

INSTRUKCJA

AUTOR: ALINA BRZESKA-CZUBA ILUSTRACJE: MACIEJ SZYMANOWICZ

KOŁKA i SPÓŁKA



Wiek graczy



4-7

Liczba graczy



2-4

GRANNA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- PLANSZA
- 4 PIONKI
- 45 KART
- 64 FIGURY
- 3 MEDALE
- INSTRUKCJA

CEL GRY

Czas na zabawę w układanie obrazków z figur. Kto pierwszy, ten lepszy!



PRZYGOTOWANIE DO GRY



Rozłóżcie planszę na stole, wybierzcie swoje pionki i postawcie je na polu startowym (przed polem z numerem 1). Następnie dokonajcie wyboru poziomu trudności spośród kilku wariantów:

- ← • łatwy – karty niebieskie
- średni – przetasowane karty niebieskie oraz czerwone
- ← • trudny – karty czerwone

Do pierwszej rozgrywki zalecamy wariant łatwy!

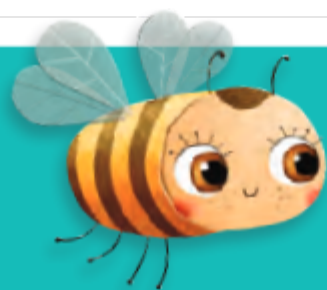
Karty w wybranym kolorze ułóżcie w zakrytym stosie na środku stołu.

Obok nich rozłóżcie wszystkie figury oraz medale:

złoty, srebrny i brązowy. Jesteście gotowi do gry.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie ruchy odbywają się zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara. Gracz bierze ze stosu jedną kartę (pierwszą z wierzchu) i wołając: „Kółka i spółka!” kładzie ją odkrytą na środku stołu tak, by była widoczna dla wszystkich graczy. Teraz wszyscy gracze starają się jak najszybciej ułożyć z dostępnych figur obrazek przedstawiony na karcie.



Kto ułoży obrazek jako pierwszy, zabiera złoty medal z numerem 1, kto zrobi to jako drugi – bierze srebrny medal z numerem 2, kto będzie trzeci – brązowy medal z numerem 3. Czwarty gracz ma jeszcze chwilę na skończenie swojego obrazka. Następnie przyznawane są punkty.



PUNKTACJA

Za prawidłowe ułożenie obrazka (użycie właściwych figur oraz ustawienie ich we właściwej kolejności) gracze otrzymują punkty. Gracz, który jako pierwszy ukończy obrazek, przesuwa swój pionek o 4 pola, ten, który zrobi to jako drugi – o 3 pola, trzeci – o 2 pola, a czwarty – o 1 pole. Jeżeli gracze stwierdzą, że któryś z nich źle ułożył swój obrazek (uwaga: dozwolone są niewielkie przesunięcia figur wynikające z pośpiechu!), pionek tego gracza nie przesuwa się.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy pionek któregoś z graczy dotrze do końca toru punktacji (za pole z numerem 20), zostaje on natychmiast ogłoszony zwycięzcą. Pozostali gracze mogą wówczas zakończyć grę lub kontynuować ją, by walczyć o kolejne miejsca.

Powodzenia!

Uwaga! W medalach znajdują się dziurki. Można przewlec przez nie tasiemki i używać do zabawy niezwiązanej z grą.



Do gry dołączony jest arkusik z naklejkami.

W innych grach SMOKA OBIBOKA znajdziesz kolejne naklejki.

POLECAMY TEŻ SERIĘ GRY I ZABAWY SMOKA OBIBOKA!



00247/3

Pełna oferta gier GRANNY na: www.sklep.granna.pl

www.granna.pl
service@granna.pl
www.facebook.com/grannagry



Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy) możesz przesłać reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisz jakiego elementu gry brakuje.

© GRANNA 2014 Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Polsce

GRANNA sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną wiadomości o nowościach, napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.