

Kolorowe Biedronki

4+

2-6

20-30 min



Peter-Paul Joopen



Peter-Paul Joopen urodził się w 1958 roku. Obecnie mieszka w Niemczech w mieście Züllich. Jest żonaty i ma trójkę dzieci. Zawodowo zajmuje się tworzeniem oprogramowania. W wolnym czasie pisze opowiadania dla dzieci i wymyśla gry.

Tworzeniem gier zainteresował się po tym, jak znajomi zaprosili go do testowania nieopublikowanych prototypów gier.

Według niego dobra gra to taka, w którą mogą grać zarówno dzieci jak i dorośli. Przy której czas płynie szybko i każdy ma wpływ na rozgrywkę.

ELEMENTY GRY

- 1 tekturowa plansza z ruchomą strzałką
- 8 magnetycznych biedronek
- 7 mrówek
- 56 drewnianych kropek w kształcie walców (w 8 kolorach, w tym po 2 zapasowe w danym kolorze)
- 1 żeton stołu



WPROWADZENIE

Zbliża się doroczny bal kostiumowy u biedronek. Jaki wybrać strój? Oczywiście, w kolorowe kropki! Ale ponieważ każda biedronka ma kropki w jednym kolorze, muszą wymienić się między sobą! Niektóre są jednak dość wybredne i nie każdy oferowany kolor im odpowiada – za dodatek mrówki też dowiedziały się o balu i już są w drodze! Czy biedronki dotrą na bal pierwsze?



PRZYGOTOWANIE GRY



1. Przymocuj strzałkę do planszy i połóż ją na środku stołu.
2. Umieść kolorowe kropki (drewniane wałce) w biedronkach, tak by każda miała 3 kropki w tym samym kolorze.
3. Połóż biedronki na planszy, na zewnętrznych polach płatków kwiatu w odpowiadającym kropkom kolorze. Ustaw biedronki noskami do środka kwiatu.
4. Połóż mrówki obok planszy.
5. Daj żeton stołu najmłodszemu graczowi.

Celem gry jest przygotowanie biedronek do balu, tak by każda miała 5 kropek w różnych kolorach. Wszystkie biedronki muszą być gotowe, zanim mrówki zjawią się na balu.

Rozgrywka przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Najmłodszy gracz zaczyna. W swojej turze gracz rozkręca strzałkę na planszy.

PRZEBIEG GRY

Strzałka wskazuje płatek kwiatu?

Gracz przemieszcza biedronkę siedzącą na tym płatkku na kolejny dowolny płatek na planszy. Ta biedronka udaje się na wolnym polu na płatkach, noskiem w kierunku drugiej biedronki.

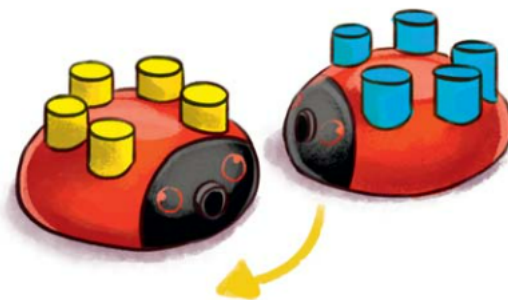
Jeśli strzałka zatrzyma się na pustym płatkku (co może zdarzyć się pod koniec gry), gracz wybiera dowolną biedronkę z innego kwiatka i kontynuuje grę.

A) Biedronka odwróciła się?

To znaczy, że obie podobają jej się zaoferowane kolory i nie chce się wymieniać kropkami. Jaka szkoda!

Wędrująca biedronka wraca na swój płatek. Ustaw biedronki tak, by znowu były skierowane noskami do środka kwiatu.

Rozpoczyna się tura kolejnego gracza (na lewo), który rozkręca strzałkę na planszy.



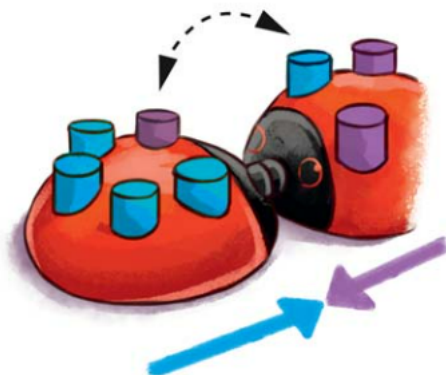
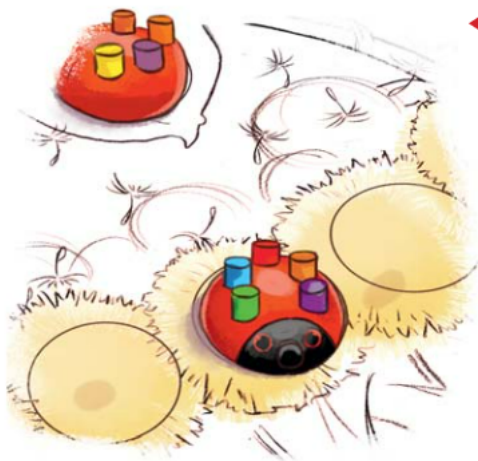
Przykład: Niebieska biedronka przylatuje do żółtej. Żółta biedronka się o nią wraca. Nie chce się wymienić kropkami. Niebieska biedronka wraca na swój niebieski płatek.

Uwaga! Biedronka może dokonać wymiany tylko z biedronką, z którą się jeszcze nie wymieniała (nie ma kropki w jej kolorze).

B) Biedronki dotknęły się noskami?

To znaczy, że zaoferowany kolor jest się podobny i chce wymienić się kropkami. Gracz dokonuje zamiany kropek, a następnie przemieści biedronkę na inny płatek i próbuje kolejnej wymiany. I tak dalej, aż do chwili, gdy biedronki się odwrócą (patrz punkt A), a wędrująca biedronka będzie miała kropki w 5 różnych kolorach.

Biedronki mogą się zamienić tylko kropkami w swoich startowych kolorach (można zamienić kropki, których biedronki mają więcej niż 1).



Przykład: Niebieska biedronka przylatuje do fioletowej. Biedronki przyiągnęły się i dotknęły noskami. Następuje wymiana kropek.

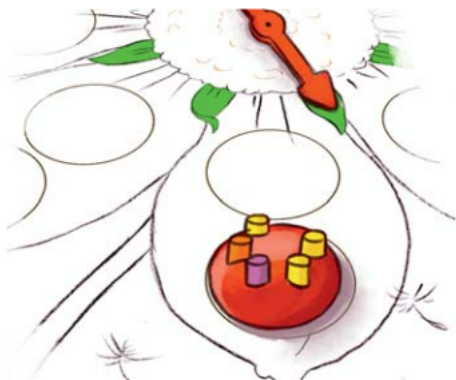
Hurra! 5 kropek w różnych kolorach!

Gdy biedronce udało się zebrać 5 kropek w różnych kolorach, idzie na bal! Należy ustawić ją na pierwszym wolnym kwiatku (od prawej) na dole planszy.

Jeśli wędrująca biedronka po wymianie kropek sprawi, że inna biedronka będzie miała 5 różnokolorowych kropek, wtedy tę inną biedronkę przenosi się na pusty kwiatek na dole planszy. Wędrująca biedronka kontynuuje swoją podróż do następnej biedronki.

Uwaga! Istotne jest, by wymieniać biedronki kropkami zgodnie z zasadami. W przeciwnym przypadku na końcu gry pozostaną 2 biedronki odwracające się od siebie. Wtedy automatycznie wygrywają mrówki.

Strzałka wskazuje listek pomiędzy płatkami.



Jeśli strzałka zatrzyma się pomiędzy **2 płatkami**, gracz traci kolejkę. W tym momencie 1 z mrówek rozpoczyna wędrówkę na przyjęcie. Ze względu na dużą odległość mrówka wędruje w 2 etapach. W 1 etapie mrówkę kładzie się na pieńku (pole w lewym dolnym rogu planszy). Jeśli strzałka znów wskaże pole między 2 płatkami, wtedy tę mrówkę z pieńka przemieszcza się na 1 pusty listek pnącej rośliny. Jeżeli strzałka znowu wskaże listek, należy nową mrówkę położyć na pieńku itd. Z czasem mrówki zajmują kolejne listki.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy wszystkie biedronki albo wszystkie mrówki wyruszą na przyjęcie. Jeśli wszystkie biedronki siedzą na kwiatkach na dole planszy, wygrywają gracze. Jeśli szybciej zapelnili się mrówkami listki pnącej rośliny, gracze przegrywają, a mrówki świętują. Ustaw zwycięską drużynę dookoła żetonu stołu, uczta się rozpoczyna!



EGMONT
Publishing



EGMONT Polska Sp. z o.o.;

ul. Dzielna 60, 03-029 Warszawa;

www.egmont.pl;

© 2015 Polska edycja: Egmont Polska Sp. z o.o.

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Niemcy;

www.pegasus.de Wszystkie prawa zastrzeżone

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Autor gry: Peter-Paul Jooßen

ilustracje: Anne Pätzke

Wydawnictwo: Tomasz Kołodziejczak;

Redakcja: Patryk Blok;

Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

GRĘ POLECAJĄ:

WP Multikino

Kobieta i życie

gaga
www.gaga.pl



Alturka.pl
dla dzieci i kultury

czas dla dzieci.pl
Portal informacyjny o zabawach

MAMA:DU

zagraj ze mną



ZAGRAJ ZE MNĄ to kolekcja doskonałych gier planszowych dla rodziców i dzieci. Znajdziesz tu gry, które wyróżniają się najwyższą jakością wykonaniem (drewniane elementy, gruby karton) i ciekawymi regułami. Gry zdobyły liczne nagrody na całym świecie, w tym najbardziej prestiżową Kinderspiel des Jahres. Gry z kolekcji ZAGRAJ ZE MNĄ rozwijają u dzieci umiejętności, takie jak: rozpoznawanie kolorów, liczenie, zdolności manualne, wyobraźnię przestrzenną, umiejętność radzenia sobie z emocjami, współpracę w grupie. Najważniejsze jest jednak to, że dają dużo zabawy i radości dzieciom... i ich rodzicom.