

Minicity

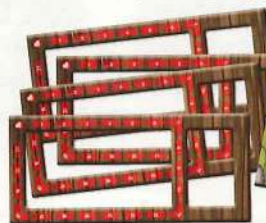
Gra o pracowitych mrówkach
Autorzy: Teodoro Mitidieri & Leo Colovini
dla 2-4 graczy od 7 lat

PL

Objuczone ciężkimi pakunkami pracowite mrówki muszą dostarczyć zebrane z trudem smakołyki do odpowiednich spiżarni w mrowisku. Która mrówka jako pierwsza wyrobi swoją dzienną normę, zostanie nową królową mrowiska.

REKWIZYTY:

- 1 plansza, przedstawiająca mrowisko z 49 spiżarniami w 5 kolorach; spiżarnie połączone są tunelami; każda spiżarnia zawiera od 1 do 4 pól na żetony jedzenia i jedno pole wyładunku, na którym zatrzymują się figurki mrówek; wokół mrowiska biegną dwie drogi, zakończone z obu stron rzekami;
- 5 figurek mrówek z podstawkami
- 4 drewniane skrzynie z listwami punktacji
- 4 czarne znaczniki do listew punktacji
- 95 kart ruchu w 5 kolorach, odpowiadających kolorom figurek mrówek
- 12 kart przyjaciół
- 100 żetonów jedzenia w 5 kolorach: 28 żółtych, 24 pomarańczowe, 20 niebieskich, 16 zielonych, 12 różowych
- 1 instrukcja



CEL GRY:


Celem gry jest umieszczenie wszystkich posiadanych żetonów jedzenia w odpowiednich spiżarniach.

Gra może być rozgrywana w dwóch wariantach: *Gra podstawowa* i *Gra z przyjaciółmi*. Drugi wariant opisany jest na końcu instrukcji.

GRA PODSTAWOWA

PRZYGOTOWANIE GRY:

- Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wycisnąć z arkusza figurki mrówek i umieścić je w podstawkach.

- Planszę należy położyć na środku stołu. Na każdym z 5 pól wyładunku, oznaczonym , należy ustawić w dowolny sposób po jednej figurce mrówki.
- Jeżeli w grze bierze udział mniej osób niż 4, w niektórych spiżarniach należy przed rozpoczęciem rozgrywki umieścić żetony jedzenia w odpowiednich kolorach:



jeżeli w grze biorą udział 2 osoby, żetony jedzenia należy umieścić na 14 polach, oznaczonych dwiema mrówkami.



jeżeli w grze biorą udział 3 osoby, żetony jedzenia należy umieścić na 7 polach, oznaczonych trzema mrówkami.



Piatnik nr 660597

© 2018 Piatnik, Wiedeń • Printed in Austria

EK-B 18/19-000631

piatnik.pl

- Pozostałe żetony jedzenia należy podzielić między graczy w następujący sposób:

	żółte	pomarańczowe	niebieskie	zielone	różowe
2 graczy	12	10	9	7	5
3 graczy	9	7	6	5	4
4 graczy	7	6	5	4	3

- Karty ruchu należy dobrze potasować. Każdy z graczy otrzymuje 4 karty, które trzyma w ręku tak, by nie widzieli ich inni gracze. Jeżeli w grze biorą udział 2 osoby, na dwóch środkowych polach jednej z dwóch dróg należy położyć obrazkami do góry po jednej karcie ruchu. W grze dwuosobowej druga droga nie jest używana.

Jeżeli w grze biorą udział 3 lub 4 osoby, należy położyć również po jednej karcie ruchu na obu środkowych polach drugiej drogi.

Pozostałe karty ruchu należy położyć w formie talii (obrazkami do dołu) obok planszy.

- Każdy z graczy otrzymuje jedną drewnianą skrzynię. Do większej przegródki skrzyni należy włożyć posiadane żetony jedzenia. Będzie to Rezerwa. 7 dowolnych żetonów z Rezerwy gracz przekłada do mniejszej przegródki. Tylko żetony z mniejszej przegródki mogą być umieszczane na planszy.

- Czarne znaczniki i karty przyjaciół nie są używane w grze podstawowej.

PRZEBIEG GRY:

Należy w dowolny sposób wybrać gracza startowego. Następnie gra przebiega w kolejności zegarowej. Gracz, na którego przypada kolejka, wykonuje kolejno następujące akcje:

- Zagrywa kartę ruchu
- Przesuwa figurkę mrówki
- Wykłada na planszę żetony jedzenia
- Może jeszcze zagrać do dwóch kart ruchu i po zagranii każdej z nich wykonać akcje 2 i 3
- Uzupełnia żetony w mniejszej przegródce i karty ruchu w ręce

1. Zagranie karty ruchu:

Gracz wybiera jedną kartę z ręki i kładzie ją na drodze mrówek tak, by przylegała do jednej z wcześniej położonych kart. Na drodze nie może być pustych pól między kartami!

Przykład:

Karta może być położona albo na polu A albo na polu B



W jednej kolejce gracz może zagrać **najwyżej** 3 karty ruchu ale nie wszystkie naraz. Po zagranii każdej karty ruchu gracz musi natychmiast wykonać akcje 2 i ewentualnie 3.

Wyjątek: Pierwsza runda! Tylko w pierwszej rundzie obowiązuje dodatkowy limit zagrywanych kart:

- w grze dwuosobowej pierwszy gracz może zagrać maksymalnie 2 karty, a drugi gracz maksymalnie 3 karty
- w grze trzyosobowej pierwszy gracz może zagrać tylko jedną kartę, drugi gracz maksymalnie 2 karty, a trzeci gracz maksymalnie 3 karty
- w grze czterosobowej pierwszy gracz może zagrać tylko jedną kartę, drugi gracz maksymalnie 2 karty, trzeci gracz maksymalnie 3 karty, a czwarty gracz maksymalnie 4 karty!

Obie drogi mrówek kończą się na rzekach. Jeżeli gracz położy kartę na polu, przylegającym do rzeki, wykonuje akcje 2 i 3, a następnie zbiera z planszy wszystkie karty z tej drogi. Zebrane karty odkłada na stos kart zgranych. Karty z drugiej drogi pozostają na planszy. Gracz bierze teraz dwie karty z talii i kładzie na dwóch środkowych polach opróżnionej drogi. **Uwaga:** Zebranie kart z planszy nie oznacza końca ruchu! Jeżeli gracz nie zagrał jeszcze trzech kart, może kontynuować grę.

2. Przesunięcie mrówki:

Natychmiast po zagranii karty gracz przesuwają jedną mrówkę. Którą figurkę może przesunąć i o ile spiżarni, zależy od koloru zagranej karty i od liczby kart w tym samym kolorze, leżących obok siebie na drodze mrówek.

Przykłady:



- Jeżeli gracz położy kartę z czerwoną mrówką na polu A, może przesunąć figurkę czerwonej mrówki o jedną spiżarnię.
- Jeżeli gracz położy kartę z szarą mrówką na polu B, może przesunąć figurkę szarej mrówki **maksymalnie** o 3 spiżarnie.
- Jeżeli gracz położy kartę z czerwoną mrówką na polu C, może przesunąć figurkę czerwonej mrówki **maksymalnie** o 4 spiżarnie.

Wskazówka: Po zagraniu karty gracz przesuwa mrówkę i wyładowuje żetony jedzenia. Jeżeli zagra teraz kartę w tym samym kolorze, co poprzednio, może znowu przesunąć tę samą figurkę.

Ciąg dalszy przykładów:

Gracz kładzie kartę z szarą mrówką na polu B. Może przesunąć figurkę szarej mrówki o 3 spiżarnie i wyładować żetony jedzenia. Jeżeli położy teraz kartę z szarą mrówką na polu D, może przesunąć figurkę szarej mrówki o kolejne 4 spiżarnie. Tak więc w jednej kolejce szara mrówka zostanie przesunięta aż o 7 spiżarni!

3. Wyładunek żetonów:

Po przesunięciu mrówki gracz może wyładować żetony jedzenia do spiżarni, na której polu rozładunku zatrzymała się figurka, według następujących zasad:

- Gracz może wyładować żetony **wyłącznie z małej przegródki**, nigdy z Rezerwy.
- Gracz może wyładować tylko żetony w kolorze pół spiżarni.
Przykład: Mrówka zatrzymała się przy spiżarni z polami w kolorze zielonym. Gracz może wyładować tylko zielone żetony.
- W każdej spiżarni jest miejsce tylko na określoną liczbę żetonów. Gracz może wyładować tyle żetonów, ile jest wolnych pól. Nie można kłaść jednego żetonu na drugi.
Przykład: W żółtej spiżarni, przy której zatrzymała się mrówka, są jeszcze tylko dwa wolne pola. Gracz może wyładować tylko dwa żółte żetony, choć w mniejszej przegródce swojej skrzyni ma 3.
- W trakcie swojego ruchu gracz nie może zamieniać żetonów z mniejszej przegródki na żetony z Rezerwy.
- Żetony mogą być wyładowywane tylko do tej spiżarni, przy której mrówka zatrzymała się po przesunięciu. Nie można wyładowywać żetonów ani do spiżarni, od której mrówka zaczęła ruch, ani do spiżarni, przez którą tylko przechodziła.

4. Gracz może jeszcze zagrać do dwóch kart ruchu i po zagranii każdej z nich wykonać akcje 2 i 3

W trakcie swojej kolejki gracz może zagrać **najwyżej 3 karty** ruchu, a po zagranii każdej z nich, wykonuje akcje 2 i 3. Ruch gracza kończy się, gdy decyduje on, że nie zagra kolejnej karty albo zagranie 3 kart i wykonaniu akcji wynikających z ich zagrania.

5. Uzupełnienie żetonów w mniejszej przegródce i kart ruchu w ręce

Po zakończeniu ruchu gracz uzupełnia żetony w mniejszej przegródce do 7, przekładając odpowiednią ich liczbę z Rezerwy. Uzupełnia też karty w ręce do 4. Do gry przystępuje następny gracz.

Przykład kompletnego ruchu:



1. Anna kładzie kartę z żółtą mrówką na polu A. Przesuwa żółtą mrówkę i ustawia ją na polu wyładunku spiżarni z czterema wolnymi pomarańczowymi polami. Ponieważ ma w mniejszej przegródce swojej skrzyni 3 pomarańczowe żetony jedzenia, może wyładować i ułożyć w spiżarni wszystkie 3.

2. Anna kładzie kartę z szarą mrówką na polu B. Pozwala jej to na przesunięcie szarej mrówki o 2 spiżarnie. Przesuwa figurkę do spiżarni, w której są dwa żółte pola, ale tylko jedno z nich jest jeszcze wolne. Anna wyklada na planszę jeden żółty żeton.

3. Zagrywa teraz trzecią kartę ruchu. Kładzie kartę z szarą mrówką na polu C i ma prawo przesunąć szarą mrówkę o 3 pola. Decyduje się przesunąć figurkę tylko o 2 pola i zatrzymać ją na polu wyładunku spiżarni z trzema wolnymi różowymi polami. Wyładowuje 2 różowe żetony. Na tym kończy się jej kolejka. Uzupełnia żetony w mniejszej przegródce do 7 i bierze z talii 3 karty ruchu.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się natychmiast w momencie, gdy jeden z graczy wyłoży na planszę ostatni swój żeton. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

GRA Z PRZYJACIÓŁMI

Przyjaźń ma w tym wariantcie duże znaczenie. Gracze mają możliwość skorzystania z pomocy przyjaciół, co pozwala im szybciej opróżnić swoją skrzynię z żetonów:

W trakcie przygotowania gry każdy z graczy otrzymuje jeden czarny znacznik, który kładzie na polu 0 listwy punktacji, umieszczonej na skrzyni. 12 kart Przyjaciół należy rozłożyć obok planszy, obrazkami do góry. Rozgrywka przebiega tak samo, jak w *Grze podstawowej* z następującymi różnicami:

Za każdym razem, gdy gracz wprowadzi mrówkę do spiżarni, w której są wolne pola ale nie wyładuje **żadnego** żetonu, otrzymuje Punkty Przyjaźni.

Liczba otrzymywanych Punktów Przyjaźni (PP) zależy od koloru pól w tej spiżarni (informacja o liczbie punktów jest umieszczona w rogu planszy):

żółty	4 PP	pomarańczowy	5 PP
niebieski	6 PP	zielony	7 PP
różowy	8 PP		

Zdobycie PP gracz zaznacza, przesuwając czarny znacznik na listwie punktacji.

Uwaga: Nie ma znaczenia, dlaczego gracz nie wyładowuje żadnego żetonu w danej spiżarni. Może to zrobić zarówno dlatego, że nie ma żetonu odpowiedniego koloru albo dlatego, że taką podejmie decyzję.

W trakcie swojego ruchu gracz może wymienić PP na Kartę Przyjaciela ale może to zrobić **tylko raz podczas jednego ruchu**. Gracz wybiera jedną z leżących obok planszy Kart Przyjaciół i kładzie ją na stole przed sobą obrazkiem do góry. Jednocześnie przesuwa znacznik na listwie punktacji, odejmując tyle PP, ile jest podane na wybranej karcie. Od tej chwili może korzystać z pomocy pozyskanego przyjaciela. Ale uwaga: z pomocy niektórych przyjaciół można skorzystać tylko raz w trakcie jednego ruchu, inni są pomocni w każdej chwili. Poniżej opisane jest, na czym polega pomoc ze strony różnych przyjaciół:



Stonoga: Gracz może **raz w trakcie ruchu** przesunąć poruszaną mrówkę dodatkowo o jedną spiżarnię. Po wykorzystaniu należy odwrócić kartę obrazkiem do dołu. Dopiero na początku następnego ruchu gracz odwraca kartę obrazkiem do góry i staje się ona znowu aktywna.



Chrabąszcz: Gracz może **raz w trakcie ruchu** przełożyć żetony z jednej spiżarni do innej tego samego koloru. Po wykorzystaniu należy odwrócić kartę obrazkiem do dołu. Dopiero na początku następnego ruchu gracz odwraca kartę obrazkiem do góry i staje się ona znowu aktywna.



Ważka: Gracz może **raz w trakcie ruchu** zamienić miejscami dwie figurki mrówek. Po wykorzystaniu należy odwrócić kartę obrazkiem do dołu. Dopiero na początku następnego ruchu gracz odwraca kartę obrazkiem do góry i staje się ona znowu aktywna.

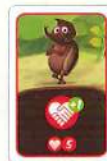


aktywna.

Trzmiel: Gracz może **raz w trakcie ruchu** zamienić na miejsca jeden żeton z mniejszej przegródki z żetonem z Rezerwy. Po wykorzystaniu należy odwrócić kartę obrazkiem do dołu. Dopiero na początku następnego ruchu gracz odwraca kartę obrazkiem do góry i staje się ona znowu



Patyczak: Gracz może **raz w trakcie ruchu** potraktować jedną swoją kartę ruchu jako jokera. Gracz bierze jedną kartę z ręki i kładzie ją na polu drogi mrówek obrazkiem do dołu, ogłaszając przy tym, jaki kolor reprezentuje w tym momencie ta karta. Zgodnie z ogłoszonym kolorem przesuwa na planszy odpowiednią mrówkę. Następnie odwraca kartę obrazkiem do góry. Od tej chwili kolor karty odpowiada kolorowi przedstawionej na niej mrówki. Po wykorzystaniu należy odwrócić kartę obrazkiem do dołu. Dopiero na początku następnego ruchu gracz odwraca kartę obrazkiem do góry i staje się ona znowu aktywna.



Chrząszcz: W każdym ruchu gracz otrzymuje jeden PP gratis.



Pomarańczowa gąsienica: Gracz może mieć w mniejszej przegródce swojej skrzyni 8 zamiast 7 żetonów. Na koniec każdej kolejki gracz uzupełnia liczbę żetonów do 8.



Egzotyczna gąsienica: Gracz może mieć w mniejszej przegródce swojej skrzyni 10 zamiast 7 żetonów. Na koniec każdej kolejki gracz uzupełnia liczbę żetonów do 10.



Konik polny: Gracz może natychmiast po wyładowaniu uzupełnić żetony w mniejszej przegródce swojej skrzyni. Nie musi czekać do końca swojej kolejki.



Ślimak: Gracz może mieć w ręku 5 kart zamiast 4.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15,
05-500 Piaseczno

Grafika:
Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de



Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.

Znajdziesz nas na
[facebook.com/PiatnikPolska](https://www.facebook.com/PiatnikPolska)

