

zakręcone robale



instrukcja

ZESTAW ZAWIERA

- 96 tafelków z fragmentami robali,
- instrukcja,
- notes z tabelami wyników.

LICZBA GRACZY

W grze może uczestniczyć od 2 do 4 osób.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

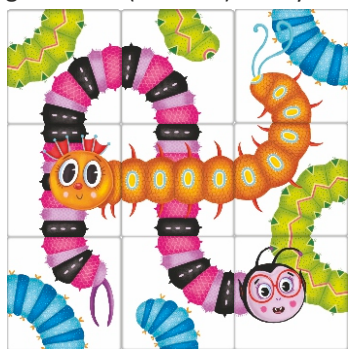
Wszystkie tafelki z fragmentami robali należy wymieszać i ułożyć rewersem do góry w stosie. Każdy z graczy dobiera 5 tafelków ze stosu. Następnie jeden z uczestników rozgrywki bierze 1 tafelkę ze stosu i kładzie go na środku stołu awerssem do góry. Jest to tafelka startowa. Należy wyznaczyć gracza, który będzie na bieżąco uzupełniał tabelę wyników.

CEL GRY

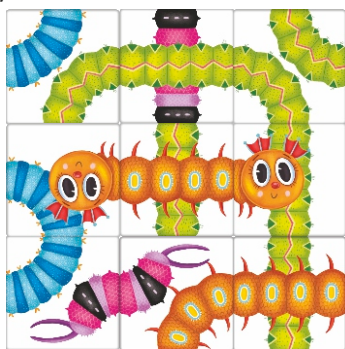
Za pomocą tafelków gracze układają cztery gatunki gąsienic. Za ukończone robaczki, gracze otrzymują punkty. Ukończony robal to taki, który składa się co najmniej z głowy i ogona. Im dłuższa gąsienica, tym więcej punktów otrzymuje gracz. Wygrywa ten, któremu uda się zdobyć największą liczbę punktów.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Gra biegnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury, gracz musi dołożyć jeden ze swoich tafelków do tafelków znajdujących się już na stole. Następnie gracz może (nie musi) dołożyć kolejny tafelki.



przykład prawidłowego ułożenia tafelków



przykład złego ułożenia tafelków

Tafelki można dokładać tylko w taki sposób, aby gąsienice pasowały do siebie kolorystycznie. Podczas swojej kolejki gracz dokłada więc – jeden lub dwa tafelki.

Dokładany tafelki musi stykać się przynajmniej jednym bokiem z tafelkami znajdującymi się już na stole. Dokładane tafelki muszą pasować do wszystkich otaczających go tafelków. By uznać robala za ukończonego, musi on składać się co najmniej z 2 elementów; głowy i ogonka połączonych ze sobą. Pomiędzy głową, a ogonkiem może znajdować się dowolna liczba fragmentów robala. Nie można ułożyć robaczka mającego 2 głowy lub 2 ogonki.

Jeżeli wskutek dołożenia tafelka/ów graczowi uda się stworzyć kompletnego robala, otrzymuje on punkty. Liczba punktów jest uzależniona od długości robala. Gracz zdobywa tyle punktów, z ilu elementów złożony jest jego robaczek. Za każdym razem gdy gracz ułoży kompletnego robala, zdobywa punkty, które należy wpisać w tabelę wyników.

1	2	3	4
Zosia	Franek	Niania	Ignacy
4	3	3	7
7	6	5	5
3	9	6	3
2	2	5	4
9	4	3	2
2	-	2	5
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
Σ	Σ	Σ	Σ
27	24	24	26

przykład uzupełnionej tabeli wyników

Może się zdarzyć, że podczas dokładania tafelka powstaną dwie gąsienice. Gracz otrzymuje wtedy punkty za obydwa ukończone robale.

Na zakończenie swojej tury, gracz dobiera jeden lub dwa tafelki ze stosu, tak aby mieć 5 tafelków w ręce. Następnie, kolejka przechodzi na kolejnego gracza, który dokłada jeden lub dwa tafelki, itd.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy któryś z graczy nie może już dobrać tafelków ze stosu, każdy z nich może rozegrać jeszcze jedną turę. Następnie, wszyscy gracze sprawdzają swoje wyniki. Gracz z największą liczbą punktów – wygrywa.

WARIANT DLA ZAAWANSOWANYCH dla dwóch graczy

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wszystkie tafelki z fragmentami robali należy wymieszać i ułożyć rewersem do góry w stosie. Grę rozpoczyna młodszy uczestnik. Wybiera on dwa gatunki robali, które będzie układać i otrzymywać za nie punkty. Drugi gracz będzie zdobywał punkty za pozostałe dwa rodzaje gąsienic. Następnie każdy z uczestników dobiera po 5 tafelków ze stosu.

Starszy z graczy bierze 1 tafelki ze stosu i kładzie go na środku stołu awerssem do góry. Jest to tafelka startowa.

CEL GRY

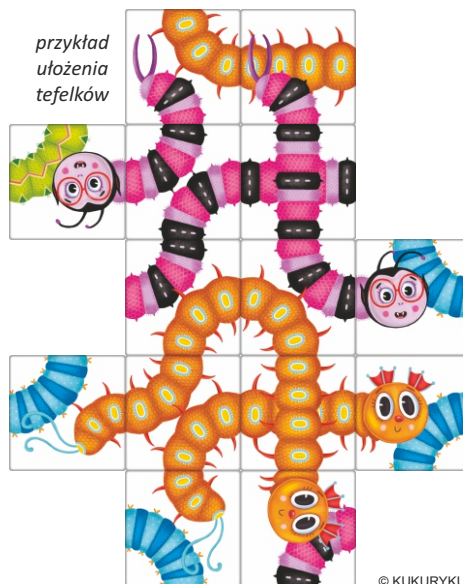
Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Gracze zdobywają punkty za ukończenie tylko tych gatunków, które wybrali na początku gry. Np. Młodszy gracz wybrał dwa gatunki gąsienic; zielony i niebieski. W czasie rozgrywki stara się więc układać tylko te dwa rodzaje robaczek. Gracz otrzymuje tyle punktów, z ilu tafelków składa się jego gąsieniczka. Punkty za robaczki dostaje się niezależnie od tego, który z graczy zakończy układanie robaczka. Jeśli gracz układający zielone i niebieskie robaczki ukończy gatunek należący do drugiego gracza, punkty zdobywa przeciwnik.

PRZEBIEG GRY

Przebieg gry jest taki sam jak w poprzedniej grze. Różnica polega na liczeniu punktów. Każdy z graczy otrzymuje punkty za wszystkie ukończone robaczki w wybranych wcześniej przez siebie kolorach.

1	2
Julia	Piotr
4	3
3	9
9	2
9	7
2	4
7	6
5	4
2	2
-	2
Σ	Σ
41	39

przykład uzupełnionej tabeli wyników



przykład ułożenia tafelków

© KUKURYKU®

Tabele wyników możesz pobrać pod adresem:

www.kukuryku.co/wynikirobale.pdf

bądź zeskanuj ten kod:





Twisted Worms

rules of play



CONTENTS:

- 96 tiles,
- notebook with score sheets.

THE FIRST TIME YOU PLAY

Punch out the tiles from the cardboard sheets and discard the waste responsibly.

NUMBER OF PLAYERS

Two to four players can participate in the game.

GET READY!

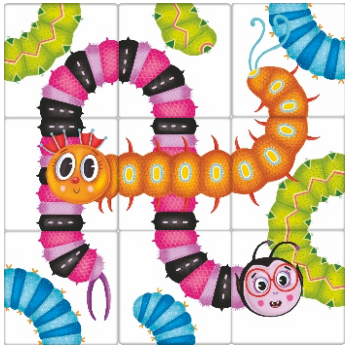
All tiles should be shuffled and laid out, facing down on a table. Each player takes five tiles from the stack. The remaining tiles are left face down in the stack on the table. Player 1 takes one tile from their stack and puts it in the middle of the table facing up. This is your starting tile. You should appoint the player who will update the score sheets regularly.

OBJECTIVE

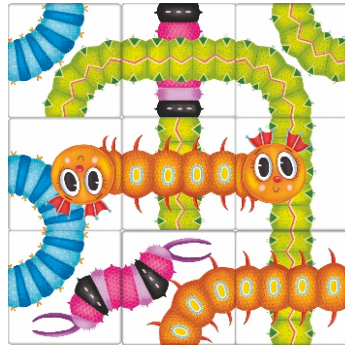
In using the tiles, the players need to arrange four types of worms and win points for completed ones. A finished worm is the one which consists of at least a head and a tail. The longer the worm, the more points the player gets. The player with the most points wins the game.

LET'S PLAY!

The youngest player starts the game. During their turn, they can add one of their tiles to the one already placed on the table, and they can (but don't have to) add another tile. The game continues in a clockwise direction.



an example of a correct placement of tiles



an example of an incorrect placement of tiles

The tiles need to be added in such a way that they match each other. Each player takes a turn trying to build worms. During their turn, they can add a maximum of two tiles.

The added tile must match all that surrounds it. The completed worm is the one which consists of at least two elements: head and tail connected to the body of the worm. There can be any number of fragments between the head and tail, but the players cannot create worms with two heads or two tails.

If, as a result of adding the tile, the player manages to create a completed worm, they score points. For example, if a worm consists of 6 tiles, the player gets 6 points. Remember about entering points regularly to the scoreboard!

1	2	3	4
Sue	Tom	Kate	Gabe
4	3	3	7
7	6	5	5
3	9	6	3
2	2	5	4
9	4	3	2
2	-	2	5
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
Σ	Σ	Σ	Σ
27	24	24	26

example of a completed score sheet

A player can create two worms at the same time and get points for both of them!

Remember: each player should have 5 tiles at the end of their turn!

ENDING THE GAME

When there are no more tiles in the stack, everyone has one more turn. After finishing the game, it's time to check your results! The player with the most points wins!

OPTION FOR ADVANCED

For two players

SET UP

All tiles should be mixed and placed face-down. The younger participant starts the game by choosing two types of worms that they want to create and receive points for. The other player will earn their points for the other two types of worms. Each participant needs to pick five tiles from the stack - they will need them to create their worms.

The older player takes one tile from the stack and lays it in the middle of the table - this is the starting tile.

OBJECTIVE

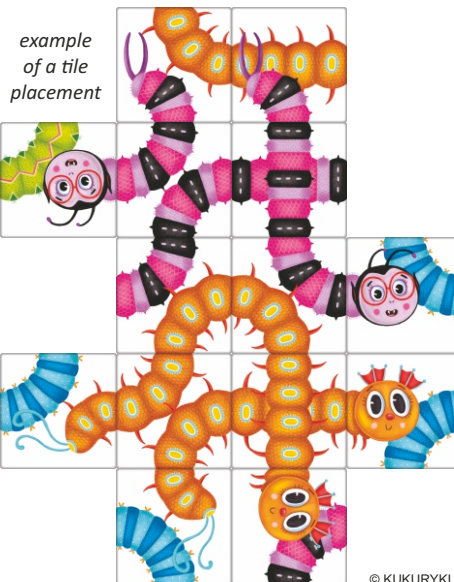
Your goal is to earn as many points as you can by creating the longest worms. However, the player can get points only when they manage to complete the worms that they have chosen at the beginning of the game. For example, the younger player has chosen two colors – green and blue, and during the game, they need to create only those two types. As before, the player gets points for a completed worm. For example, if you have used four tiles to create your worm, you get four points. If, by any chance, you finish your opponent's worm, they get the points for your work.

LET'S PLAY!

The game is played the same as in the previous option, and the only difference is in counting points. Each player receives points only for completed worms in color they have selected at the beginning of the game.

1	2
Julia	Peter
4	3
3	9
9	2
9	7
2	4
7	6
5	4
2	2
-	2
Σ	Σ
41	39

example of a completed score sheet



example of a tile placement

You can download the scoreboards at:

www.kukuryku.co/wynikirobale.pdf

or scan this code:





zkroucení červů



návod

SADA OBSAHUJE

- 96 kartiček s prvky červů,
- návod,
- zápisník s výsledkovými tabulkami.

POČET HRÁČŮ

Hru mohou hrát 2 až 4 osoby.

PŘÍPRAVA NA HRU

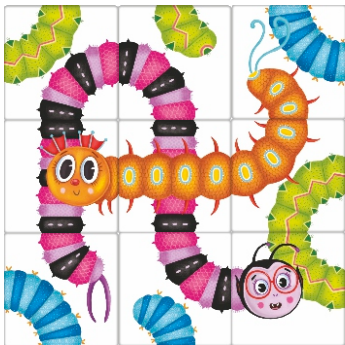
Všechny kartičky s prvky červů promíchejte a uložte do hromádky rubem nahoru. Každý hráč si přibere 5 kartiček z hromádky. Pak jeden z hráčů hry vezme 1 kartičku z hromádky a položí do středu stolu lícem nahoru. Je to startovací kartička. Určete hráče, který bude průběžně doplňovat výsledkové tabulky.

ÚČEL HRY

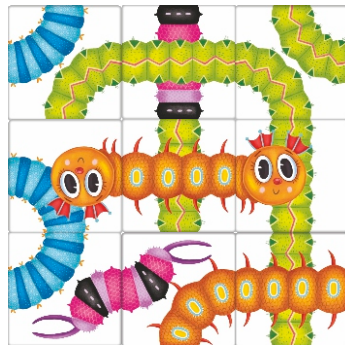
Hráči pomocí kartiček skládají čtyři druhy housenek. Za ukončené červy hráči získávají body. Ukončený červ je takový, který má alespoň hlavu a ocásek. Čím delší je housenka, tím větší počet bodů hráč získá. Vyhraje ten, kdo získá nejvyšší počet bodů.

PRŮBĚH HRY

Hru zahajuje nejmladší hráč. Hraje se ve směru chodu hodinových ručiček. Ve svém tahu musí hráč přiložit jednu ze svých kartiček ke kartičkám, které jsou již na stole. Pak hráč může (nemusí) přiložit další kartičku.



příklad správného rozložení kartiček



příklad špatného rozložení kartiček

Kartičky můžete přikládat pouze takovým způsobem, aby se housenky barevně shodovaly. Ve svém tahu hráč tedy přiloží – jednu nebo dvě kartičky.

Přikládaná kartička se musí dotýkat alespoň jednou boční stranou kartiček, které jsou již na stole. Přikládané kartičky se musí shodovat se všemi kartičkami, které je obklopují. Aby se červ mohl považovat za ukončeného, musí se skládat alespoň ze 2 částí, hlavy spojené s ocáskem. Mezi hlavou a ocáskem může být libovolný počet prvků červa. Nesmíte poskládat červa se 2 hlavami nebo 2 ocásky.

Pokud hráč po přiložení kartičky/kartiček dokáže vytvořit úplného červa, získá body. Počet bodů závisí na délce červa. Hráč získá tolik bodů, kolik prvků obsahuje jeho červ. Pokaždé, když hráč poskládá úplného červa, získá body, které musí být zapsány do výsledkové tabulky.

1	2	3	4
Anna	Pavel	Hana	Petr
4	3	3	7
7	6	5	5
3	9	6	3
2	2	5	4
9	4	3	2
2	-	2	5
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
Σ	Σ	Σ	Σ
27	24	24	26

příklad vyplněné výsledkové tabulky

Může se stát, že po přiložení kartičky vzniknou dvě housenky. Pak hráč získá body za oba ukončené červy.

Na konci svého tahu si hráč vybere jednu nebo dvě kartičky z hromádky, tak aby měl v ruce pět kartiček. Pak přijde řada na dalšího hráče, který přiloží jednu nebo dvě kartičky atd.

UKONČENÍ HRY

Pokud některý z hráčů nesmí již přibrat kartičky z hromádky, může každý z nich odehrát ještě jedno kolo. Pak všichni hráči zkontrolují své výsledky. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

VARIANTA PRO POKROČILÉ pro dva hráče

PŘÍPRAVA NA HRU

Všechny kartičky s prvky červů promíchejte a uložte do hromádky rubem nahoru. Hru zahajuje mladší hráč. Vybere si dva druhy housenek, které bude skládat a získávat za ně body. Druhý hráč bude získávat body za zbývající dva druhy housenek. Pak každý hráč přibere pět kartiček z hromádky.

Starší hráč vezme 1 kartičku z hromádky a položí do středu stolu lícem nahoru. Je to startovací kartička.

ÚČEL HRY

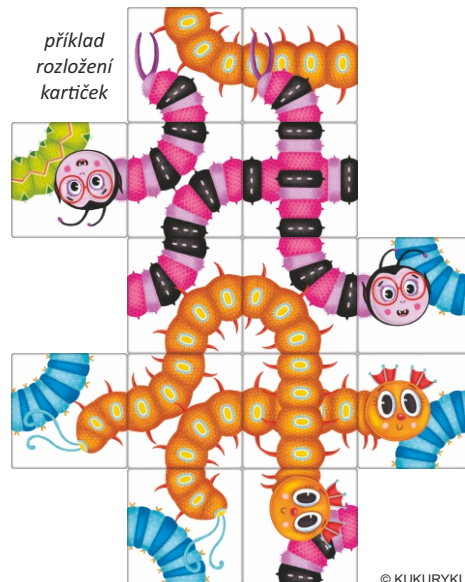
Účelem hry je získat co nejvyšší počet bodů. Hráči získávají body za ukončení pouze těch druhů, které si vybrali na začátku hry. Například mladší hráč si vybral dva druhy housenek: zelené a modré. V průběhu hry se snaží tedy poskládat pouze tyto dva druhy červů. Hráč získá pouze tolik bodů, z kolika prvků se skládá jeho housenka. Body za červy se udělují bez ohledu na to, který hráč dokončí skládání červa. Pokud hráč, který skládá zelené a modré housenky, ukončí druh, který patří druhému hráči, body získá soupeř.

PRŮBĚH HRY

Průběh hry je stejný jako v předchozí hře. Rozdíl je v počítání bodů. Každý hráč získává body za všechny ukončené housenky v barvách, které hráč si dříve vybral.

1	2
Anna	Petr
4	3
3	9
9	2
9	7
2	4
7	6
5	4
2	2
-	2
Σ	Σ
41	39

příklad vyplněné výsledkové tabulky



příklad rozložení kartiček

© KUKURYKU®

Výsledkové tabulky si můžete stáhnout na adrese:

www.kukuryku.co/wynikirobale.pdf

nebo naskenujte tento kód:





Zamotané červíky



návod

SADA OBSAHUJE

- 96 kartičiek s časťami červíkov,
- návod,
- zápisník s výsledkovými tabuľkami.

POČET HRÁČOV

Táto hra je určená pre 2 až 4 hráčov.

PRÍPRAVA NA HRU

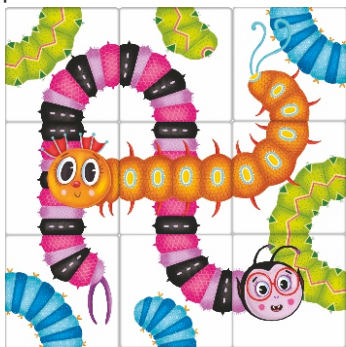
Premiešajte všetky kartičky s časťami červíkov a poukladajte ich na hromádku rubovou stranou navrch. Každý hráč si z hromádky vytiahne 5 kartičiek. Potom jeden z účastníkov hry vezme z hromádky 1 kartičku a položí ju do stredu stola lícnou stranou navrch. Toto je východisková kartička. Určite hráča, ktorý bude priebežne dopĺňať výsledky do tabuľky.

CIEĽ HRY

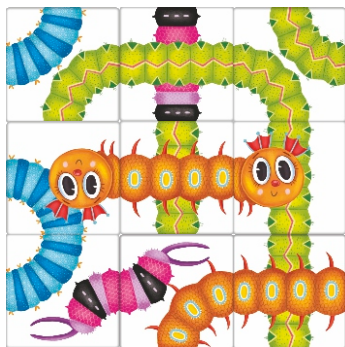
Hráči používajú kartičky na vytvorenie štyroch druhov húseníc. Hráči dostávajú body za dokončené červíky. Dokončený červík je taký, ktorý má aspoň hlavu a chvost. Čím dlhšia je húsenica, tým viac bodov hráč získa. Víťazom je ten, kto dokáže získať najväčší počet bodov.

PRIEBEH HRY

Hru začína najmladší hráč. Hra prebieha v smere hodinových ručičiek. Počas svojho ťahu musí hráč pridať jednu zo svojich kartičiek ku kartičkám, ktoré už ležia na stole. Potom hráč môže (ale nemusí) pridať ďalšiu kartičku.



příklad správného usporiadania kartičiek



příklad nesprávného usporiadania kartičiek

Kartičky sa môžu pridávať iba tak, aby sa húsenice navzájom farebne zhodovali. Hráč teda pri svojom ťahu pridá jednu alebo dve kartičky.

Pridávaná kartička sa musí aspoň jednou bočnou časťou dotýkať kartičiek, ktoré už ležia na stole. Pridávané kartičky sa musia hodiť ku všetkým kartičkám, ktoré ich obklopujú. Aby sa červík mohol považovať za dokončeného, musí sa skladať aspoň z 2 navzájom spojených prvkov: hlavy a chvostíka. Medzi hlavou a chvostíkom môže byť ľubovoľný počet častí červíka. Nie je možné vytvoriť červíčka s 2 hlavami alebo s 2 chvostíkmi.

Ak sa hráčovi podarí vytvoriť celého červíka pridaním kartičky/kartičiek, získa body. Počet bodov závisí od dĺžky červíka. Hráč získa toľko bodov, koľko častí má jeho červíček. Zakaždým, keď hráč vytvorí celého červíka, získa body, ktoré sa zapíšu do výsledkovej tabuľky.

	1	2	3	4
Viktória	4	3	3	7
Juan	7	6	5	5
Natalia	3	9	6	3
Patrik	2	2	5	4
	9	4	3	2
	2	-	2	5
	-	-	-	-
	-	-	-	-
	-	-	-	-
Σ	Σ 27	Σ 24	Σ 24	Σ 26

příklad doplnenej výsledkovej tabuľky

Môže sa stať, že pri pridávaní kartičky vzniknú dve húsenice. Vtedy hráč získa body za obidvoch dokončených červíkov.

Na konci svojho ťahu si hráč vytiahne z hromádky jednu alebo dve kartičky, aby mal v ruke 5 kartičiek. Potom je na rade ďalší hráč, ktorý pridá jednu alebo dve kartičky atď.

UKONČENIE HRY

Keď niektorý z hráčov už nemôže ťahať kartičky z hromádky, môže každý hráč hrať ešte jedno kolo. Potom všetci hráči skontrolujú svoje výsledky. Víťazom je hráč s najväčším počtom bodov.

VARIANT PRE POKROČILÝCH pre dvoch hráčov

PRÍPRAVA NA HRU

Všetky kartičky s časťami červíkov premiešajte a poukladajte na hromádku rubovou stranou navrch. Hru začína mladší hráč. Vyberie si dva druhy červíkov, ktoré bude vytvárať a dostávať za ne body. Druhý hráč bude získavať body za ďalšie dva druhy húseníc. Potom si každý účastník vytiahne z hromádky 5 kartičiek.

Starší hráč si vytiahne z hromádky 1 kartičku a položí ju do stredu stola lícnou stranou navrch. Toto je východisková kartička.

CIEĽ HRY

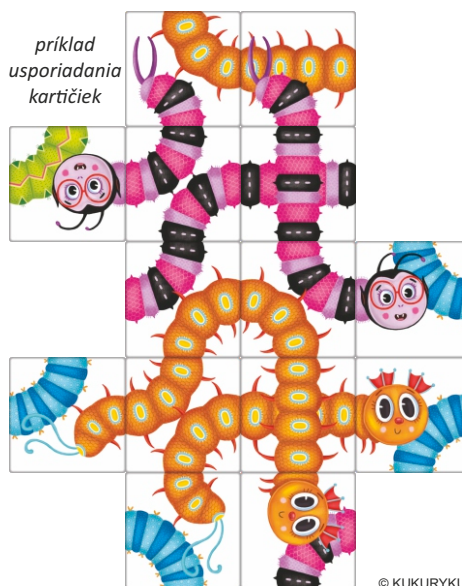
Cieľom hry je získať čo najväčší počet bodov. Hráči získavajú body iba za dokončenie tých druhov, ktoré si vybrali na začiatku hry. Napr. mladší hráč si vybral dva druhy húseníc: zelené a modré. Počas hry sa preto snaží vytvárať iba tieto dva druhy červíkov. Hráč získa toľko bodov, koľko kartičiek tvorí jeho húseničku. Body za červíky sa udeľujú bez ohľadu na to, ktorý hráč dokončí vytváranie červíka. Ak hráč, ktorý vytvára zelené a modré červíky, dokončí druh patriaci druhému hráčovi, body získa súper.

PRIEBEH HRY

Priebeh hry je rovnaký ako v predchádzajúcej hre. Rozdiel spočíva v počítaní bodov. Každý hráč získa body za všetky dokončené červíky vo farbách, ktoré si predtým vybral.

	1	2
Viktória	4	3
Patrik	3	9
	9	2
	9	7
	2	4
	7	6
	5	4
	2	2
	-	2
Σ	Σ 41	Σ 39

příklad doplnenej výsledkovej tabuľky



příklad usporiadania kartičiek

© KUKURYKU®

Názov: Zamotané červíky
Výrobca: KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4, 42-271 Częstochowa, POLAND
tel./fax +48 34 340 11 50
e-mail: export@kukuryku.co

Výsledkové tabuľky si môžete stiahnuť na adrese:

www.kukuryku.co/wynikirobale.pdf

alebo naskenujte tento kód:



pravidlá hry: Krzysztof Matusik
ilustrácie: Anna Cywińska
grafická úprava: studio KUKURYKU
www.kukuryku.co
5 9 0 1 7 3 8 5 6 4 6 9 5



Kígyózó férgek



útmutató

A KÉSZLE TARTALMA

- 96 darab, a férgek részleteit tartalmazó lap,
- útmutató,
- notesz az eredmény táblázatokkal.

JÁTEKOSOK SZÁMA

A játékban 2 - 4 személy vehet részt.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

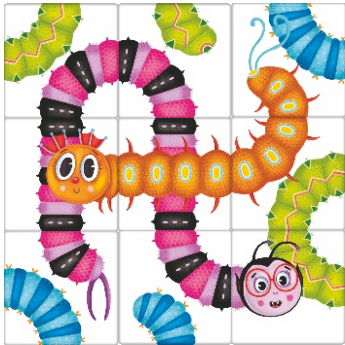
A férgek részleteit tartalmazó lapokat össze kell keverni és hátlappal felfelé egy kupacba kell tenni. Minden játékos húz 5 lapot a pakliból. Ezután az egyik játékos húz egy lapot a pakliból és előlappal felfelé az asztal közepére helyezi. Ez a kiindulási lap. Ki kell jelölni az eredményeket folyamatosan jegyzetelő játékost.

A JÁTÉK CÉLJA

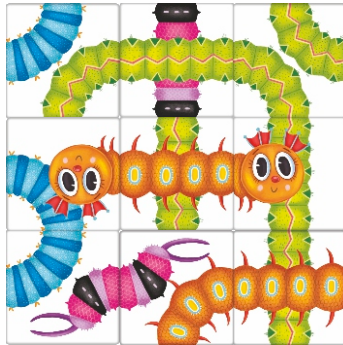
A lapok segítségével a játékosok négy féle hernyót raknak ki. A befejezett férgekért a játékosok pontot kapnak. A befejezett féreg legalább fejfelé és farkkal rendelkezik. Minél hosszabb a hernyó, annál több pontot kap a játékos. Az nyer, akinek a legtöbb pontot sikerül megszereznie.

A JÁTÉK MENETE

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi el. A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. A sorra következő játékosnak a saját lapjai közül egy lapot hozzá kell illesztenie az asztalon levő lapokhoz. Ezután a játékos hozzá tehet (nem muszáj) még egy lapot.



példa helyesen összerakott lapokra



példa helytelenül összerakott lapokra

A lapokat úgy kell hozzáilleszteni, hogy a hernyók a színük szerint illjenek egymáshoz. A sorra kerülő játékos ily módon hozzátesz - egy vagy két lapot.

A hozzátett lapnak legalább egy oldalával érintkeznie kell az asztalon levő lapokkal. A hozzátett lapoknak illeniük kell az összes körülöttük levő lappal. Befejezettnek tekintendő az a féreg, mely legalább két részből áll; az egymáshoz kapcsolódó fejfelé és farkkal. A fej és a fark között bármely mennyiségű rész lehet a féregnek. Nem lehet két fejből, vagy két farkból álló férget kirakni.

Amennyiben a lap hozzáadásával sikerül a játékosnak teljes férget kiraknia, pontot kap érte. A pontok száma a féreg hosszától függ. A játékos annyi pontot kap, amennyi darabból áll a féreg. Minden alkalommal, amikor a játékos teljes férget rak ki, pontot kap, amit a táblázatba be kell írni.

1	2	3	4
Nanna	Bence	Viktória	Levente
4	3	3	7
7	6	5	5
3	9	6	3
2	2	5	4
9	4	3	2
2	-	2	5
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
Σ	Σ	Σ	Σ
27	24	24	26

példa az eredménytábla kitöltésére

Megtörténhet, hogy a lapok hozzáadásával két hernyó jön létre. Ilyenkor a játékos mind a két elkészült féregért pontot kap.

A saját lépése befejezéseként a játékos a pakliból húz egy vagy két lapot, hogy a kezében 5 lap legyen. Ezután a következő játékosra kerül a sor, amelyik hozzá tesz egy vagy két lapot, stb.

A JÁTÉK BEFEJZÉSE

Amennyiben valamelyik játékos már nem tud húzni a pakliból, az összes játékos még egyszer sorra kerül. Ezután a játékosok ellenőrzik az elért eredményeiket. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

VERZIÓK HALADÓK SZÁMÁRA két játékos számára

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A férgek részleteit tartalmazó lapokat össze kell keverni és hátlappal felfelé egy kupacba kell tenni. A játékot a fiatalabb résztvevő kezdi el. Kiválaszt kétféle férget, melyet elkezd kirakni és pontokat fog érte kapni. A másik játékos a másik kettő féreg kirakásáért fog pontot kapni. Ezután mindegyik résztvevő húz 5 lapot a pakliból.

Az idősebb játékos húz egy lapot a pakliból és előlappal felfelé az asztal közepére helyezi. Ez a kiindulási lap.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja a lehető legtöbb pont megszerzése. A játékosok csak azon fajtákért kapnak pontot, amelyeket a játék elején kiválasztottak. Pl.: A fiatalabb játékos kiválasztott két féle hernyót, a zöldet és a kékét. A játszma közben igyekszik csak ezt a két fajtát kirakni. A játékos annyi pontot kap, amennyi lapból áll a féreg. A féregért jár a pont attól függetlenül, hogy melyik játékos fejezte be a féreg összerakását. Amennyiben a zöld és kék férget összerakó játékos fejezi be a másik játékoshoz tartozó fajtát, a pontokat az ellenfél kapja meg.

A JÁTÉK MENETE

A játék menete az előző játékkal azonos. A különbség a pontok számlálásában rejlik. Minden játékos kap pontot az által korábban kiválasztott színű féreg összerakásáért.

1	2
Nanna	Bence
4	3
3	9
9	2
9	7
2	4
7	6
5	4
2	2
-	2
Σ	Σ
41	39

példa az eredménytábla kitöltésére



példa lapok összerakására

Az eredménytábla az alább címről letölthető:

www.kukuryku.co/wynikirobae.pdf

vagy szkennelje be ezt a kódot:





omizile Vesele



instrucțiuni

SETUL INCLUDE

- 96 piese cu fragmente de omizi,
- instrucțiuni,
- notes cu tabele rezultate.

NUMĂR JUCĂTORI

La joc pot participa între 2 și 4 jucători.

PREGĂTIREA PENTRU JOC

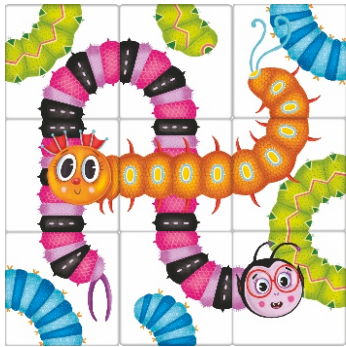
Toate piesele cu fragmente de omizi trebuie amestecate și așezate cu fața în jos într-un teanc. Fiecare jucător alege 5 piese din teanc. Apoi unul dintre participanții la joc ia câte o piesă din teanc și o pune în centrul mesei, cu fața în sus. Aceasta este piesa de start. Trebuie stabilit jucătorul, care va completa tabelul cu rezultate.

SCOPUL JOCULUI

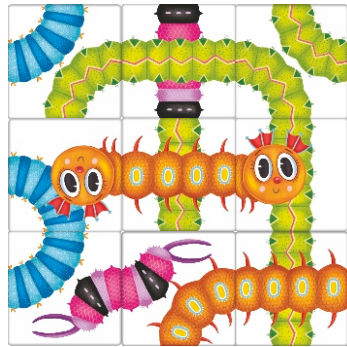
Jucătorii construiesc cu piesele 4 tipuri de omizi. Jucătorii primesc puncte pentru omizile finalizate. O omidă finalizată este compusă din cel puțin cap și coadă. Cu cât omida este mai lungă, cu atât jucătorul primește mai multe puncte. Câștigă cel care reușește să adune cele mai multe puncte.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jocul e început de cel mai tânăr jucător. Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic. Când îi vine rândul, jucătorul trebuie să completeze cu una din piesele sale piesele aflate deja pe masă. Apoi jucătorul poate (nu trebuie) să pună următoarea piesă.



exemplu de așezare corectă a pieselor



exemplu de așezare incorectă a pieselor

Piesele pot fi adăugate doar astfel, încât omizile să se potrivească la culori. Așadar, când îi vine rândul, jucătorul pune o piesă sau două.

Piesa pusă trebuie să se atingă cel puțin cu o margine cu piesele aflate deja pe masă. Piesele adăugate trebuie să se potrivească cu toate piesele care le înconjoară. Pentru a considera omida finalizată, aceasta trebuie să fie compusă din cel puțin 2 elemente: cap și coadă legate una de alta. Între cap și coadă se poate afla orice număr de fragmente de omidă. Nu se poate compune o omidă cu 2 capete sau 2 cozi.

Dacă după adăugarea unei piese sau a două piese, jucătorul reușește să compună o omidă completă, acesta primește puncte. Numărul de puncte depinde de lungimea omizii. Jucătorul câștigă atâtea puncte, câte elemente are omida sa. De fiecare dată când jucătorul compune o omidă, câștigă puncte, care trebuie notate în tabelul rezultatelor.

1	2	3	4
Elena	Andrei	Cristina	Daniel
4	3	3	7
7	6	5	5
3	9	6	3
2	2	5	4
9	4	3	2
2	-	2	5
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
Σ	Σ	Σ	Σ
27	24	24	26

exemplu de tabel de rezultate completat

Se poate întâmpla ca, în timpul așezării piesei, să apară două omizi. Jucătorul primește atunci puncte pentru ambele omizi finalizate.

După ce i-a trecut rândul, jucătorul alege o piesă sau două piese din teanc, pentru a avea 5 piese în mână. Apoi vine rândul următorului jucător, care pune pe masă una sau două piese, și așa mai departe.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Când unul dintre jucători nu mai poate lua piese din teanc, fiecare jucător mai poate juca încă un rând. Apoi toți jucătorii își verifică rezultatele. Câștigă jucătorul cu cel mai mare număr de puncte.

VARIANTA PENTRU AVANSAȚI pentru doi jucători

PREGĂTIREA PENTRU JOC

Toate piesele cu fragmente de omizi trebuie amestecate și așezate cu fața în jos într-un teanc. Jocul e început de jucătorul mai tânăr. Acesta alege două tipuri de omizi, pe care le va așeza pe masă și pentru care va primi puncte. Al doilea jucător va câștiga puncte pentru celelalte două tipuri de omizi. Apoi fiecare jucător alege câte 5 piese din teanc.

Jucătorul mai mare alege o piesă din teanc și o pune în centrul mesei, cu fața în sus. Aceasta este piesa de start.

SCOPUL JOCULUI

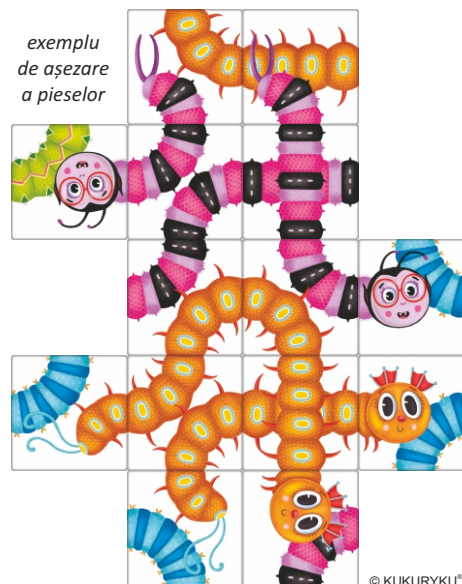
Scopul jocului este strângerea celor mai multe puncte. Jucătorii câștigă puncte doar pentru finalizarea acelor tipuri de omizi, pe care și le-au ales la începutul jocului. Ex. Jucătorul mai tânăr a ales două tipuri de omizi: verde și albastru. În timpul jocului încearcă așadar să compună doar aceste două tipuri de omizi. Jucătorul obține atâtea puncte, din câte piese este compusă omida sa. Punctele pentru omizi se primesc indiferent care dintre jucători finalizează compunerea omizii. Dacă jucătorul care compune omizile verzi și albastre va finaliza tipul de omidă al celui alt jucător, punctele le câștigă oponentul său.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jocul se desfășoară la fel ca jocul anterior. Diferența constă în calcularea punctelor. Fiecare jucător primește puncte pentru toate omizile finalizate în culorile, pe care le-a ales anterior.

1	2
Elena	Daniel
4	3
3	9
9	2
9	7
2	4
7	6
5	4
2	2
-	2
Σ	Σ
41	39

exemplu de tabel de rezultate completat



exemplu de așezare a pieselor

Poți descărca
tabele de rezultate
din linkul:

[www.kukuryku.co/
wynikirobale.pdf](http://www.kukuryku.co/wynikirobale.pdf)

sau scanează
acest cod:

