RODZINA Treflików

CZTERY SERY

5+ | 2-4 | 20 min

Zawartość:

plansza

4 pionki

20 żetonów pizzy

20 kart adresów

36 kart akcji

kostka

instrukcja

Cel gry:

Każdy z graczy wybiera **1** postać z serialu **Rodzina Treflików** i wciela się w dostawcę pizzy! Celem gry jest dostarczenie 4 pizz na wskazane na kartach odpowiednie adresy.

Przygotowanie:

Rozłóżcie planszę na środku stołu. **Karty akcji** (żółty rewers) oraz **karty adresów** (niebieski rewers) podzielcie na stosy i połóżcie obok planszy. 20 **żetonów z pizzami** połóżcie na polu z talerzem, na środku planszy. Wybierzcie po **1** pionku i ustawcie je na tym samym polu, co **żetony z pizzami** – będzie to wasze pole startowe.

Rozdajcie każdemu graczowi po 1 **karcie adresu**, którą kładziecie odkrytą przed sobą, oraz po 3 **karty akcji**, które trzymacie zakryte w ręce.

karty akcji **karty adresów**

Każdy z was bierze po 1 dowolnym **żetonie pizzy** ze środkowego pola i umieszcza go w swoim pionku.

Rozgrywka:

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy gracz. W swojej turze wykonuje poniższe czynności:

1. Rzuca kostką i przesuwa swój pionek o wskazaną liczbę pól w wybranym przez siebie kierunku. Na **1** polu może stać więcej niż **1** pionek.

2. Wykorzystuje dowolną liczbę swoich **kart akcji**, jedna po drugiej. Pozostałe **karty** może odrzucić lub zostawić w ręce na następną turę.

3. Dobiera karty z talii **kart akcji**, aby mieć 3 w ręce.

4. Przekazuje kostkę graczowi po lewej stronie.

! Wykorzystane i odrzucone karty odkładajcie odkryte obok stosu **kart akcji**. Kiedy wyczerpie się talia **kart akcji**, przetasujcie stos kart odrzuconych i utwórzcie nową talię.

Jak dostarczać?

1. Gracz, który zatrzyma swój pionek na polu z numerem domu ze swojej **karty adresu**, dostarcza pizzę na wskazany adres.

2. Wyciąga pizzę ze swojego pionka i umieszcza ją na polu na planszy. Gracz odwraca **kartę adresu** rewersem do góry i kładzie ją przed sobą.
W ten sposób zaznacza, że pizza została dostarczona.

Po dostarczeniu pizzy gracz wciąż może zagrać swoje karty akcji.

Za każdym razem, gdy gracz chce pobrać nową **kartę adresu** i **pizzę**, musi wrócić na środkowe pole z talerzem, rzucając kostką lub zagrywając **karty akcji** w kolejnych ruchach.

- Wchodząc na pole z talerzem, gracz musi zakończyć na nim swój ruch (nawet jeśli nie pobiera nowej **pizzy** oraz **karty adresu**).
- Jeśli pobiera, to bierze **1 kartę adresu** i kładzie ją odkrytą przed sobą.
- Umieszcza dowolną pizzę z talerza w swoim pionku.

Następnie gracz wciąż może zagrać pozostałe karty akcji. Gracz nie może jednocześnie posiadać więcej niż 1 **karty z adresem**, do którego musi dostarczyć pizzę.

Karty Akcji

Hulajnoga – gracz przesuwa swój pionek o liczbę pól wskazaną na karcie w dowolnym kierunku na planszy. Gracz musi poruszyć się o dokładnie tyle pól w jednym kierunku, ile wskazuje karta.

Kostka – gracz może wykonać dodatkowy rzut kostką i poruszyć się zgodnie z ogólnymi zasadami.

Ciotka – kartę można zagrać na dowolne pole z adresem, niezajęte przez inną kartę Kota lub Ciotki. Gracze nie mogą dostarczyć pizzy na pole zajęte przez Ciotkę. Pionki graczy wciąż mogą przez nie przechodzić i zatrzymywać się na nim.

Ciasto – gracz może zdjąć z planszy dowolną kartę Ciotki i odłożyć ją na stos kart odrzuconych.

Kot – kartę można zagrać na dowolne pole z adresem, niezajęte przez inną kartę Kota lub Ciotki. Gracze nie mogą dostarczać pizzy na pole zajęte przez Kota. Pionki graczy wciąż mogą przez nie przechodzić i zatrzymywać się na nim.

Ryba – gracz może zdjąć z planszy dowolną kartę Kota i odłożyć ją na stos kart odrzuconych.

Pola Specjalne

Talerz (pole startowe) – gracz może pobrać stąd nową **kartę adresu** oraz pizzę. Nie można posiadać więcej niż **1 karty adresu** do dostarczenia.

Rzut kostką – pozwala ponownie rzucić kostką i wykonać ruch pionkiem na planszy.

Zamiana – gracz może przesunąć dowolną kartę **Ciotki** lub **Kota** na inne niezajęte pole z adresem.

Domek – gracz, który zatrzyma się na tym polu, musi wymienić swoją **kartę adresu,** jeśli taką posiada. W zwraca swoją **kartę adresu** na spód talii kart adresu i pobiera wierzchnią kartę ze stosu.

BUS – pole, na które można dostać się przez przejście dla pieszych. Przechodząc przez nie, gracz może wydłużyć swoją drogę. Może też zatrzymać się na nim i natychmiast przesunąć się na dowolne pole z adresem wzdłuż przylegających do przystanku ulic.

Autor gry: Michał Szewczyk Zespół: Michał Ambrzykowski, Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak
Opracowanie graficzne i ilustracje: Michał Ambrzykowski Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski, Paulina Paczkowska
Redakcja i korekta: Izabela Dawidowicz