2018 NAJLEPSZA GRA DZIECIĘCA Francja

2017 NAJLEPSZA GRA RODZINNA USA

2017 NAJLEPSZA ZABAWKA USA

2017 NAGRODA GRA DZIECIĘCA REKOMENDACJA Niemcy

2017 NAGRODA YOUNG EINSTEINS USA

2017 NATIONAL PARENTING PUBLICATIONS USA

2015 DICE TOWER REKOMENDACJA USA

Lisek Urwisek

instrukcja wideo gry.nk.com.pl

5–105 WIEK

2-4 GRACZY

20 MINUT

/NaszaKsiegarnia

Elementy gry

4 pionki detektywów

3 kostki

Dekoder wskazówek

Plansza

12 żetonów wskazówek

Figurka lisa

16 kart podejrzanych lisów

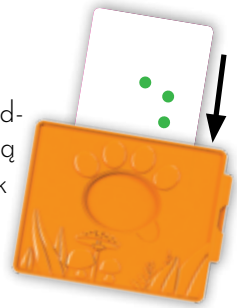
16 kart liska urwiska

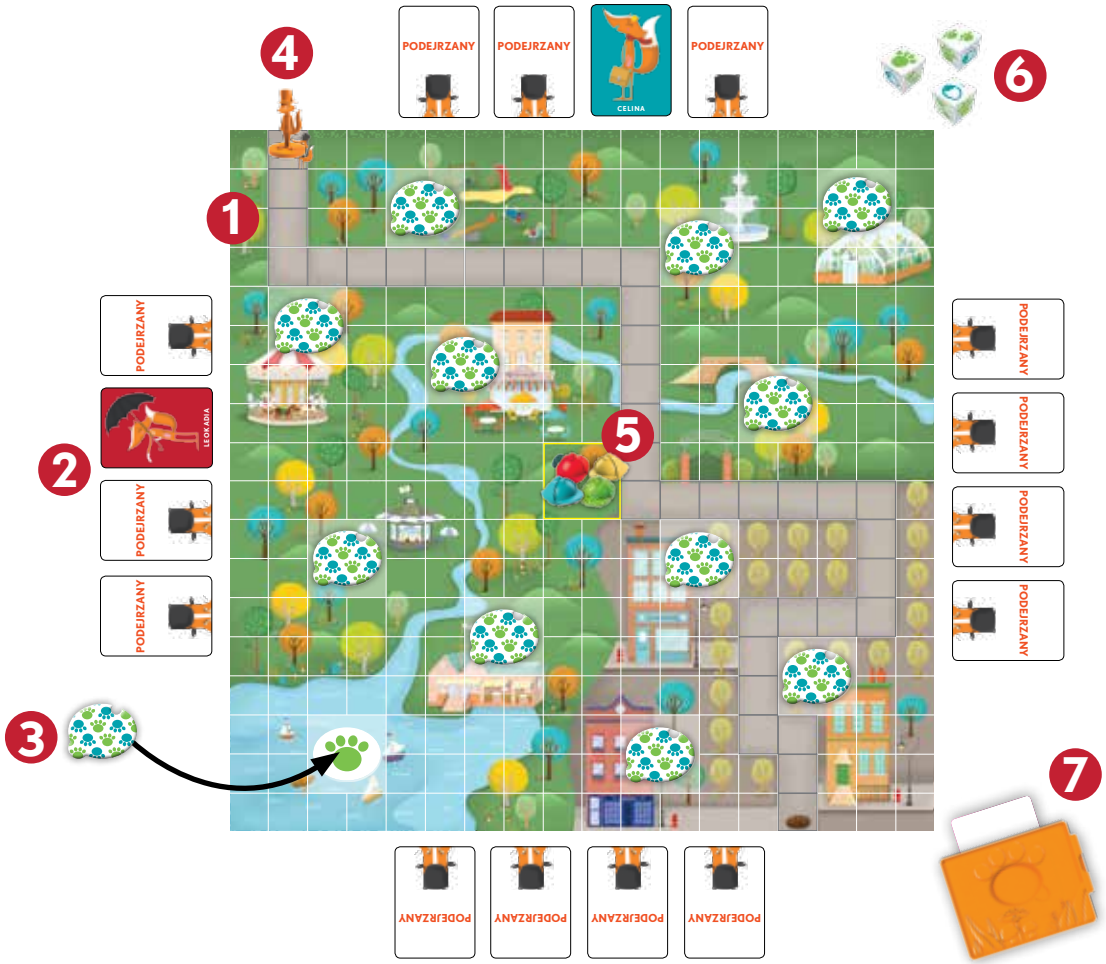
Cel gry

Lisek urwisek zakradł się do wiejskiej chatki i zabrał z kuchni ciasto upieczone przez gospodynię. Gracze wcielają się w role detektywów mających za zadanie rozwikłać zagadkę zaginionego smakołyku. Aby osiągnąć cel, muszą ze sobą współpracować. Wykorzystując wskazówki zdobyte podczas rozgrywki, gracze będą się starali odnaleźć liska urwiska, zanim ukryje się on w swojej norce.

Przygotowanie gry

1. **Planszę** połóżcie na środku stołu.
2. **Karty podejrzanych lisów** rozłóżcie wokół planszy (po 4 karty wzdłuż każdej krawędzi planszy). Połóżcie je obrazkami do dołu. Następnie odkryjcie **dwie dowolne karty**.
3. **Żetony wskazówek** wymieszajcie (obrazkami do dołu), a następnie rozłóżcie na planszy – na polach z symbolem 🐾. Żetony leżą obrazkami do dołu.
4. **Figurkę lisa** postawcie na polu z rysunkiem lisa.
5. Każdy gracz bierze **po 1 pionku detektywa** w wybranym przez siebie kolorze i kładzie go na jednym z czterech pól znajdujących się na środku planszy.
6. **Kostki** połóżcie obok planszy.
7. **16 kart liska urwiska** potasujcie i bez podglądania wybierzcie **jedną** z nich. Wsuńcie ją do **dekodera wskazówek** w taki sposób jak na obrazku. Pozostałe karty bez podglądania odłóżcie do pudełka.





Przebieg rozgrywki

Za pomocą kostek będziecie przemieszczać swoje pionki na planszy. Waszym zadaniem będzie zbieranie **żetonów wskazówek**, które następnie umieszczać będziecie w **dekoderze**. Otrzymacie w ten sposób informacje na temat wyglądu poszukiwanego liska urwiska (np. czy posiada szalik, cylinder lub parasol). Wykorzystując te informacje, będziecie musieli odnaleźć liska urwiska wśród podejrzanych lisów znajdujących się wokół planszy.
Wygracie, jeśli uda wam się złapać liska urwiska, zanim figurka lisa dotrze do pola z norką (czyli na drugi koniec planszy).

ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio jadła ciasto (lub najstarszy gracz). W swojej turze gracz wykonuje poniższe działania:

- Bierze **3 kostki**.
- Przed rzutem kostkami* **podejmuje decyzję**, co będzie robić podczas swojej tury (o swojej decyzji informuje pozostałych graczy):

  szukać wskazówek czy **ujawniać podejrzane lisy**.

* Młodszym graczom można ułatwić grę: decyzję o tym, co będą robić podczas swojej tury, mogą podjąć po pierwszym rzucie kostkami.

- Następnie gracz **rzuca wszystkimi kostkami**. Może wykonać maksymalnie 3 rzuty. Po każdym rzucie odkłada na bok wszystkie kostki, na których wypadł wybrany wcześniej przez niego symbol (lub). Pozostałymi kostkami może rzucać dalej.

Po zakończeniu rzucania kostkami gracz wykonuje poniższe działania, w zależności od tego, jakie zgromadził symbole na kostkach.

Jeśli gracz postanowił szukać wskazówek i na wszystkich kostkach znajduje się symbol:

- gracz liczy symbole na kostkach,
- przemieszcza swój pionek na planszy maksymalnie o tyle pól, ile symboli znajduje się na kostkach (pionek porusza się w lewo, w prawo, w górę lub w dół, ale nie na ukos).

Gdy pionek gracza **wejdzie na pole z żetonem wskazówki**, gracz wykonuje poniższe działania:

- bierze żeton wskazówki,
- umieszcza go w dekoderze wskazówek (jak na rysunku obok),
- następnie przesuwa ruchomy element dekodera i sprawdza, czy w dekoderze pojawiła się zielona kropka.

Jeśli pojawiła się zielona kropka, oznacza to, że lisek urwisek posiada ten przedmiot. Lisy, które nie posiadają tego przedmiotu, są więc niewinne. Gracze muszą odłożyć do pudełka wszystkie niewinne lisy widoczne na odkrytych kartach leżących wokół planszy.

Przykład: *Gracz umieścił żeton w dekoderze i uruchomił go – pojawiła się zielona kropka. Oznacza to, że lisek urwisek ma na sobie szalik. Lisy, które nie posiadają szalika, są więc niewinne. Gracze odkładają do pudełka wszystkie niewinne lisy widoczne na odkrytych kartach wokół planszy.*

Jeśli nie pojawiła się zielona kropka, oznacza to, że lisek urwisek nie posiada przedmiotu przedstawionego na żetonie. Lisy, które posiadają ten przedmiot, są więc niewinne. Gracze muszą odłożyć do pudełka wszystkie niewinne lisy widoczne na odkrytych kartach leżących wokół planszy.

Przykład: *Gracz umieścił żeton w dekoderze i uruchomił go – nie pojawiła się zielona kropka. Oznacza to, że lisek urwisek nie ma ze sobą parasola! Lisy, które posiadają parasol, są więc niewinne. Gracze odkładają do pudełka wszystkie niewinne lisy widoczne na odkrytych kartach wokół planszy.*

Po sprawdzeniu wskazówki należy **zamknąć dekoder**, a **żeton wskazówki odłożyć** na pole, z którego został wzięty (leży rysunkiem do góry).

Uwaga! Starajcie się zapamiętać, czy poszukiwany lisek urwisek posiada przedmiot z żetonu, czy nie. W trakcie gry wokół planszy będą się bowiem pojawiały nowe podejrzane lisy. Jeśli zapamiętacie, co ma przy sobie poszukiwany lis, szybciej go znajdziecie. Wiedzę tę wykorzystacie podczas **ujawniania podejrzanych lisów wokół planszy**.
Po wykonaniu powyżej opisanych działań tura gracza się kończy. Następuje tura gracza siedzącego z lewej strony: bierze 3 kostki, podejmuje decyzję, które symbole będzie zbierać, rzuca kostkami.

Uwaga!
Detektyw znajdujący się na polu z żetonem wskazówki może iść w dowolną stronę. Ważne, aby wyszedł na pole przylegające do pola z żetonem.

Jeśli gracz postanowił **ujawnić podejrzane lisy** i **na wszystkich kostkach** znajduje się symbol:

- gracz ujawnia nowych podejrzanych: **odkrywa dwie dowolne karty podejrzanych lisów** spośród kart leżących wokół planszy.

Jeśli na planszy znajdują się już jakieś odkryte żetony wskazówek, gracz sprawdza, czy któryś z ujawnionych właśnie lisów posiada te przedmioty. Następnie wspólnie podejmujecie decyzję, czy któryś z tych lisów może być poszukiwanym liskiem urwiskiem. Jeśli uważacie, że któryś z nich jest niewinny, odłóżcie go do pudełka, a jeśli uważacie, że może być liskiem urwiskiem, pozostawcie go na swoim miejscu (karta leży obrazkiem do góry).
Po wykonaniu tych działań tura gracza się kończy. Następuje tura gracza siedzącego z lewej strony: bierze 3 kostki, podejmuje decyzję, które symbole będzie zbierać, rzuca kostkami.

Jeśli na kostkach znajdują się **różne symbole**:

- gracz przesuwa figurkę lisa o **3 pola** do przodu, czyli w stronę jego norki.

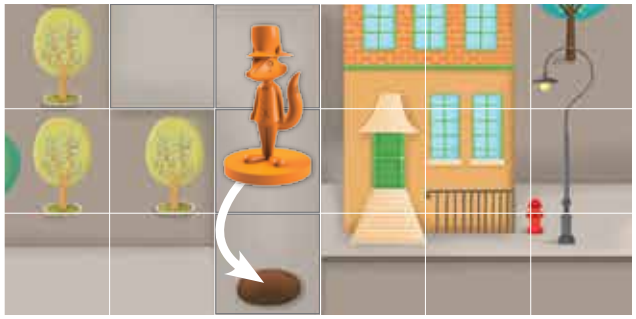
Przykład: *Przed rozpoczęciem rzutów gracz podjął decyzję, że chce szukać wskazówek (czyli zbierać symbol na kostkach). Po trzech rzutach nie udało mu się jednak zgromadzić na wszystkich kostkach tego symbolu. Gracz nie może więc szukać wskazówek. Za karę lis przesunie się o 3 pola w stronę swojej kryjówki.*

Po wykonaniu tych działań tura gracza się kończy. Następuje tura gracza siedzącego z lewej strony: bierze 3 kostki, podejmuje decyzję, które symbole będzie zbierać, rzuca kostkami.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy nastąpi któraś z poniższych sytuacji:

- **Gracze są przekonani, że wiedzą, który lis jest liskiem urwiskiem.**
  - Wskazują jednego z podejrzanych lisów leżących wokół planszy. Następnie wyjmują kartę z dekodera i sprawdzają imię lisa przedstawionego na karcie.
  - Jeśli imię się zgadza, wszyscy gracze odnieśli zwycięstwo.
  - Jeśli imiona są różne, lisek urwisek przechytrzył graczy, którzy wspólnie przegrywają.
- **Obok planszy pozostała tylko 1 karta podejrzanego lisa.**
  - Gracze wyjmują kartę z dekodera i sprawdzają imię lisa przedstawionego na karcie.
  - Jeśli imię się zgadza, wszyscy gracze odnieśli zwycięstwo.
  - Jeśli imiona są różne, lisek urwisek przechytrzył graczy, którzy wspólnie przegrywają.
- **Figurka lisa dotrze do norki.**
  - Lisek urwisek przechytrzył graczy, którzy wspólnie przegrywają.



WARIANT ZAAWANSOWANY

Jeśli chcecie zwiększyć poziom trudności gry, przesuwajcie figurkę lisa nie o 3 pola, tylko o 4 pola (poziom trudny) lub o 5 pól (poziom bardzo trudny). Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
www.nk.com.pl
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Katarzyna Susfał
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

Poznaj nasze gry planszowe! • gry.nk.com.pl • /NaszaKsiegarnia

autor: Gamewright
© 2018 Gamewright