

REKIN



Autor: *Arpad Fritsche* Ilustracje: *Dovydas Čiuplys*

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- plansza rafy
- 16 małych rybek (po 4 w kolorze: żółte, zielone, niebieskie i czerwone)
- 6 drapieżników (po 2 w każdym rozmiarze: małe, średnie i duże)
- 4 rybki przypominajki (po 1 w kolorze: żółta, zielona, niebieska i czerwona)
- 2 kolorowe kostki
- instrukcja

Południowe morza pełne są tajemnic i niebezpieczeństw – małych mieszkańców podwodnego świata czekają nie lada wyzwania! Rekin i jego banda właśnie wypłynęli na łowy.

Pomóż małym rybkom umknąć drapieżnikom i bezpiecznie dotrzeć do rafy, gdzie znajdą schronienie wśród barwnych koralowców!

Cel gry

Wygrasz, jeśli Twoja rybka jako pierwsza bezpiecznie wpłynie na rafę lub tylko Twoje rybki pozostaną w grze.

Przygotowanie gry

Położcie planszę na środku stołu – tak, by wszyscy gracze mieli do niej swobodny dostęp.

Plansza przedstawia dno oceanu oraz początek rafy koralowej (rafa zaczyna się w ostatniej kolumnie, przylegającej do prawego brzegu planszy). Po lewej stronie planszy znajduje się kotwica z liną, po prawej – mina z łańcuchem.

Wybierzcie 3 spośród 6 drapieżników i połóżcie je w kolumnie znajdującej się za łańcuchem miny. Drapieżniki muszą być oddzielone od siebie przynajmniej jednym pustym polem. Drapieżniki pilnują dostępu do rafy.

Małe rybki na początku rozgrywki zajmują lewą stronę planszy i ustawione są przodem do rafy. Każdy z Was wybiera kolor rybek,

którymi chce grać. Rybki będą płynąć w stronę rafy. Rybki przypominajki w swoich kolorach położcie przed sobą.

Rybka przypominajka

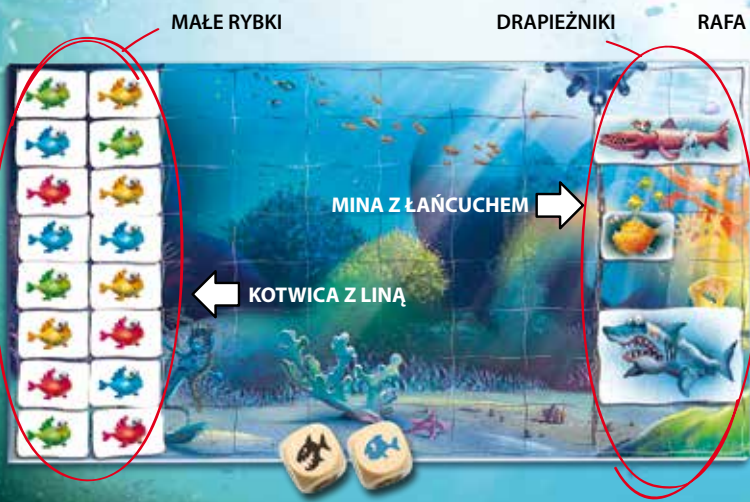
Na początku rozgrywki rybek jest tak dużo, że łatwo zapomnieć, którym kolorem się gra. Rybka przypominajka pomoże Wam go zapamiętać!



Pierwszym graczem zostaje osoba, która jako ostatnia z Was widziała akwarium z rybkami. Kładzie ona jedną ze swoich małych rybek w pierwszej kolumnie, znajdującej się przed linią startową (na planszy wyznacza ją lina, do której przyczepiona jest kotwica). Następnie gracze – po kolei – kładą w tej samej kolumnie po jednej ze swoich rybek. Pozostałe rybki gracze umieszczają na dowolnym pustym polu w pierwszej lub drugiej kolumnie – ponownie rozpoczynając od pierwszego gracza. Wykładanie trwa do momentu, aż na planszy znajdą się wszystkie małe rybki.

Jeśli gracze w trzy osoby, to po wyłożeniu pierwszych rybek w swoim kolorze układacie w pierwszej kolumnie 1 rybkę w kolorze, którego nikt z Was nie wybrał. Jeśli gracze w dwie osoby, to po wyłożeniu pierwszych rybek w swoim kolorze układacie w pierwszej kolumnie po 1 rybkę w każdym z dwóch niewybranych kolorów. Pozostałe rybki umieszczacie na dowolnym pustym polu w pierwszej lub drugiej kolumnie (według tej samej kolejności: najpierw kładziecie rybki graczy, potem rybki w niewybranych kolorach). Wykładanie trwa do momentu, aż na planszy znajdą się wszystkie małe rybki. Rybki nienależące do graczy także biorą udział w grze i są przesuwane na planszy. Dzięki nim każdy z Was ma równe szanse na starcie.

Przykład dla gry dwuosobowej: W swoim pierwszym ruchu Janek (gracz startowy) kładzie swoją zieloną rybkę w pierwszej kolumnie. Kasia kładzie swoją niebieską rybkę również w pierwszej kolumnie. W tej samej kolumnie gracze kładą teraz rybki żółtą i czerwoną, które nie należą do żadnego z nich. Następnie Janek kładzie w dowolnej kolumnie kolejną zieloną rybkę; po nim ruch wykonuje Kasia; następnie kładzione są rybki żółta i czerwona itp.



PLANSZA GOTOWA DO GRY

Przebieg gry

Kiedy przypadnie Twoja kolejka, rzuć dwoma kolorowymi kostkami. Kolory wyrzucone na kostkach zadecydują o tym, które małe rybki lub/i drapieźniki przesuniesz na planszy. W trakcie rozgrywki drapieźniki poruszają się w stronę małych rybek (ku lewemu brzegowi planszy). Małe rybki poruszają się zaś w stronę rafy (ku prawemu brzegowi planszy).



Jeśli na kostce wypadnie drapieźnik...

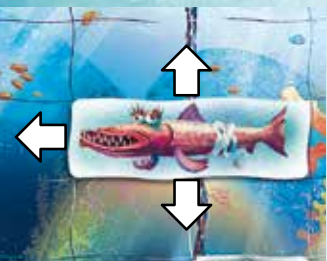
Jeśli na wyrzuconych przez Ciebie kostkach wypadną 1 lub 2 drapieźniki, to przynajmniej jeden z nich musi zostać przesunięty na planszy. Jeżeli wypadnie 1 drapieźnik, to musisz wybrać jednego z 3 drapieźników znajdujących się na planszy i przesunąć go o jedno pole. Jeśli drapieźnik wypadnie na 2 kostkach, to możesz: przesunąć o jedno pole 2 drapieźniki lub wybrać 1 drapieźnika, który przesunie się o dwa pola. Drapieźnik nie może zakończyć swojego ruchu na polu, z którego rozpoczynał ruch.

Drapieźnik może poruszać się do przodu (w stronę małych rybek) lub na boki (w górę lub w dół planszy). Drapieźnik nie może się poruszać po skosie ani cofać w stronę rafy.

Jeśli drapieźnik wejdzie na pole, na którym znajduje się mała rybka, to natychmiast ją pożera – rybka zostaje wówczas usunięta z planszy i nie bierze już udziału w rozgrywce.

Uwaga: jeżeli w wyniku ruchu na boki (w górę lub w dół planszy) drapieźnik znajdzie się na polu zajmowanym przez rybkę, to również ją pożera.

Drapieźnik jako pierwszy wykonuje swoje ruchy na planszy. Jeśli na kostce wypadły drapieźnik i mała rybka, to najpierw przesuwasz drapieźnika, a potem małą rybkę.



DRAPIEŹNIK

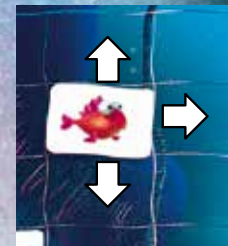
Jeśli na kostce wypadnie mała rybka...

Załóżmy, że wyrzuciłeś na kostkach dwie małe rybki: czerwoną i niebieską. Wówczas przesuwasz na planszy: jedną czerwoną rybkę i jedną niebieską rybkę. Małe rybki możesz przesuwać tylko na puste pola.

Jeśli na Twojej kostce wypadnie mała rybka w kolorze, który należy do przeciwnika (oraz w kolorze, który nie należy do żadnego z graczy), to rybkę tę możesz przesunąć **tylko do przodu** – w stronę rafy. Jeśli na kostce wypadła mała rybka w Twoim kolorze, to możesz ją przesunąć również na boki (w górę lub w dół planszy).



Małe rybki nie mogą być przesuwane po skosie ani do tyłu; nie można nimi również przeskakiwać przez inne rybki ani przez drapieźniki. Jeśli na dwóch kostkach wypadnie taka sama mała rybka (w tym samym kolorze), to możesz: przesunąć o jedno pole 2 małe rybki w tym kolorze lub wybrać jedną rybkę, która przesunie się o dwa pola. Jeśli nie możesz przesunąć małej rybki, która wypadła na pierwszej kostce, to przesuwasz tylko rybkę, która wypadła na drugiej kostce. Jeśli nie możesz przesunąć żadnej z dwóch małych rybek, które wypadły na kostkach, to możesz wybrać z planszy dowolną małą rybkę i przesunąć ją o jedno pole do przodu.



MAŁA RYBKKA

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy na planszy zostaną tylko rybki w jednym kolorze lub gdy jedna z rybek wpłynie na rafę (czyli dotrze do prawego brzegu planszy i zostanie umieszczona w ostatniej kolumnie). Gracz, który opiekował się rybkami w tym kolorze, automatycznie wygrywa grę. Jeśli na planszy zostaną tylko małe rybki, które nie należą do żadnego z graczy, lub jeśli mała rybka nienależąca do żadnego z graczy jako pierwsza wpłynie na rafę, to nikt nie wygrywa gry ani jej nie przegrywa.

Przypomnienie najważniejszych zasad

- Drapieźnik zawsze wykonuje ruch jako pierwszy. Gdy już się przesunie na planszy, swój ruch rozpoczyna mała rybka.
- Drapieźnik zawsze przesuwa się w stronę małych rybek – czyli ku lewemu brzegowi planszy.
- Mała rybka zawsze przesuwa się w stronę rafy – ku prawemu brzegowi planszy.
- Drapieźnik i mała rybka przesuwać się do przodu i na boki (w górę lub w dół planszy). Nigdy nie można przesuwać ich po skosie ani cofać.
- Rybkę przeciwnika oraz rybkę nienależącą do żadnego z graczy można przesuwać tylko do przodu.

Warianty gry

W wariantcie podstawowym gry wykładacie na planszę 3 drapieźniki dowolnej wielkości. Możecie wpływać na poziom trudności gry, zmieniając wielkość drapieźników biorących udział w rozgrywce. Im większe drapieźniki wybierzeć, tym trudniejsza będzie gra. Jeśli chcecie ustawić poprzeczkę jeszcze wyżej, to połóżcie na planszy 4 drapieźniki. Jeśli chcecie skrócić czas rozgrywki, możecie wyłożyć na planszę mniejszą ilość małych rybek (2 lub 3 rybki na gracza).

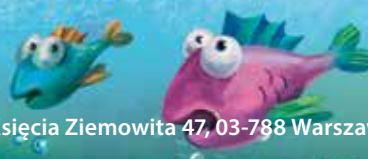
Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje. Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry

LOGIS™

© 2017 SAVAS TAKAS IR KO, UAB

2017 Granna Sp. z o.o., ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa



GRANNA

www.granna.pl