



Dziupla

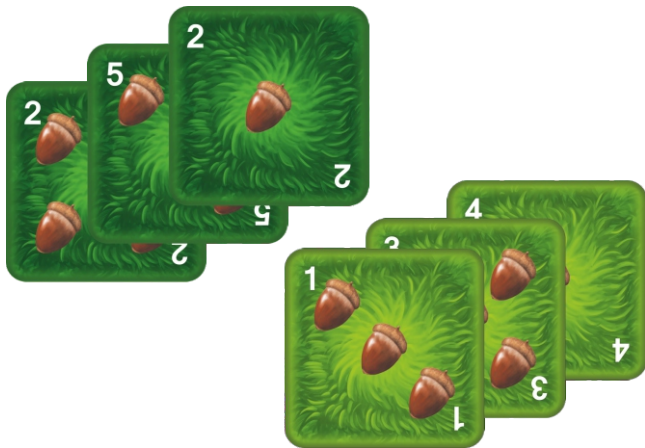
instrukcja

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



4 drewniane WIEWIÓRKI

Gracze będą poruszać się wiewiórkami po polanie zbierając zapasy.



25 tafelków POLANY

Tafelki utworzą polanę, z której nasze wiewiórki będą zbierały zapasy. Tafelki mają dwie strony, które odróżnia od siebie kolor tła. Na każdej stronie tafelka jest przedstawiona graficznie pewna liczba żołądzy, które będzie mogła zebrać wiewiórka, gdy wejdzie na niego podczas gry. Liczby w rogu informują o tym, ile żołądzy znajduje się po drugiej stronie tafelka.



28 KART AKCJI

Na tych kartach widnieją symbole oraz opisy specjalnych akcji, które gracze będą mogli wykorzystać podczas rozgrywki. Karty mają różnokolorowe ramki, odpowiadające kolorom wiewiórek.



7 tafelków z DNIAMI TYGODNIA

Tafelki będą pokazywać mijające dni tygodnia podczas gry.



45 żetonów ZAPASÓW

Żetony przedstawiające zapasy na zimę. Dla ułatwienia gry, pięć zebranych żołądździ można w każdej chwili wymienić na jeden żeton z orzechem laskowym, a dziesięć żołądździ na jeden żeton z kasztanem.



8 tafelków z KOSZYKIEM ZAPASÓW

Te dodatkowe tafelki mogą być użyte przez graczy w momencie, gdy ich zbiory będą tak duże, że same żetony zapasów nie wystarczą. Są dwa rodzaje takich tafelków, jeden oznacza 30, drugi 60 zapasów.

CEL GRY

Celem gry jest zebranie jak największej liczby zapasów podczas wyprawy na leśną polanę, tak by nasze wiewiórki miały co jeść podczas mroźnej zimy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W pierwszej kolejności wybieramy dogodnie miejsce do gry, najlepiej by była to płaska powierzchnia. Przed rozpoczęciem gry przygotowujemy elementy w następującej kolejności:

1. Tasujemy wszystkie tafelki polany, a następnie rozkładamy je tak, by utworzyły kwadrat o bokach 4 x 4. Tafelki należy rozłożyć tak, by wszystkie były odwrócone ciemnozielonym kolorem tła do góry. Polana składa się z 16 tafelków.
2. Pozostałe tafelki polany układamy w stos, tak by wszystkie tafelki były odwrócone ciemnozielonym tłem do góry i umieszczamy obok polany. Bierzymy trzy górne tafelki z tego stosu i umieszczamy każdy osobno tuż obok niego.
3. Każdy z graczy wybiera jedną z wiewiórek, którą będzie poruszał się po polanie.
4. Karty akcji należy rozdzielić pomiędzy graczami. Każdy otrzymuje 7 kart akcji w kolorze ramki zgodnym z kolorem wybranej przez siebie wiewiórki. Gracze podczas rozgrywki trzymają w ręce karty akcji, tak by pozostali uczestnicy rozgrywki nie widzieli ich awersów.

5. Tworzymy stos z tafelków z dniami tygodnia, który będzie odmierzał czas pozostały wiewiórkom na zbieranie zapasów. Układamy je tak, by karta z rzymską liczbą „I” była widoczna na

samej górze, a pod nią kolejno były tafelki z liczbami rzymskimi: II, III, IV, V, VI, VII.

6. Obok polany kładziemy także żetony oraz kafle zapasów.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega w rundach, podczas których gracze kolejno wykonują ruchy swoimi wiewiórkami. Gracze muszą wykazać się sprytem i logicznym myśleniem podczas drogi przez polanę, żeby zebrać jak największą liczbę zapasów. Muszą też zatrzymać się w takim miejscu, by w następnej turze znów mieć szansę na dobre zbiory. Gra trwa łącznie 7 rund.

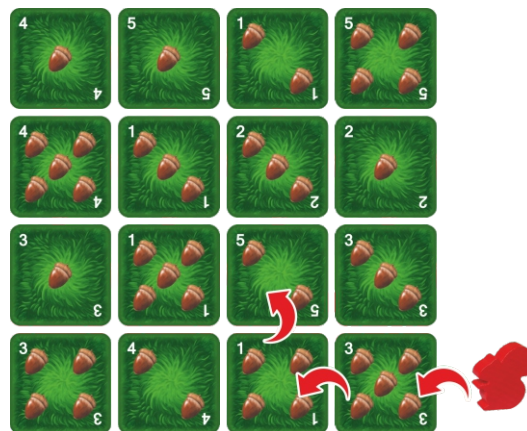
Przebieg pierwszej rundy

Grę niech rozpocznie gracz, który jako ostatni odwiedził las lub widział wiewiórkę. Jeśli uczestnicy nie będą mogli dojść do porozumienia, wówczas gracza rozpoczynającego, należy wybrać losowo. Osoba, która została pierwszym graczem otrzymuje stworzony podczas przygotowania gry stos tafli dni tygodnia. Od tej chwili jej zadaniem będzie pilnowanie upływającego czasu, by wiewiórki mogły zdążyć ze zbiorami przed końcem tygodnia. Podczas pierwszej rundy, gracze kolejno wykonują akcje swoimi wiewiórkami, stosując się do poniższych zasad:

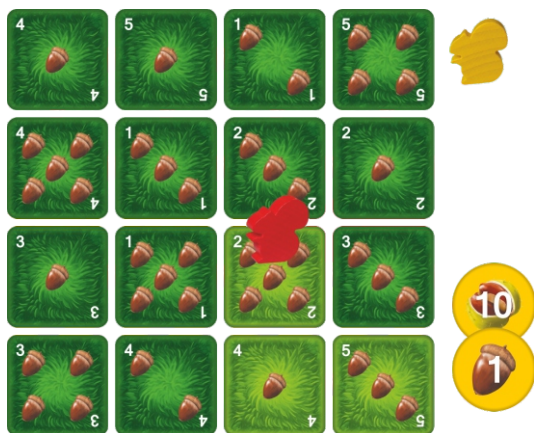
1. Rozpoczynając pierwszą rundę wiewiórka znajduje się poza polaną. Gracz może wybrać dowolny tafelkę położony na brzegu polany, na który wejdzie jego figurka.
2. Gracz otrzymuje liczbę żetonów zapasów (żołędzi) równą liczbie żołędzi zilustrowaną na tafelku.
3. Następnie wiewiórka może przejść na sąsiadujący tafelki, jeśli tylko jest na nim mniej żołędzi niż na obecnie zajmowanym tafelku.

4. Wiewiórka może przejść w jednej rundzie nawet kilka tafelków, pod warunkiem, że każdy będzie miał mniej żołędzi od poprzedniego. Za każdy tafelkę na który wejdzie wiewiórka, gracz otrzymuje liczbę żetonów zapasów równą liczbie żołędzi znajdującej się na tafelku.
5. Wiewiórki mogą przechodzić tylko na tafelki sąsiadujące z tafelkiem, na którym stoją, czyli w prawo, lewo, w górę lub w dół. Ruchy po skosie są zabronione.
6. Na jednym tafelku może jednocześnie znajdować się kilka wiewiórek.
7. Gdy gracz zakończy ruch swoją wiewiórką, należy odwrócić na drugą stronę wszystkie tafelki, z których właśnie zebrał żołędzie.
8. Następnie swoją turę rozgrywa następny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

przykład: pierwsza runda



Gracz rozpoczyna swój ruch od wejścia na polanę. Może rozpocząć od dowolnego zewnętrznego tafelka. W tym przypadku jest to tafelka z 5 żołędziami. Następnie gracz kontynuuje swój ruch przez tafelki z 4 i 2 żołędziami zgodnie z zasadą 4.



Po zakończonym ruchu gracz otrzymuje 11 zapasów (5+4+2). ponadto wszystkie tafelki, z których zebrał żółędzie należy obrócić na drugą stronę. Teraz kolejny gracz może rozpocząć swoją turę wchodząc na dowolny zewnętrzny tafelki polany.

Przebieg dalszych rund

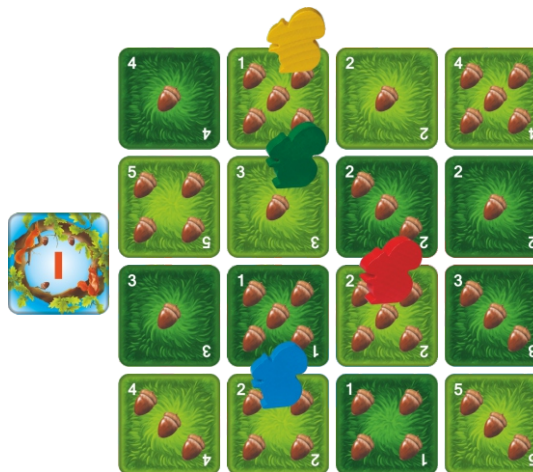
Począwszy od drugiej rundy pierwszy gracz odkrywa kolejny tafelki z dniem tygodnia, a poprzedni odkłada na bok. W momencie, gdy odkryty zostanie tafelki z liczbą VII, będzie to przypomnienie dla wszystkich uczestników, że właśnie rozpoczyna się ostatnia runda gry.

Począwszy od drugiej rundy gracze mogą korzystać z kart akcji. Gracze w rundach 2 – 7 wykonują swoje tury następująco:

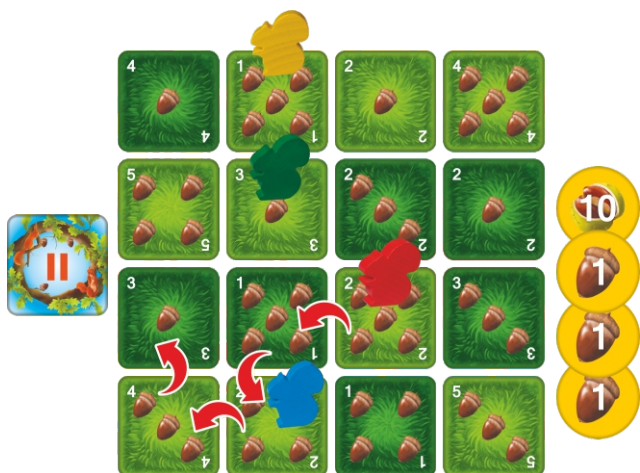
1. Każdy z graczy podczas swojej tury może wykorzystać jedną wybraną przez siebie kartę akcji spośród tych, które mu jeszcze pozostały. Wykorzystując kartę gracz stosuje się do akcji opisanej na karcie. Po użyciu karty, gracz odkłada ją na stos kart wykorzystanych. Jeśli gracz nie chce wykorzystać w swojej turze żadnej karty akcji zostawia je na kolejne tury.

2. Gracz wykonuje ruch swoją wiewiórką wchodząc na dowolny tafelki sąsiadujący z tafelkiem, na którym stoi figurka. Od tego tafelki rozpocznie ona zbieranie zapasów.
3. Gracz wykonuje dalsze ruchy na takich samych zasadach, jak w pierwszej turze, tzn. każdy tafelki na którym stanie, musi mieć mniej żółędzie od poprzedniego. Następnie otrzymuje żetony zapasów i odwraca na drugą stronę wszystkie tafelki, z których właśnie zebrał żółędzie.
4. Gdy każdy z graczy zakończy swój ruch, należy rozpocząć kolejną rundę, chyba że na stosie dni tygodnia jest odkryty tafelki z liczbą „VII”, co oznacza, że czas na zbiory się skończył i należy przejść do podliczenia punktów.

przykład: kolejna runda



Oto widok polany po pierwszej rundzie. Teraz swoją turę rozpoczyna gracz czerwony. Jego wiewiórka stoi na kafli z 5 żółдьми. Ponieważ jest to początek ruchu, może przejść na dowolny sąsiedni tafelki i kontynuować zbiory.



$$5+4+3+1=13$$

Po zakończonym ruchu gracz otrzymuje 13 zapasów (5+4+3+1). Ponadto wszystkie tafelki, z których zebrał żołędzi należy obrócić na drugą stronę, nawet ten, na którym stoi niebieska wiewiórka.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie gdy każdy z graczy wykona swoją turę podczas siódmej rundy. Gracze podliczają zebrane żetony zapasów, a zwycięzcą zostaje ten, który zebrał ich najwięcej!

Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą liczbę zapasów, wówczas mamy remis! Ważne jest, by wiewiórki miały co jeść przez zimę!

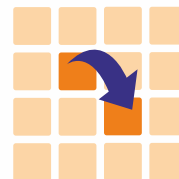
WARIANT GRY DLA MŁODSZYCH GRACZY

Podczas rozgrywki z młodszymi dziećmi możemy zrezygnować z kart akcji, zachowując wszystkie pozostałe zasady gry.

KARTY AKCJI

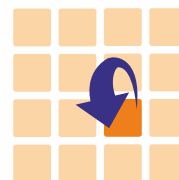
KŁODA NA POLANIE

Wiewiórka wypatrzyła starą kłodę leżącą na polanie. Jeśli szybko po niej kicnie, to będzie bliżej sporego stosu żołędzi... Możesz raz przesunąć wiewiórkę po skosie.



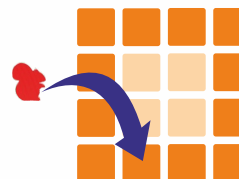
SILNY WIATR

Wiatr na polanie odślania orzechów bez liku. Wybierz jeden tafelkę z polany i obróć go na drugą stronę pozostawiając w tym samym miejscu.



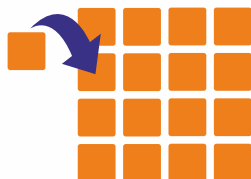
WĄŻ NA TRAWIE

Wąż! - Pisnęła wiewiórka i szybko zawróciła ze ścieżki. Przenieś wiewiórkę poza polanę i zacznij ruch jak na początku gry - wybierając dowolny tafelkę położony z brzegu polany. Rozpocznij zbieranie zapasów.



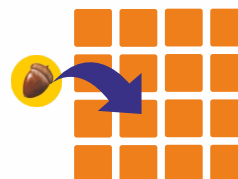
SPRYTNY LISEK

Przechodzący lis odsłonił więcej orzechów. Wybierz jeden z trzech tafelków leżących obok polany i wymień go z wybranym tafelkiem leżącym na polanie. Możesz położyć go dowolną stroną.



SPADAJĄCE ŻOŁĘDZIE

Nawet delikatny powiew wiatru może strącić żołądź! Połóż jeden żeton z żołądziem na wybranym miejscu na polanie. Wiewiórka, która stanie na tym polu otrzyma dodatkowy żołądź. Tafelki zwiększa swoją wartość.



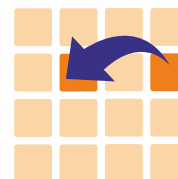
ZMYŁKA

Sprytne wiewiórki potrafią zmylić swoje siostry i idą tam, gdzie nikt się nie spodziewa żołądź. Wiewiórka może przejść na sąsiadujący tafelki, jeśli jest na nim więcej żołądź niż na obecnie zajmowanym miejscu.



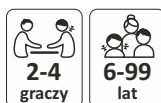
POMOC KRETA

Na polanie można skorzystać z uprzejmości pana Kreta i przejść przez jego tunel. Możesz pominąć jeden tafelki na drodze nie zbierając znajdujących się na nim żołądź.



Dziupla - gra planszowa

Producent:
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co



pomysł i zasady gry: Krzysztof Matusik
grafika i opracowanie: studio KUKURYKU



www.kukuryku.co

5 901738 563896