

Skok po Marchewkę



Trevor Benjamin i Brett J. Gilbert

Bernhard Speh

od 7 lat

2-4 graczy

około 20 minut

Cel gry

Ty i Twoi króliczy przyjaciele urządacie wielką ucztę dla wszystkich leśnych stworzeń, ale wciąż potrzebujecie kilku niezbędnych składników, by przyrządzić uroczystą potrawkę.

Na szczęście trafieś na rozległy ogród pełen soczystych warzyw. To musi być ogród rolnika Zielińskiego! Jak smacznie wygląda! Gdyby tylko płoty nie były takie wysokie...

Skok czy stop? Czy odważysz się przeskoczyć przez płot, żeby zdobyć warzywa, czy może wolisz poczekać za płotem na wsparcie? Nie zwlekaj zbyt długo, bo inne króliki też szukają warzyw, a rolnik Zieliński zaraz wróci do domu. Które z Was zdoła ukraść najwięcej warzyw, zanim złapie Was rolnik?

Zawartość



63 karty warzyw

Każda z kart przedstawia 1 z 7 różnych warzyw i liczbę od 6 do 12. Liczba na karcie oznacza, ile łącznie warzyw danego typu znajduje się w talii (np. 6 pomidorów, 7 marchewek itd.).



karta rolnika Zielińskiego



5 płotów

o wysokości od 2 do 6



4 kolorowe kości królików
niebieska, zielona, fioletowa
i pomarańczowa



8 białych kości królików

Przygotowanie do gry

Odłóż kartę rolnika Zielińskiego na bok i potasuj wszystkie karty warzyw. Połóż zakrytą talię na środku stołu. Dobierz z niej 10 kart **warzyw** i bez podglądania wtasuj między nie kartę rolnika Zielińskiego. Umieść przetasowane karty na spodzie talii. W ten sposób powstaje stos dobierania.

Na środku stołu ułóż obok siebie **płoty** w kolejności od najniższego do najwyższego. Pod każdym z płotów zostaw trochę miejsca na karty warzyw. Następnie każde z Was wybiera po 1 z **kolorowych kości** i kładzie ją przed sobą. To Wasze kości królików. **Białe kości królików** należy odłożyć na bok – stanowią wspólną pulę.



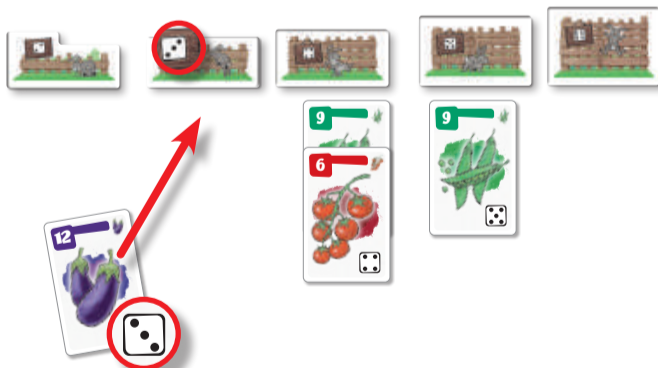
Rozgrywka

Zaczyna osoba, która najbardziej lubi podgryzać marchewki. Podczas swojej tury rozegraj 2 następujące akcje w podanej kolejności:

- 1. ODSŁOŃ KARTĘ.** Odsłoń kartę z wierzchu stosu dobierania i połóż ją pod pasującym płotem. (Pomiń tę akcję, jeśli karta rolnika Zielińskiego została odkryta).
- 2. SKOK CZY STOP.** Rzuć kośćmi i skocz albo weź dodatkową kość.

1. ODSŁOŃ KARTĘ

Rozpocznij turę, odsłaniając kartę z wierzchu stosu dobierania. Spójrz na symbol kości na karcie, a następnie połóż ją pod płotem z tym samym symbolem. Jeśli pod tym płotem już znajdują się karty warzyw, połóż ją na wierzchu w taki sposób, aby wszyscy wciąż widzieli warzywa na kartach pod spodem.



Jeśli na odsłoniętej karcie nad symbolem kości widać **słońce**, natychmiast odsłoń kolejną kartę. To może się stać kilka razy z rzędu.



Jeśli odsłonisz kartę rolnika Zielińskiego, połóż ją odkrytą na wierzchu stosu dobierania. Oznacza to koniec gry (zob. „**Koniec gry**”).

2. SKOK CZY STOP?

Teraz możesz spróbować ukraść warzywa rolnika Zielińskiego. Chcesz spróbować szczęścia i przeskoczyć przez płot? Czy wolisz poczekać na lepszą okazję?

SKOK

Chcesz zwinąć warzywka? Musisz przeskoczyć przez płot. Wykonaj następujące kroki po kolei:

Wybierz płot

Przed rzucającymi kośćmi powiedz na głos, który płot chcesz przeskoczyć. W swojej turze możesz próbować przeskoczyć tylko 1 płot. Im wyższy płot, tym ciężiej będzie go przeskoczyć.

Wybierz i rzuć kośćmi

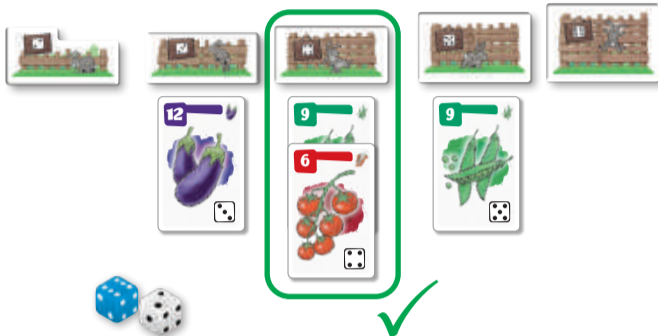
Zawsze rzucając swoją kolorową kością królika. Jeśli masz też białe kości królika, możesz rzucić **dowolną ich liczbą**. Następnie rzuć wszystkimi wybranymi kośćmi naraz. Im większej liczby kości użyjesz, tym większe masz szanse na sukces.

Skok: udało się przeskoczyć przez płot

Jeśli wynik na co najmniej 1 z rzuconych przez Ciebie kości królików jest wyższy bądź równy wartości kości przedstawionej na wybranym płocie, udaje Ci się go przeskoczyć! Nie można **sumować** wyników z kilku kości.

- Weź wszystkie karty warzyw, które znajdują się pod wybranym płotem, i połóż je odkryte przed sobą. Układaj karty warzyw tego samego typu jedna pod drugą tak, żeby wszyscy gracze widzieli, ile masz kart warzyw każdego typu.
- Weź z powrotem swoją kolorową kość królika, a **wszystkie białe kości królików użyte w tej turze zwróć do wspólnej puli. Pamiętaj, żeby zawsze zwracać użyte białe kości do wspólnej puli po przeskoczeniu przez płot.** Zachowujesz wszystkie niewykorzystane białe kości królików.

Przykład. Maja mówi, że chce przeskoczyć przez płot o wysokości 4. Do rzutu swoją kolorową kością królika postanawia dołączyć 1 z 2 swoich białych kości królików. Maja wyrzuca 2 i 6, co oznacza, że przeskakuje płot i może wziąć spod niego wszystkie karty warzyw. Musi jednak zwrócić do wspólnej puli użytą białą kość królika.

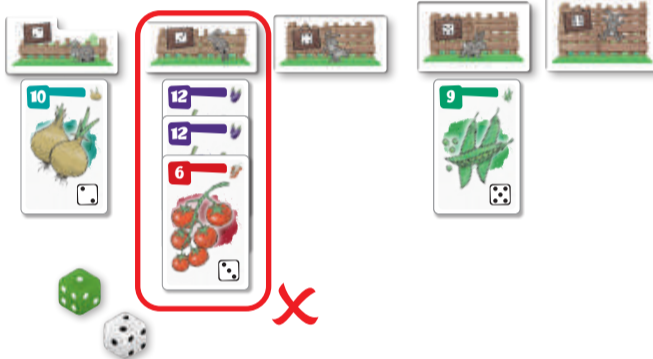


Skok: nie udało się przeskoczyć przez płot

Jeśli wynik na żadnej z rzuconych przez Ciebie kości królików nie jest wyższy bądź równy wartości kości przedstawionej na wybranym płocie, nie udaje Ci się przez niego przeskoczyć.

- Zostaw wszystkie karty warzyw pod płotem.
- Weź **wszystkie** rzucone kości królików z powrotem do swojej puli (zarówno kolorową, jak i białe).

Przykład. Robert mówi, że chce przeskoczyć płot o wysokości 3. Do rzutu swoją kolorową kością królika postanawia dołączyć 1 białą kość. Wyrzuca 1 i 2, co oznacza, że nie udaje mu się przeskoczyć płotu. Zostawia karty pod płotem i bierze wszystkie rzucone kości z powrotem do swojej puli.



STOP

Jeśli nie chcesz próbować przeskoczyć żadnego z płotów, weź **białą kość królika ze wspólnej puli kości** i umieść ją w swojej puli. Zapewni Ci to więcej kości do wykorzystania w następnej turze, a co za tym idzie – większe szanse na przeskoczenie przez płot! Weź pod uwagę, że w takim przypadku **nie** możesz w tej turze wykonać rzutu kośćmi!

Jeśli we wspólnej puli nie ma już białych kości królików, możesz zabrać białą kość królika **dowolnemu innemu graczowi**.

Przykład. Oliwia odsłania kartę. Ponieważ pod płotami nie ma zbyt wielu kart warzyw, decyduje się nie skakać w tej turze. Zamiast tego bierze białą kość królika ze wspólnej puli.

Po wykonaniu akcji „Skok czy stop” swoją turę rozgrywa kolejny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Koniec gry

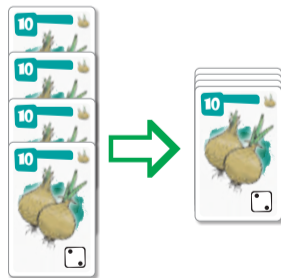
Gdy odsłonisz kartę rolnika Zielińskiego, umieść ją odkrytą na wierzchu stosu dobierania. Kontynuujcie rozgrywkę w normalny sposób, pomijając akcję „Odsłoń kartę” i **nie odsłaniając już żadnych kart warzyw** na początku swoich tur. Wykonywać należy tylko akcję „Skok czy stop”. Grajcie tak długo, aż pod płotami nie będzie więcej kart warzyw. Wtedy gra się kończy.

Teraz porównajcie liczbę zebranych kart warzyw każdego typu z innymi graczami. Podliczcie kolejno warzywa każdego typu.

Osoba, która zebrała najwięcej kart warzyw danego typu, układa je przed sobą w odkrytym stosie. Ten stos jest wart tyle punktów, ile wynosi liczba przedstawiona na karcie warzywa. Jeśli kilkoro graczy ma najwięcej kart danego warzywa, wszyscy otrzymują punkty równe wskazanej wartości.

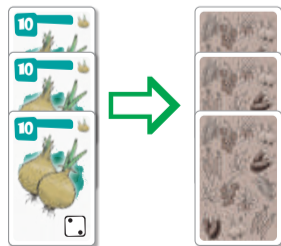
Przykład. Masz 4 cebule – więcej niż ktokolwiek inny. Układasz swoje karty cebul w stosie przed sobą. Twój stos jest wart 10 punktów.

Pozostali gracze zakrywają swoje karty tego warzywa. Każda zakryta karta jest warta **1 punkt**.



Przykład. Ukradłeś 3 cebule, ale ktoś inny ma 4. Zakryj swoje karty cebul. Te karty są warte po 1 punkcie, czyli: 3 x 1 = 3 punkty.

Po przyznaniu punktów za wszystkie rodzaje warzyw zsumuj swoje punkty. Osoba, która ma najwięcej punktów na koniec gry, wygrywa! Jeśli kilkoro graczy ma najwięcej punktów, współdzielą zwycięstwo.



Producent:
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, Niemcy, 2024
Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami z innymi graczami
w grupie PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia
Tłumaczenie:
Aleksandra Paczkowska,
Kacper Podliński, Jakub Maciejewski
Redakcja: zespół Rebel



Wersja 1.0