

# Tęczowi Przyjaciele



## Zbieraj kryształy i wygrywaj!



Fantastyczna gra w kolorach tęczy dla 2-4 uczestników w wieku od 4 lat wzwyż.

**Projekt gry:** Erwan Morin • **Ilustracje:** Zapf, Thomas Moor

**Tekst:** Patrick Tonn, Antje Gleichmann • **Czas rozgrywki:** 15-20 minut

Wysoko u góry, w Krainie Chmur mieszkają Tęczowi Przyjaciele: Kody Koala, Kammy Kameleon, Penny Pingwin i Lazy Lu. Kiedy świeci słońce i jednocześnie pada deszcz, czterech przyjaciół maluje na niebie magiczną tęczę. W miejscach, gdzie tęcza styka się z ziemią pojawiają się magiczne kryształy.

Aby je zdobyć musicie wykazać się umiejętnością szacowania rozmiarów i odległości. Ten, kto jako pierwszy zdobędzie trzy złote kryształy, wygrywa tęczowy pojedynek!



4 figurki Tęczowych Przyjaciół: **Kody Koala**, **Kammy Kameleon**, **Penny Pingwin**, **Lazy Lu**.

### Przed pierwszą rozgrywką:

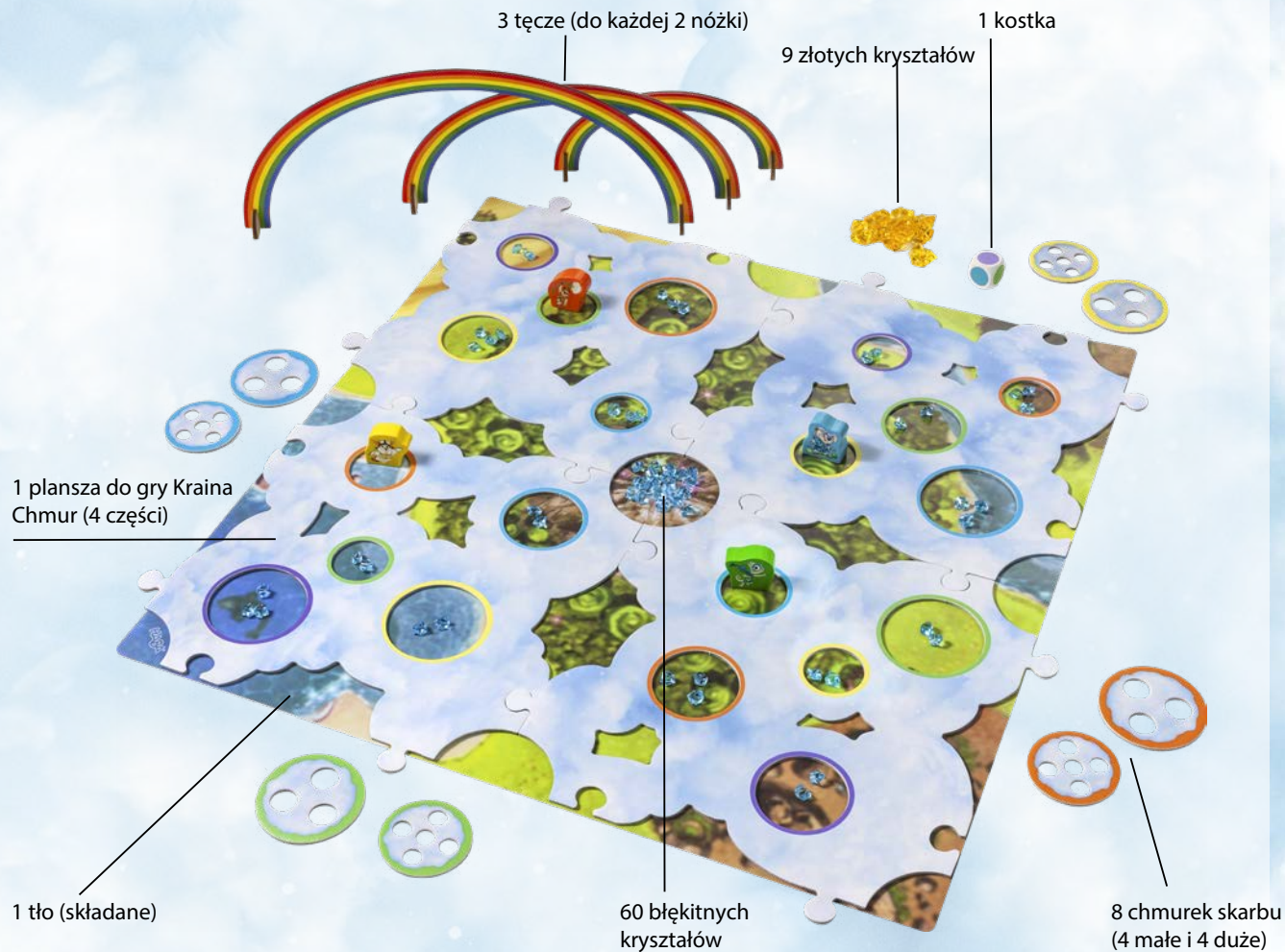


Złóżcie trzy tęcze, według instrukcji widocznych na obrazku. Po skończonej grze nie musicie rozkładać tęczy, aby zmieściły się do pudełka.

*Uwaga: dla zachowania stabilności, nóżki tęczy lekko od niej odstawaj- nie wpychajcie ich na siłę do końca!*

### Przygotowanie do gry

Na podłodze lub stole rozłóżcie tło gry. Na nim złożcie cztery elementy planszy w formie puzzli przedstawiające Krainę Chmur. Następnie, w każdy okrągły otwór w chmurach znajdując się na planszy włóżcie po jednym błękitnym kryształku. Pozostałe błękitne kryształy włóżcie do otworu znajdującego się pośrodku planszy. To wasza rezerwa błękitnych kryształów. Złote kryształy ułóżcie obok planszy. Każdy z graczy wybiera sobie figurkę Tęczowego Przyjaciela i ustawia w dowolnym okrągłym otworze w chmurach. Pamiętajcie, w każdym elemencie puzzli Krainy Chmur może znajdować się tylko jeden Tęczowy Przyjaciel. Weźcie również po dwie chmurki skarbu w kolorze waszej figurki i ułóżcie przed sobą. Trzy tęcze oraz kostkę trzymajcie w zasięgu ręki.



## Przebieg gry

Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto ma na sobie najbardziej kolorowy strój.

Wykonaj rzut kostką i do każdego okrągłego otworu oznaczonego kolorem, który pokazała kostka włoż **po jednym** błękitnym kryształku z rezerwy.

★ W momencie, kiedy kostka pokaże gwiazdkę, możesz wybrać jeden z pięciu kolorów.

Następnie weź jedną z trzech tęczy.

Włóż jeden koniec tęczy do otworu, w którym znajduje się twój przyjaciel, a drugim postaraj się wcelować do innego otworu (najlepiej takiego, w którym znajduje się dużo błękitnych kryształów).

Dla pewności, że nóżka tęczy zmieści się w otworze, możesz chwilowo wyjąć i ustawić swojego przyjaciela obok.

## Sprawdź, czy poprawnie wykonałeś/aś ruch:

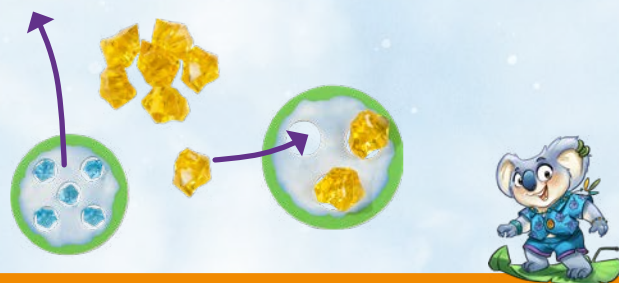
- **Nóżki tęczy wpasowały się w obydwie otwory?**  
**Wspaniale!** Teraz możesz przelecieć swoim przyjacielem na drugą stronę tęczy i zebrać wszystkie kryształy, które się tam znajdują. Powkładaj je w otwory na twojej małej chmurce skarbu. Przyjaciela ustaw w nowym otworze na planszy, odłóż na miejsce tęczę, której przed chwilą użyłeś/aś.
- **Nóżki tęczy nie wpasowały się do końca w obydwie otwory?**  
**Ups, coś poszło nie tak!** W tej rundzie nie uda ci się zebrać kryształów. Twój przyjaciel pozostaje na swoim miejscu. Odstaw tęczę z powrotem do pozostałych.

Twój ruch się kończy, kolej gry przechodzi na następną osobę.



## Wymiana kryształów:

W momencie, kiedy wypełnisz 5 otworów na swojej małej chmurce skarbu błękitnymi kryształami, możesz wymienić je na 1 duży złoty kryształ. Zdobyty złoty kryształ ułóż w jednym z otworów na swojej dużej chmurce skarbu. Duża chmurka ma 3 otwory. Pozostałe po wymianie błękitne kryształy ułóż na małej chmurce skarbu.



## Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, kiedy jednemu z graczy uda się, jako pierwszemu zdobyć 3 złote kryształy. Zwycięza grę i zostaje okrzyknięty Królem/ Królową Krainy Chmur.

## Wersja dla tęczowych ekspertów:

Podczas swojego ruchu wybierz i wskaż jeden okrągły otwór na planszy. Weź tęczę według uznania i umieść jeden z jej końców w otworze, w którym stoi twój przyjaciel, a drugi w tym wybranym. W momencie, kiedy źle oszacowałeś odległość i nie uda ci się dotrzeć drugim końcem tęczy do wybranego otworu, twój ruch się kończy i nie zdobywasz kryształów.



Czas  
na zabawę!

