



ІНСТРУКЦІЯ

У НАБІР ВХОДИТЬ

- 96 фішок з фрагментами хробаків,
- інструкція,
- блокнот з таблицею результатів.

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ

У гру можуть грати від 2 до 4 осіб.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

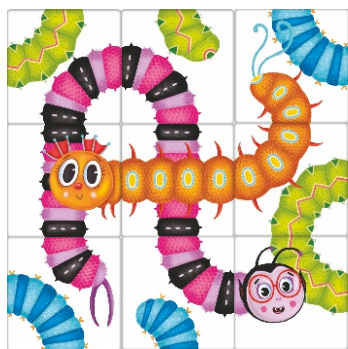
Всі фішки з фрагментами хробаків потрібно перемішати і розкласти лицьовою стороною вниз. Кожен гравець бере з купки 5 фішок. Потім один з учасників гри бере з купки 1 фішку і кладе її в центр столу лицьовою стороною вгору. Це стартова фішка. Слід призначити, хто з гравців заповнюватиме таблицю результатів.

МЕТА ГРИ

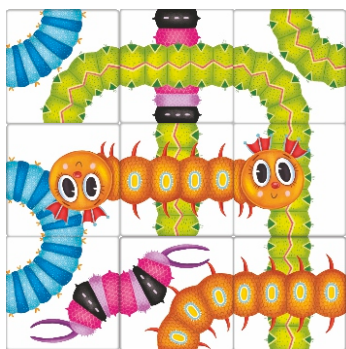
За допомогою фішок гравці розкладають чотири види гусениць. За цілих хробаків гравці отримують бали. Цілий хробак – це той, у якого є хоча б голова і хвіст. Чим довша гусениця, тим більше балів набере гравець. Перемагає той, кому вдасться набрати найбільшу кількість балів.

ХІД ГРИ

Гру починає наймолодший гравець. Гра йде за годинниковою стрілкою. Під час свого ходу гравець повинен додати одну зі своїх фішок до тих, що вже є на столі. Потім гравець **може (але не мусить)** покласти ще одну фішку.



приклад правильного розташування фішок



приклад неправильного розташування фішок

Фішки можна додавати лише таким чином, щоб гусені підходили одна одній за кольорами. Таким чином, під час свого ходу гравець додає одну або дві фішки.

Фішка, яку кладе гравець, повинна принаймні одним боком торкатись фішок, які вже є на столі. Нові фішки на столі повинні підходити до всіх фішок, що їх оточують. Щоб хробак вважати цілим, він повинен складатися щонайменше з 2 частин; голова і хвіст з'єднані одне з одним. Між головою і хвостом може бути будь-яка кількість фрагментів хробака. Не можна складати хробака з 2 головами або 2 хвостами.

Якщо, додавши фішку(и), гравцеві вдається створити цілого хробака, він отримує бали. Кількість балів залежить від довжини хробака. Гравець набирає стільки балів, зі скількох фрагментів складається його хробак. Кожного разу, коли гравець завершує

1	2	3	4
Зося	Франек	Аня	Ігнат
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

приклад заповненої таблиці результатів

цілого хробака, він набирає бали, які необхідно занести в таблицю результатів.

Може статися, що під час додавання фішки утвориться дві гусені. Тоді гравець набирає бали за обох готових хробаків.

В кінці свого ходу гравець бере одну або дві фішки з купки, щоб мати в руці 5 фішок. Потім хід переходить до наступного гравця, який додає одну або дві фішки і так далі.

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли гравець більше не може брати фішки з купки, кожен гравець може зробити ще один хід. Потім усі гравці перевіряють свої результати. Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість очок.

ПРОСУНУТИЙ ВАРІАНТ ГРИ

для двох гравців

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Всі фішки з фрагментами хробаків потрібно перемішати і розкласти лицьовою стороною вниз. Гру починає наймолодший учасник. Він вибирає два види хробаків, яких буде складати і набирати за них бали. Інший гравець набере бали за два інші типи гусеней. Потім кожен учасник бере з купки по 5 фішок.

Старший гравець бере зі стопки 1 фішку і кладе її лицьовою стороною вгору в центрі столу. Це стартова фішка.

МЕТА ГРИ

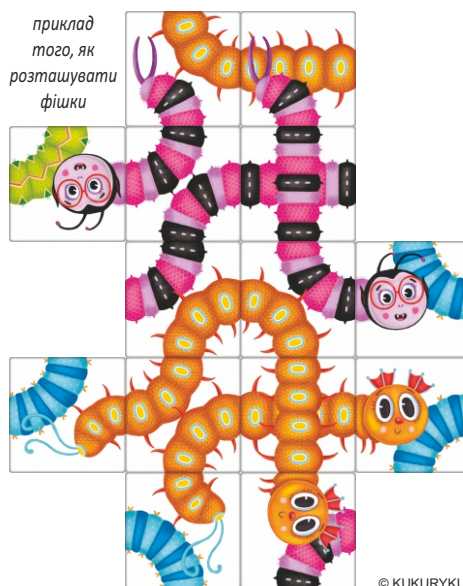
Мета гри - набрати якомога більше балів. Гравці отримують бали за виконання лише тих видів хробаків, які вони обрали на початку гри. Напр. Молодший гравець вибрав два види гусениць: зелений і синій. Під час гри він намагається скласти лише ці два види хробаків. Гравець набирає бали за кількість фішок, з яких складається його гусениця. Бали за хробаків нараховуються незалежно від того, який гравець завершив складати хробака. Якщо гравець, який складає зелених і синіх хробаків, завершить хробака з виду, що належить іншому гравцеві, бали отримує суперник.

ХІД ГРИ

Хід гри такий самий, як і в попередній грі. Різниця полягає в підрахунку балів. Кожен гравець отримує бали за всіх завершених хробаків у попередньо обраних кольорах.

1	2
Юля	Петро
4	3
3	9
9	2
9	7
2	4
7	6
5	4
2	2
-	2
Σ	Σ
41	39

приклад заповненої таблиці результатів



приклад того, як розташувати фішки

© KUKURYKU®

Завантажити таблиці результатів можна за посиланням:

www.kukuryku.co/wynikirobale.pdf

або відскануйте цей код:

