

# Zakrecone węże

KATRIN ABFALTER

## Instrukcja



rebel

UWAGA! Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.



## WARIANT RYWALIZACJI (3+)



Wężę uwielbiają wygrzewać się na słońcu. Każdego ranka wypętlają ze swoich kryjówek i zwiwiają się w kłębek, aby ogon i głowa były jak najbliżej siebie. Dzięki temu jest im przytulnie i ciepło, gdy czekają na kolejny słoneczny dzień.

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każde z Was bierze po 1 głowie, 1 ogonie i 1 klip-sie tego samego koloru. Jeśli gracie w 2 albo w 3 osoby, odłóżcie pozostałe głowy, ogony i klipsy do pudełka.

Położcie wybrane głowy przed sobą. Obok po-łożcie ogon i klips (przydadzą się na koniec gry).

Następnie poukładajcie segmenty według kolorów w 4 stosy i potórzcie je na środku stołu.

Najstarsze z Was bierze wstążkę do mierzenia i drewnianą kość. Ten gracz rozpoczyna grę.



Przygotowanie rozgrywki 3-osobowej

### ELEMENTY

- drewniana kość z 2 kolorami na każdej ścianie,
- wstążka do mierzenia,
- 8 klipsów (w tym 4 dodatkowe),
- 4 zestawy części w 4 różnych kolorach, każdy zestaw zawiera:
  - 1 głowę i 1 ogon,
  - 8 segmentów o różnych kształtach,



- 3 arkusze z naklejkami do ozdabiania węży (zob. ulotka „Jak korzystać z naklejek”),
- 4 tułowie smoków (do gry w wariantcie „Smocze jajo”),
- 8 okrągłych żetonów (do gry w wariantach kooperacyjnych).

**Uwaga!** W pudełku znajdziecie zestaw naklejek, które możecie wykorzystać do ozdobienia węży. Bądźcie kreatywni!

### CEL GRY

Podczas rozgrywki dołączacie kolejne segmenty do swoich węży. To z Was, które stworzy węża o najkrótszej odległości między językiem a czubkiem ogona, wygrywa.

### ROZGRYWKA

Rozgrywacie swoje tury po kolei zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od najstarszego gracza.

W swojej turze rzucacie kością i wybieracie 1 z kolorów widocznych na ścianie. Następnie bierzecie segment tego koloru z wierzchu odpowiedniego stosu i dołączacie do swojego węża. Możecie odwrócić segment na drugą stronę. Jeśli w stosie nie ma segmentów tego koloru, możecie wziąć segment z wierzchu dowolnego stosu.







**Uwaga!** Jeśli weźmiesz segment z 1 ze stosów, musisz dołączyć go do swojego węża.

Wasze węże mogą się zwiijać! Nakładajcie na siebie segmenty węża bez względu na ich kolor.

*Przykład. Na rzuconej przez Waldka kości widać kolory różowy i zielony. Waldek wybiera różowy, więc bierze różowy segment z wierzchu stosu i dołącza go do swojego węża.*



## KONIEC GRY

Gdy zostaną tylko 2 z 4 stosów, dokończcie rundę, aby wszystkie węże miały tę samą liczbę segmentów. Następnie rozgrywka dobiega końca.

Dołączcie ogony do swoich węży.

Najstarszy gracz bierze wstążkę do mierzenia i mierzy węże. Aby zmierzyć węża, przykłada supetek na wstążce do ogona węża. Rozciąga wstążkę tak, aby dotykała języka mierzonego węża, i zaznacza to miejsce, przypinając klips.

Jeśli odległość między językiem a ogonem Twojego węża jest najmniejsza, wygrywasz!



*Uwaga!* Jeśli podczas gry język węża znalazł się pod innym segmentem węża, należy delikatnie wyciągnąć go na wierzchu.



*Przykład. Waldek wygrywa rozgrywkę, ponieważ odległość między językiem a ogonem jego węża (z zieloną głową) jest najmniejsza.*

## ZASADY ZAAWANSOWANE (5+)



*Węże lubią, gdy kolory do siebie pasują! Zawijają się w kłębek, ale zawsze pilnują, który kolor znajdzie się na wierzchu.*

Podczas rozgrywki ze starszymi dziećmi można skorzystać z zasad zaawansowanych, aby gra była większym wyzwaniem.

W tym wariancie możecie dołączyć nowy segment do swojego węża tylko wtedy, gdy pod nim znajdzie się co najmniej 1 segment tego samego koloru.

**Uwaga!** Tej zasady nie stosuje się do głowy i ogona węża. Oznacza to, że na głowie i na ogonie węża może się znajdować segment w dowolnym kolorze.



*Przykład. Waldek może dołączyć zielony segment, ponieważ znajdzie się pod nim inny zielony segment.*

## NIE MOŻESZ DOŁĄCZYĆ SEGMENTU DO SWOJEGO WĘŻA?

Jeśli zasady uniemożliwiają Ci dołączenie wybranego segmentu do swojego węża, spróbuj odwrócić ten segment na drugą stronę. Jeśli nadal nie możesz go dołączyć, odwróć poprzedni segment. Może się zdarzyć, że będziesz musiał odwrócić kilka poprzednich segmentów, zanim dołożysz nowy.

**Uwaga!** Możesz odwracać segmenty, ale nie możesz zmieniać ich kolejności!



**Przykład.** Waldek nie może dołączyć pomarańczowego segmentu do węża, ponieważ nie ma pod nim pomarańczowego segmentu. Waldek musi odwrócić poprzedni (zielony) segment i dopiero wtedy dołączyć pomarańczowy.



## WARIANT KOOPERACYJNY: POLOWANIE NA LIZAKI (3+)



Wężę mają słabość do słodyczy, zupełnie jak ludzie! Zwłaszcza lizaki przypadły im do gustu. Lubią lizać te cukrowe przysmaki swoimi rozwidłonymi językami. Pomóżcie wężowi zebrać wszystkie 4 lizaki!

### Dodatkowe elementy:

🌸 4 żetony lizaków.

**Uwaga!** Zanim zaczniecie rozgrywkę, weźcie 4 okrągłe żetony i przyklejcie po 1 naklejkę lizaka na 1 stronie każdego z żetonów.



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Weźcie 1 głowę i 1 ogon dowolnego koloru. Pozostałe głowy, ogony, klipsy i wstążkę do mierzenia odtóńcie do pudełka. Ogon połóżcie z boku (będzie Wam potrzebny na koniec gry), a głowę - na środku stołu. Weźcie 4 żetony lizaków i rozłóżcie je wokół głowy węża w odległości około 15 cm od głowy.

Następnie poukładajcie segmenty według kolorów w 4 stosy.

Najstarsze z Was bierze drewnianą kość i rozpoczyna grę.

## CEL GRY

Dotknijcie wszystkich 4 żetonów lizaków segmentami węża!

## ROZGRYWKA

Rozgrywacie swoje tury po kolei zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od najstarszego gracza. W swojej turze rzucać kością i dołączacie segment do węża według zasad wariantu rywalizacji.

**Uwaga!** Możecie położyć żetony w większej odległości od głowy węża, aby podnieść poziom trudności.



## KONIEC GRY

Jeśli uda się Wam dotknąć wszystkich 4 żetonów lizaków segmentami węża, zanim zostaną tylko 2 z 4 stosów, wygrywacie! Dołączcie ogon do węża i świętujcie zwycięstwo. Jeśli się Wam nie uda, spróbujcie jeszcze raz!

*Przykład. Segmenty węża dotykają wszystkich 4 żetonów lizaków! Wygrywacie!*

## WARIANT KOOPERACYJNY: SMOCZE JAJO (5+)



*Smoki strzegą jaj za cenę swojego życia. Trzem żabim strażnikom udało się jednak ukraść smocze jajo. Stwórzcie trzygłowego smoka i pomóżcie mu odzyskać skradzione jajo.*

### Dodatkowe elementy:

- 🌸 tułów smoka w dowolnym kolorze,
- 🌸 3 żetony strażników,
- 🌸 żeton smoczego jaja.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Połóżcie tułów smoka na środku stołu. Następnie weźcie 3 żetony strażników i połóżcie je w odległości około 15 cm od łączów przeznaczonych do dołączenia szyj. Weźcie żeton smoczego jaja i połóżcie go w tej samej odległości od łączenia przeznaczonego do dołączenia ogona.

*Uwaga! Możecie położyć żetony w większej odległości od tułowia smoka, aby podnieść poziom trudności.*

## CEL GRY

Pokonajcie 3 strażników i odzyskajcie skradzione smocze jajo.



**Uwaga! Zanim zaczniecie rozgrywkę, weźcie 4 okrągłe żetony i przyklejcie na nie naklejki strażników i smoczego jaja - po 1 naklejkę na 1 stronę każdego z żetonów. Następnie przyklejcie smocze skrzydła na tułów smoka. Co to za smok bez skrzydeł!**

Weźcie 3 głowy i 1 ogon dowolnego koloru i połóżcie je z boku (będą Wam potrzebne na koniec gry). Pozostałą głowę, ogony, klipsy i wstążkę do mierzenia odłóżcie do pudełka.

Następnie poukładajcie segmenty według kolorów na 4 stosy.

Najstarsze z Was bierze drewnianą kość i rozpoczyna grę.





## ROZGRYWKA

Rozgrywacie swoje tury po kolei zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od najstarszego gracza. W swojej turze rzucacie kością i dołączacie segment do węża według zasad wariantu rywalizacji. Wąż ma 3 łączenia, do których przyczepia się szyje, i 1, do którego przyczepia się ogon. Najpierw musicie dotknąć wszystkich 3 żetonów strażników wężowymi szyjami. Gdy segment szyi dotknie żetonu, możecie dołączyć głowę do szyi smoka.

*Uwaga! Gdy całkowicie zakryjecie łączenie segmentu, wciąż możecie go użyć i dołączyć do niego następnny segment.*

Po pokonaniu wszystkich 3 strażników możecie zabrać skradzione smocze jajo. Uważajcie! Nie wolno Wam dotknąć segmentami jaja, bo może się rozbić. Musicie całkowicie okrążyć jajo ogonem węża. Jeśli segment ogona miałby dotknąć smoczego jaja, odwróćcie go tak, aby je ominął. Jeśli mimo odwrócenia segment nadal dotyka jaja, odwróćcie również poprzedni segment. Powtarzajcie odwracanie tak długo, aż żaden segment nie będzie dotykać jaja.

Jeśli segmenty ogona okrążą smocze jajo, możecie dołączyć końcówkę ogona.

## KONIEC GRY

Jeśli uda się Wam pokonać 3 strażników i zdobyć smocze jajo, zanim zostaną tylko 2 z 4 stosów, wygrywacie! Jeśli się Wam nie uda, spróbujcie jeszcze raz!

*Uwaga! Możecie zwiększyć poziom trudności obu wariantów kooperacyjnych, grając według zasad zaawansowanych (5+).*

*Przykład. Gracze najpierw dotknęli wszystkich 3 żetonów strażników, po czym okrążyli żeton jaja ogonem smoka. Wygrywają grę!*

**Projekt gry:** Katrin Abfalter

**Ilustracje:** Irina Peczenkina

**Kierownik projektu:** Polina Basatajewa

**Dyrektor artystyczny:** Anastasija Durowa

Szczególne podziękowania dla Aleksandra Peszkowa i Jekateriny Plużnikowej.

**Opracowanie graficzne:** Anna Miedwiediewa

**Tłumaczenie:** Natalia Laprus

**Redakcja:** zespół Rebel

**WHITE CASTLE**  
GAMES AGENCY



Na licencji  
White Castle Games © 2020  
Wszystkie prawa zastrzeżone.



Producent: Lifestyle Boardgames Ltd.  
© 2020 Wszystkie prawa zastrzeżone.  
ul. Filowska 2, budynek 7, mieszkanie 6,  
piętro I, biuro III, pokój 6A, Moskwa,  
121096, Rosja. +7 495 510 0539  
www.lifestyle-boardgames.com  
mail@lifestyleltd.ru

**rebel**

Importer/Dystrybucja w Polsce:  
Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polska  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl