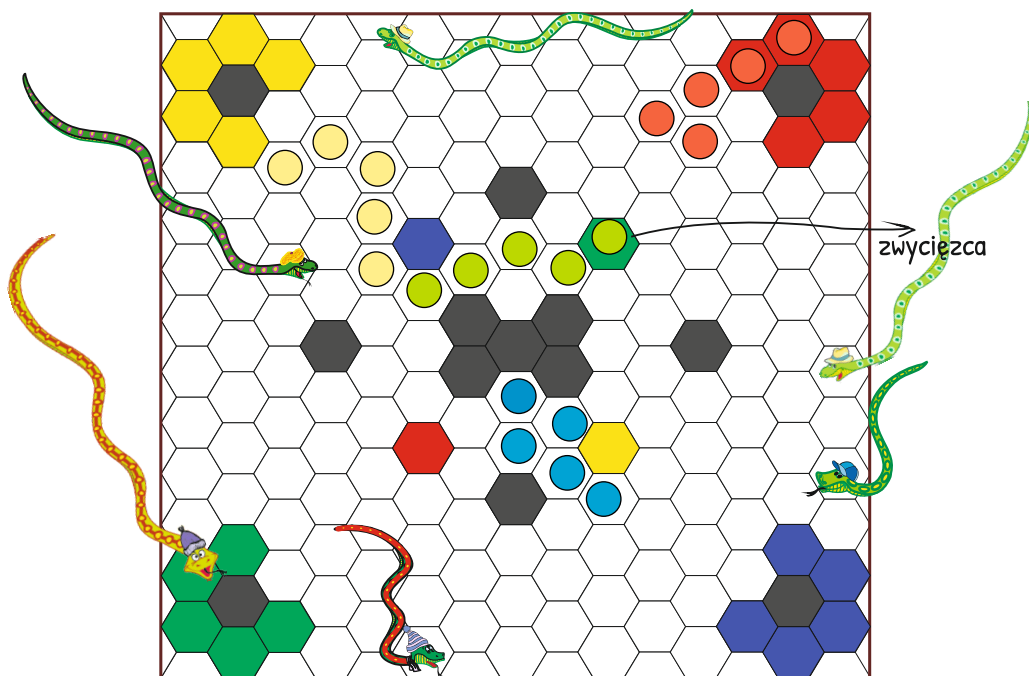


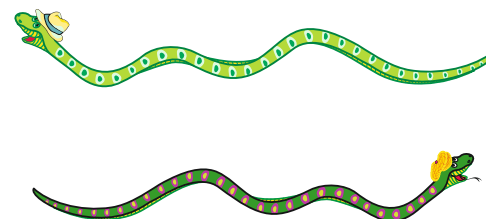
Jeżeli w trakcie gry gracz rozdzieli swoją żmiję,
to znaczy jego pionki będą przedzielone wolnym lub
szarym polem albo polem z pionkiem innej żmii
to wypada z gry!



Wygrywa gracz, który jako pierwszy postawi swój
pionek na polu oznaczonym jako gniazdo jego żmii.
Jeżeli pozostali gracze zdecydują się grać dalej,
gracz który pierwszy dotarł do gniazda pozostawia
swoje pionki na planszy do końca gry.



ŻMIJE



INSTRUKCJA



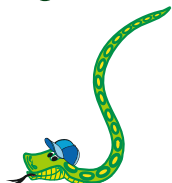
abino@abino.com.pl
www.abino.com.pl

INSTRUKCJA

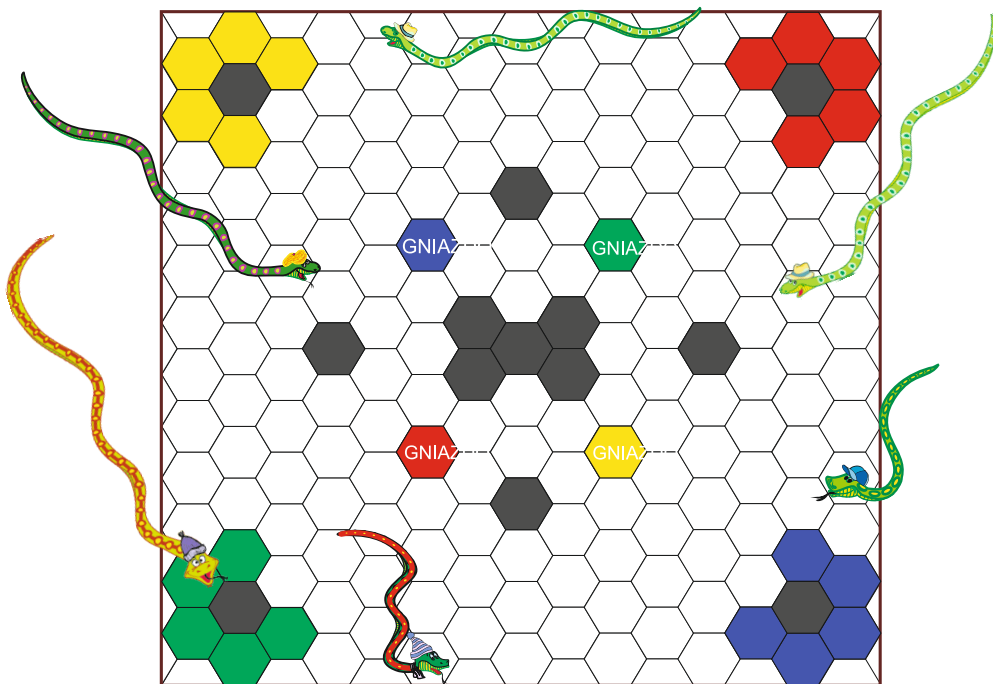
Celem gry jest przeprowadzenie swojej żmii po sześciokątnych polach planszy do jej gniazda, znajdującego się na polu oznaczonym kolorem pionków gracza. W grę może grać od 2 do 4 osób. W przypadku gdy jest tylko 2 graczy, dopuszczalna jest gra dwiema żmijami przez każdego z nich.

Zawartość gry:

- plansza
- 20 pionków w 4 kolorach



Gracze mają do dyspozycji po 5 pionków w wybranym kolorze oraz planszę.



Aby rozpocząć grę, należy ustawić pionki na kolorowych polach w narożnikach planszy, kolor pola musi odpowiadać kolorowi pionka. w ten sposób, każdy z graczy ma do dyspozycji „żmiję” składającą się z pięciu pionków, ułożonych jeden obok drugiego.



Gracze ustalają którymi żmijami będą grać oraz kto rozpoczyna grę.

Zadaniem graczy jest przeprowadzenie żmii po polach planszy do jej gniazda oznaczonego odpowiednim kolorem na planszy.

Gracze po kolei przesuwiają swoje pionki.

Każdy gracz, gdy wypada jego kolejka, musi przestawić trzy dowolne pionki ze swojej żmii w dowolne miejsce na planszy, pamiętając, że wszystkie jego pionki muszą mieć „kontakt” ze sobą.



Ruchy są przymusowe, nie można opuścić kolejki. Należy omijać przeszkody w postaci pól oznaczonych na szaro oraz inne żmije!

Na jednym polu może stać wyłącznie jeden pionek. Na polach oznaczonych na szaro nie wolna ustawiać pionków.

Jeśli gracz ustawi swój pionek na szarym polu, wówczas cała żmija wraca na pole startowe.