

POTWORNE PRZEPYCHANKI

Potwornie dobra gra
autorstwa Wolfganga Dirscherla i Manfreda Reindla
dla 2-4 graczy w wieku od 5 lat wzwyż.

Potwory brykają po arenie!

Od teraz będą się przepychać, przedrzeźniać, ścisnąć i wyglupiać.
Użyją pazurów, kuksańców i różnych figli-migli, byle tylko nie spaść z naszej areny. Tutaj wszystkie chwytaki są dozwolone!

Bądź jednak ostrożny – szalona przepychanka szaloną przepychanką, ale żaden z potworów nie powinien wypaść z areny!

CEL GRY

Gracze rzucają kością co turę, a następnie wpychają wybranego potwora na arenę, próbując jednocześnie nie poruszyć stworów, które już się tam znajdują. To niełatwe zadanie, bo do popychania potworów nie wolno używać dłoni, a jedynie dwóch specjalnych popychaczek.

Jeśli gracz wypchnie potwora z areny, pozostali nie mają powodów do zmartwień, bo otrzymają w zamian odpowiadające wypchniętym potworom żetony. Ten z graczy, który po zakończeniu gry utworzy ze swoich żetonów najdłuższy szereg, wygra grę!

ELEMENTY GRY I ICH PRZYGOTOWANIE

• 27 drewnianych potworów

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy nakleić nalepki na odpowiednie potwory (tylko po jednej stronie).



• 1 potworna kość

Na każdej ścianie potwornej kości należy nakleić jedną okrągłą nalepkę z symbolem.



• 1 arena

Arenę należy umieścić na środku stołu.



• 2 popychaczki

Popychaczki powinny znajdować się w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.



• 81 żetonów

Żetony należy podzielić według rozmiarów na 6 stosów i umieścić je w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.



• 1 instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki na planszy należy umieścić poniższe siedem potworów:

- *oba fioletowe potwory,*
- *po jednym potworze każdego innego rodzaju.*

Potwory można rozłożyć na planszy w dowolny sposób, ale tak, aby nie wystawały za krawędzie areny i były skierowane naklejkami do góry (żeby wszyscy wiedzieli, gdzie stoi jaki potwór).



ROZGRYWKA

Gracze rozgrywają swoje tury po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz, który jako ostatni widział potwora. Jeśli gracze nie mogą zdecydować, który z nich powinien zostać graczem rozpoczynającym, zostaje nim najmłodszy gracz. Na początku każdej tury aktywny gracz rzuca kością.

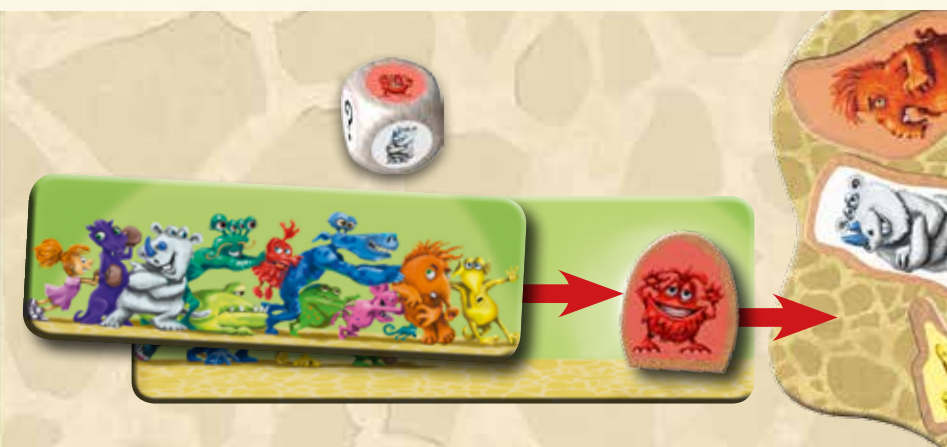
Jaki symbol wypadł na kości?

Jeśli to potwór...



Gracz umieszcza przed sobą większą popychaczkę do potworów. Następnie bierze ze wspólnego zapasu pionek potwora przedstawionego na kości i umieszcza go na białym kółku na popychaczce. Wreszcie bierze w jedną dłoń popychaczkę z potworem, a w drugą mniejszą popychaczkę.

Teraz gracz spróbuje wepchnąć potwora na arenę tylko przy użyciu obu popychaczek i to w taki sposób, aby nie zepchnął z niej innych potworów!



Jeśli to znak zapytania...



Gracz liczy, ile potworów każdego rodzaju pozostało we wspólnym zapasie. Bierze takiego potwora, którego pionków jest najwięcej, umieszcza go na dużej popychaczce i próbuje wepchnąć go na arenę przy użyciu mniejszej popychaczki.

Uwaga! Jeśli we wspólnym zapasie znajduje się tyle samo przedstawicieli dwóch lub więcej rodzajów potworów, gracz sam wybiera spośród nich rodzaj pionka, którego spróbuje przepchnąć na arenę.



Ważne zasady areny potworów:

- Po umieszczeniu potwora na większej popychaczce gracz nie może go już dotykać dłońmi ani czymkolwiek innym poza małą popychaczką.
- Jeśli jednak potwór spadnie z popychaczki, gracz może umieścić go na niej z powrotem i raz jeszcze spróbować wepchnąć potwora na arenę.
- Gracz może obracać arenę lub chodzić wokół stołu, aby uzyskać dostęp do bardziej pustych obszarów planszy. Nie może jednak dotykać stojących już na niej potworów. Jeśli któryś z nich się zostanie zepchnięty, to gracz ma pecha.
- Gracz musi wepchnąć potwora na arenę całkowicie. Żadna część potwora nie może wystawać poza arenę, potwory nie mogą też stać jeden na drugim! Tura gracza dobiega końca dopiero wtedy, gdy jego potwór znajdzie się całkowicie na arenie.

Co się stanie, gdy potwór wypadnie poza arenę?

Jeśli podczas tury aktywnego gracza z areny wypadnie jakiś potwór, wszyscy pozostali gracze biorą po jednym żetonie tego rodzaju potwora ze wspólnego zapasu i umieszczają go przed sobą.

Jeśli z areny wypadnie więcej niż jeden potwór, wszyscy pozostali gracze biorą po jednym żetonie każdego rodzaju potwora, który wypadł z areny. Potwory, które wypadną z areny, należy usunąć z gry. Jeśli potwór wypadnie z areny z innego powodu (np. na stół wskoczył kot), należy po prostu usunąć pechowego potwora z gry.

Po zakończeniu tury aktywnego gracza przychodzi kolej na jego sąsiada po lewej. Ten gracz rzuca kością i rozgrywa swoją turę.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast w momencie, w którym potworna kość wskaże pionek potwora niedostępnego już we wspólnej puli.

Gracze tworzą ze swoich żetonów szereg. Ten z nich, który utworzy najdłuższy szereg, wygrywa!

W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

