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.

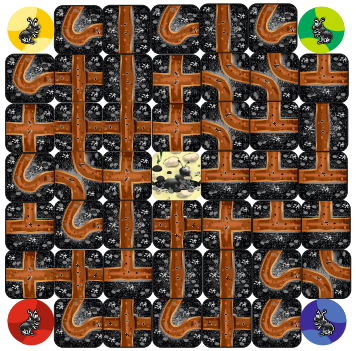
Życzymy udanej zabawy!

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.

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.

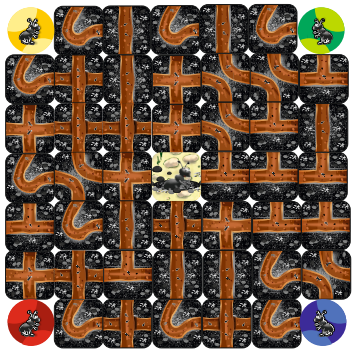
Życzymy udanej zabawy!

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 karę 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 jakakolwiek 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 w następnym ruchu .

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 karę 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 jakakolwiek 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 w następnym ruchu .