

Wyścig ślimaków

Magnetyczny wyścig ślimaków dla 2- 4 graczy od lat 5 do 99.

Autorzy: Wilfried und Marie Fort
Ilustracje: Gabriela Silveira

Redakcja: Kristin Dittmann
Czas rozgrywki: około 15 minut



Cel gry:

Sześć kolorowych ślimaków czeka na startowej grzędce w ogródku Pana Meyera. Wyścig czas zacząć! Na miejsca, gotowi, start! O, ale co to? Sebastian Ślamazara znacznie wyprzedza swoich współzawodników. Gloria Glutek przyspiesza i niespodziewanie wychodzi na prowadzenie!

Gracz, któremu uda się doprowadzić jego ślimaki na pierwsze miejsca podium, zdobywa najwięcej punktów i wygrywa!

Rozłożenie gry



Przed pierwszą rozgrywką

Oklejcie ślimaki folią magnetyczną.
Poproście o pomoc osobę dorosłą.



Przygotowanie do gry

Plansza jest dwustronna, dzięki temu można zagrać w dwa różne warianty.

Wybierz jedną ze stron planszy (A= dla początkujących, B= dla ekspertów, z większą ilością symboli) i ulóż ją po środku stołu. Dno puszkę ustaw wewnętrzną częścią do planszy (patrz obrazek), na jej dnie ulóż podium. Wszystkie ślimaki ustaw na polu startowym i przygotuj kostki do gry.

Wymieszaj karty wyścigu i rozdaj po jednej każdemu z graczy. Dyskretnie przyjrzyj się swojej karcie. Pozostali gracze nie mogą jej zobaczyć.

Karta wskaże ci, które ślimaki musisz doprowadzić do mety. Postaraj się doprowadzić je jak najszybciej do celu. Zdobędziesz punkty, tylko wtedy, kiedy ślimaki staną na podium.

Rozgrywka

Przyjrzyj się uważnie ślimakom. Na każdej skorupce znajduje się symbol. Na obydwu kostkach również znajdują się te same symbole. Zerknij również na planszę oraz bazę. Znajdziesz tam ścieżkę dla ślimaków, a na niej pola z symbolami.

Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ten, kto ostatnio trzymał w ręku ślimaka rozpoczyna grę. Wykonuje rzut dwiema kostkami. Jedna kostka wskazuje, który ślimak wyruszy, druga, na pole, z jakim symbolem ma się udać.

Co pokazały kostki?

- **Dwa takie same symbole:** Ustaw ślimaka z wylosowanym symbolem na najbliższym polu o takim samym symbolu. Nie ważne, jeśli na tym polu są narysowane również inne symbole.

Przykład: 

Hania wyrzuciła dwie gwiazdki. Ustawiła żółtego ślimaka z gwiazdką na polu z gwiazdką.



- **Dwa różne symbole:** Wybierz ślimaka z jednym z wylosowanych symboli i ustaw go na najbliższym polu z narysowanym drugim symbolem.

Przykład: 

Tomek wyrzucił trójkąt i kwiatek. Wybrał fioletowego ślimaka z kwiatkiem i ustawił go na polu z trójkątem.



Uwaga, ślimacza wieża!

- Jeśli na jednym z pól znajduje się już ślimak, jest ono zablokowane. Teraz liczy się symbol ślimaka, który stoi na danym polu. Jeśli gracz wyrzucił ten symbol, ustawia swojego ślimaka na ślimaku mającym ten symbol. (Ślimacze wieże mogą składać się z więcej niż dwóch ślimaków).

Przykład:  

Laura wyrzuciła kółko oraz koniczynkę. Ustawiła ślimaka z różowym kółkiem na ślimaku z czterolistną koniczynką, ponieważ był pierwszym najbliższym takim symbolem na ścieżce.



- Ślimak znajdujący się pod drugim ślimakiem, jest zablokowany i nie może grać. Jeśli gracz wyrzuci symbol zablokowanego ślimaka, musi przestawić ślimaka z drugim wylosowanym symbolem na najbliższe pole z symbolem zablokowanego ślimaka. Jeśli żaden ślimak z wyrzuconymi symbolami nie może się poruszyć, ostatni (wolny) ślimak przesuwa się o jedno pole do przodu.

- Ścieżka prowadzi dalej przez bok pudełka! Niestety grawitacja nie pozwala ustawić w tej pozycji jednego ślimaka na drugiego. Ślimaki dostają przyspieszenia i wspinają się jeden po drugim do góry przeskakując na kolejne pole, które posiada odpowiedni symbol.

Przykład:  

Kaj wyrzucił gwiazdkę i kwiatek. Żółtym ślimakiem przeskakuje fioletowego i staje na najbliższym polu z symbolem kwiatka.



Podium

Jeśli pomiędzy ślimakiem a metą nie ma pasującego wylosowanego symbolu, ślimak zostaje od razu umieszczony na podium. Pierwszy ślimak zajmuje pierwsze miejsce, drugi, drugie, a trzeci trzecie. Jeśli oba ślimaki z wyrzuconymi symbolami są już na mecie, ostatni (wolny) ślimak zostaje przesunięty o jedno pole do przodu.

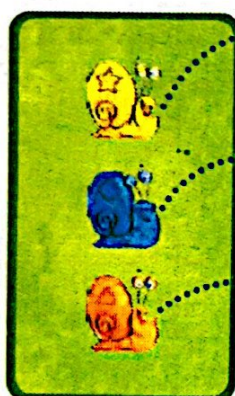
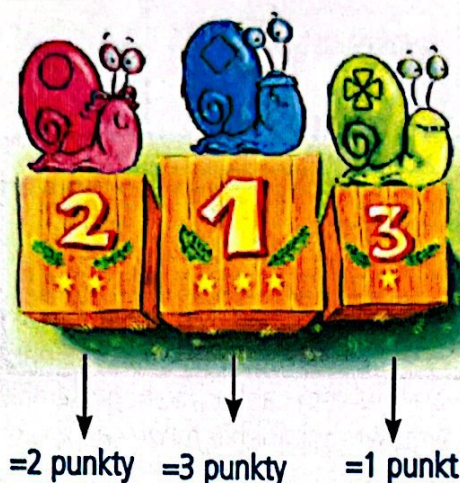
Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy wszystkie trzy miejsca na podium zostają zajęte. Teraz czas na przyznanie punktów.

Odwróć swoją wyścigową kartę i sprawdź ile ślimaków z twojej karty znajduje się na podium.

Jeśli ślimak, który znajduje się na twojej karcie zajął pierwsze miejsce to otrzymujesz 3 punkty, za drugie miejsce 2 punkty, za trzecie 1 punkt. Podlicz zdobyte punkty. Gracz z największą ilością punktów wygrywa. W przypadku takiej samej ilości punktów zdobytych przez graczy ogłaszany jest remis.

Przykład:



= 0 punktów

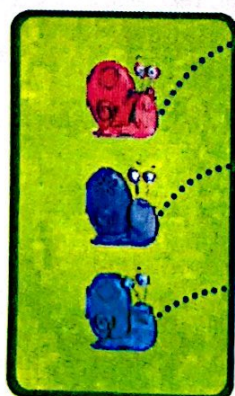
= 3 punkty

= 0 punktów

Karta wyścigowa Hania

Hania zdobywa 3 punkty za niebieskiego ślimaka.

Za żółtego i pomarańczowego, niestety nie zdobywa punktów.



= 2 punkty

= 0 punktów

= 3 punkty

Karta wyścigowa Tomek

Tomek zdobywa 2 punkty za różowego ślimaka.

Za fioletowego, zero, a za niebieskiego 3 punkty.

Hania zdobyła w sumie 3 punkty, a Tomek 5. Tomek zwyciężył grę.