.



Pionkiem tym porusza gracz, który odbywa właśnie swoją kolejkę. Najpierw przesuwasie swój pionek, a dopiero potem pionek kota.

Kot zaczyna grę, przechodząc przez pole z łapką i wykonując pełne okrążenie na szczycie tortu.

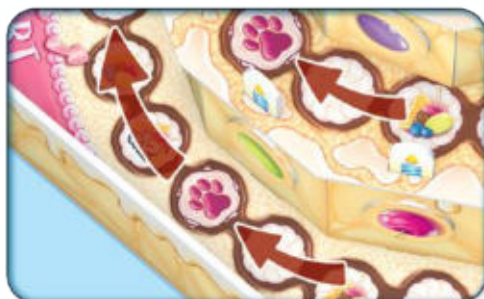


Pełne okrążenie oznacza, że pionek ponownie stanął lub przeszedł przez to samo pole z łapką. Dopiero wtedy może przejść na niższe piętro, stając albo przechodząc przez identyczne pole z łapką.

Przykład: Kot znajduje się na drugim piętrze. Od pełnego okrężenia dzieli go jedno pole. Kostka cyfrowa wskazuje 3, a zatem kot od razu przechodzi na niższe piętro i zatrzymuje się na polu wskazanym na poniższym obrazku.



Na wszystkich piętrach kot porusza się w kierunku wskazanym przez łapkę i wykonuje pełne okrężenie.



WAŻNE: Na tym samym polu może stać tylko 1 pionek. Jeśli liczba wyrzuconych oczek każe Wam stanąć na zajętej już miejscu, wówczas stawiacie swój pionek przed graczem zajmującym to pole. Czyli traktujecie zajęte pole, jakby go nie było w grze. Zasada ta dotyczy również kota.

Przykład: Treflik wyrzucił 5 oczek, a właśnie 5 pól dzieli go od Wujcia. A zatem Treflik zajmuje pole przed Wujciem i przy okazji zdobywa żeton z ozdobą.



ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Wygrywacie, gdy uda Wam się udekorować cały tort – wszystkie ścianki na każdym piętrze będą miały przyklejone żetony.

Przegrywacie, gdy kot ponownie przejdzie przez pole z łapką znajdujące się na parterze tortu.

II WARIANT GRY

W drugim wariancie gry na samym początku nie przyklepicie do tortu 3 żetonów.

A zatem macie o 3 żetony więcej do zdobycia. Pozostałe zasady rozgrywki nie ulegają zmianie.



Zespół: Marta Cebera, Mariusz Majchrowski, Agnieszka Walczak

Opracowanie graficzne: Kamila Mrożek-Zielińska

Opracowanie technologiczne: Aleksandra Niesłuchowska, Grzegorz Traczykowski