

Pomocnik Mikołaja

INSTRUKCJA

5+ 2-4 20 min

Zawartość



* 20 kart adresów



* 36 kart zdarzeń



* 4 pionki elfów



* kostka



* 20 żetonów prezentów

* plansza

* instrukcja

Cel gry

Każdy z graczy przyjmuje rolę elfa i zostaje pomocnikiem Świętego Mikołaja! Celem gry jest jak najszybsze dostarczenie 4 prezentów pod wskazane na kartach adresy.

Rozgrywka

Rozgrywkę rozpoczyna ten z graczy, który najbardziej kocha święta! W swojej turze wykonuje poniższe czynności:

1. Rzuca kostką i przesuwa swój pionek dokładnie o wskazaną liczbę pól w wybranym przez siebie kierunku.

Na 1 polu może znajdować się więcej pionków. W czasie jednego ruchu nie można przechodzić dwa razy przez to samo pole (nie można się cofać).

2. Wykorzystuje dowolną liczbę swoich kart zdarzeń, jedna po drugiej. Pozostałe na rękę karty zdarzeń może odrzucić lub zachować na kolejną rundę.

3. Dobiera karty z talii kart zdarzeń tak, aby ponownie mieć 3 w ręce.

4. Przekazuje kostkę graczowi po lewej stronie – pora na turę kolejnego gracza!

Przygotowanie

Rozłóżcie planszę na środku stołu.

Karty zdarzeń oraz karty adresów podzielcie na stosy, potasujcie i połóżcie obok planszy.

Żetony prezentów połóżcie na polu z choinką, na środku planszy.

Wybierzcie po 1 pionku elfa i również ustawcie je na polu z choinką – będzie to Wasze pole startowe.

Wykorzystane i odrzucone karty odkładajcie odkryte obok stosu kart zdarzeń. Jeśli w trakcie rozgrywki wyczerpie się zakryty stos kart zdarzeń, przetasujcie odrzucone karty i utwórzcie nowy stos.

Wybierzcie po 1 dowolnym żetonie prezentu z pola startowego i umieśćcie je w swoich pionkach.

Jesteście gotowi, żeby pomóc Mikołajowi!



Dostarczanie prezentów

1. Jeśli gracz w trakcie swojej tury zatrzyma swój pionek na polu z numerem domu ze swojej **karty adresu**, oznacza to, że dotarł we właściwe miejsce i może dostarczyć prezent!



2. Wyjmuje żeton prezentu ze swojego pionka i umieszcza go na polu na planszy, na którym stoi. Następnie gracz odwraca **kartę adresu** – misja zakończona!



3. Po dostarczeniu prezentu gracz nadal może wykorzystać swoje **karty zdarzeń**.



4. Pora wrócić po kolejny prezent! W tym celu gracz musi wrócić na pole startowe, rzucając kostką lub zagrywając **karty zdarzeń** w kolejnych ruchach. Kiedy jest już na polu z choinką, umieszcza w pionku nowy żeton prezentu i kładzie przed sobą nową **kartę adresu** pobraną ze stosu.



PAMIĘTAJCIE:

❄ Wchodząc na pole z choinką, gracz zawsze kończy na nim swój ruch (nawet jeśli nie pobiera nowego prezentu oraz **karty adresu**). Nadal może jednak zagrywać swoje **karty zdarzeń**.

❄ W żadnym momencie gry gracz nie może mieć więcej niż 1 odkrytej (aktywnej) **karty adresu** przed sobą.

Karty zdarzeń



Renifer – gracz przesuwa swój pionek o liczbę pól wskazaną na karcie w dowolnym kierunku na planszy. Gracz musi poruszyć się o dokładnie tyle pól w wybranym kierunku, ile wskazuje karta. Nie można się cofać.



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



Zapchany komin – kartę można zagrać na dowolne pole z adresem, niezajęte przez inną kartę Zapchanego komina lub Śnieżycy. Gracze nie mogą dostarczyć prezentu na pole zajęte przez Zapchany komin. Pionki elfów wciąż mogą przez nie przechodzić i zatrzymywać się na nim.



Szczotka – profesjonalny sprzęt do czyszczenia kominów pozwala graczowi zdjąć z planszy dowolną kartę Zapchanego komina i odłożyć ją na stos kart odrzuconych.



Śnieżycza – kartę można zagrać na dowolne pole z adresem, niezajęte przez inną kartę Śnieżycy lub Zapchanego komina. Gracze nie mogą dostarczyć prezentu na pole, na którym trwa Śnieżycza. Pionki elfów wciąż mogą przez nie przechodzić i zatrzymywać się na nim.



Gwiazda – oto prawdziwe światełko w tunelu, a właściwie... światełko w śnieżycy! Gracz może zdjąć z planszy dowolną kartę Śnieżycy i odłożyć ją na stos kart odrzuconych.

Pola specjalne



Choinka (pole startowe) – gracz może pobrać stąd nową **kartę adresu** oraz żeton prezentu. Nie można posiadać więcej niż 1 aktywnej **karty adresu** ani więcej niż jednego żetonu prezentu do dostarczenia.



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



Domek - Gracz, który zatrzyma się na tym polu, musi wymienić swoją **kartę adresu** na nową! Zwraca starą kartę na spód talii **kart adresów**, a z wierzchu tego stosu pobiera nową. Jeśli w momencie zatrzymania się na tym polu gracz nie posiadał przed sobą odkrytej (aktywnej) **karty adresu**, nic się nie dzieje.



Zamiana – gracz może przesunąć dowolną kartę Zapchanego komina lub Śnieżycy na inne niezajęte pole z numerem na planszy.



Sanie – specjalne pola w rogach planszy, na które można dostać się tylko z 2 przylegających do nich pól. Przechodząc przez nie gracz może wydłużyć swoją drogę, by dotrzeć pod wskazany adres. Jeśli gracz zatrzyma się na polu z Saniami, może od razu przesunąć się na dowolne pole z numerem wzdłuż przylegających do sań ulic.

Autor gry: Michał Szewczyk

Opracowanie: Paulina Kortas, Kamila Mrozek-Zielińska, Maksymilian Dikti, Zuzanna Staniszevska, Krystian Munia, Aleksandra Dłuska, Izabela Szwaba

Opracowanie graficzne i ilustracje: Kamila Mrozek-Zielińska

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



02894