

LABIRYNT

Grę rozpoczynamy od potasowania i losowego ułożenia kart „tuneli” tak jak na rysunku. Po środku mrowiska umieszczamy kartę wyjścia z tunelu. W grze bierze udział od 1 do 4 graczy, każdy z nich kładzie swój pionek w narożniku mrowiska.

Celem gry jest utworzenie tunelu pomiędzy swoją mrówką, a wyjściem z mrowiska.

Gracze ustalają kto rozpoczyna grę (np. najmłodszy).

Następnie, każdy kolejno zamienia miejscami dwie dowolne karty z mrowiska starając się utworzyć tunel pomiędzy swoją mrówką, a wyjściem.

W jednym ruchu można zamienić tylko jedną parę kart, których nie można obracać.

Gracz, który jako pierwszy wskaże nieprzerwany tunel pomiędzy swoją mrówką, a wyjściem z mrowiska wygrywa!

Długość tunelu nie ma znaczenia.

Życzymy udanej zabawy!



www.abino.com.pl
abino@abino.com.pl

MROWISKO

Wszystkie wyjścia z mrowiska zostały zasypane, trzeba wydrążyć nowe przejścia między tunelami, ale czy uda się mrówkom wydostać na powierzchnię?

Gra z planszą interaktywną!

Zawartość :

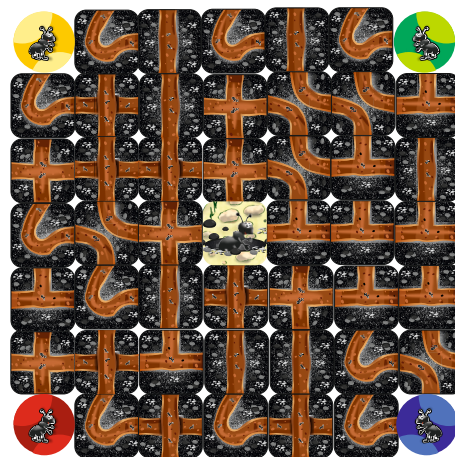
44 karty z tunelami

1 karta wyjścia z mrowiska

4 pionki

1 kostka

Grę rozpoczynamy od potasowania i losowego ułożenia kart „tuneli” tak jak na rysunku.



W grze bierze udział od 2 do 4 graczy, każdy z nich kładzie swój pionek (mrówkę) w narożniku mrowiska.

Celem gry jest przeprowadzenie swojej mrówki przez tunele i dotarcie do wyjścia z mrowiska.

Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy może obrócić jedną dowolną kartę sąsiadującą z jego mrówką.

Gracze ustalają kto rozpoczyna grę (np. najmłodszy) i kolejno rzucają kostką.

Ruch odbywa się wzdłuż tworzonych z kart tuneli po liniach poziomych i pionowych. Nie można przechodzić przez tunele ślepe, można natomiast dowolnie wybierać kierunek ruchu.

W jednym ruchu gracz stara się przesunąć pionek o taką ilość kart, ile wynosi liczba wyrzuconych oczek na kostce.

Jeżeli podczas ruchu grający wcześniej trafi pionkiem na koniec tunelu, to wówczas ilość kart o którą przesunął pionek może być mniejsza od liczby wyrzuconych oczek na kostce.

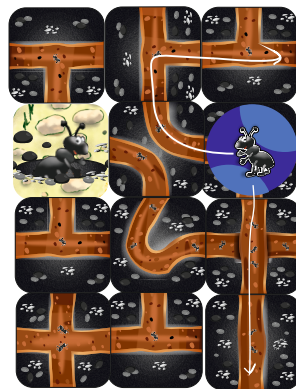
Grający może zrezygnować z rzutu kostką i tym samym z ruchu swoją mrówką.

W takiej sytuacji gracz ma prawo obrócić dowolną kartę tunelu lub zamienić miejscami dwie dowolne karty tuneli, jednak w przypadku zamiany, kart nie wolno obracać.

Nie wolno także obracać oraz zamieniać kart na których stoi jakkolwiek mrówka!

Obracanie lub zamiana miejscami kart może posłużyć do utrudnienia ruchów pozostałym graczom.

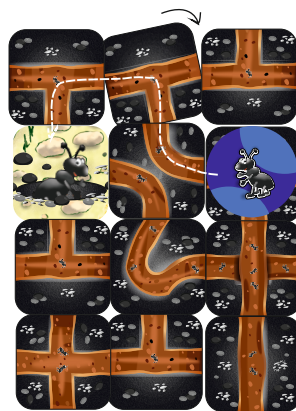
Gracz który pierwszy dotrze do wyjścia z mrowiska wygrywa!



Rozgrywający wyrzucił na kostce 3 oczka, wówczas może swoją mrówkę przesunąć o 2 pola w dół lub trzy w górę.



Rozgrywający zrezygnował z rzutu kostką, zamiast tego zamienił karty tworząc drogę do wyjścia w swoim następnym ruchu.



Rozgrywający zrezygnował z rzutu kostką, zamiast tego obrócił kartę tworząc drogę do wyjścia w swoim następnym ruchu.