

Pocztą

zabawa w listonosza

Informacje o grze:
Wiek graczy: 5+
Liczba graczy: 2-4
Czas rozgrywki: 20-30 min



INSTRUKCJA

Wprowadzenie

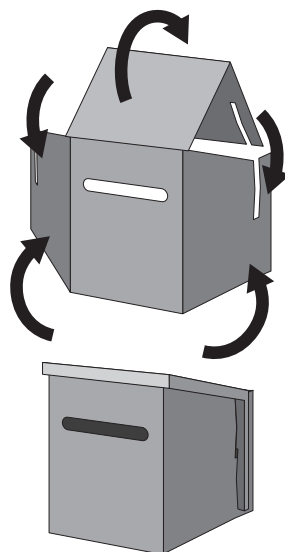
Treflik wraz z siostrą, Gondusiem i Małym Wujciem postanowili spędzić dzień na zabawie w listonosza. W tym celu własnoręcznie przygotowali przesyłki z niespodziankami, aby dostarczyć je rodzinie i przyjaciołom. Kto pierwszy dostarczy wszystkie przesyłki, zostanie zwycięzcą.

Zawartość:

- plansza
- 4 pionki postaci
- 4 plastikowe podstawki pod pionki
- 16 żetonów przesyłek
- 4 żetony ciastek
- kostka
- 27 kart
- instrukcja

Cel gry

Zadaniem graczy jest jak najszybsze dostarczenie czterech przesyłek do czterech różnych skrzynek pocztowych. Gracz, który wykona zadanie jako pierwszy, zostanie zwycięzcą.





Przygotowanie do gry

1. Planszę rozłóżcie na środku stołu.
2. Cztery skrzynki pocztowe złożcie według rysunku umieszczonego na pierwszej stronie instrukcji i umieśćcie w odpowiednich miejscach przy planszy – każdą przy polu w odpowiadającym jej kolorze.
3. Żetony przesyłek ustawcie przed sobą. Każdy z graczy powinien mieć cztery przesyłki w czterech różnych kolorach.
4. Żetony ciastek połóżcie w oznaczonych miejscach na planszy, wizerunkiem Ciotki do góry.
5. Wybierzcie pionki postaci – Treflika, Treflinki, Gondusia lub Małego Wujcia – i ustawcie je na polu startowym.
6. Potasujcie karty i rozdajcie każdemu z graczy po 3. Z pozostałych kart utwórzcie zakryty stos obok planszy.
7. Jesteście gotowi do gry!



Rozgrywka

Grę rozpoczyna ten z Was, który ostatnio był na pocztce, lub najmłodszy uczestnik zabawy, a następni przystępują do rozgrywki zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz może wykonać maksymalnie dwie akcje:

1. Przesuwa swój pionek o liczbę pól zgodną z wynikiem na kostce (akcja obowiązkowa).
2. Zagrywa od 1 do 3 kart z ręki (akcja nieobowiązkowa). Gracz może zagrać kartę zarówno przed, jak i po ruchu pionkiem.

Po wykonaniu wszystkich akcji gracz dobiera karty ze stosu, tak aby zawsze mieć w ręku 3. Jeżeli stos się wyczerpie, należy przetasować zużyte karty i utworzyć z nich nowy stos.

Gracze poruszają się po planszy w dowolnym kierunku, starając się jak najszybciej dotrzeć do wszystkich skrzynek pocztowych i dostarczyć przesyłki do adresatów. Na jednym polu może znajdować się więcej niż jeden pionek.



Uważajcie na pola, na których stoi Ciotka. Jeżeli na żetonie leżącym na tym polu widoczny jest wizerunek Ciotki, wówczas przejście jest zablokowane. Aby przez nie przejść, musicie użyć karty z ciastkiem. Ciotka jest znanym łasuchem, dajcie jej ciastko, a przepuści Was bez wahania. W takim przypadku odwracacie żeton i kładziecie go na oznaczonym polu wizerunkiem ciastka do góry. Przejście będzie otwarte do momentu, kiedy tą drogą przejdzie kolejny gracz. Wówczas odwraca on za sobą żeton – Ciotka znowu czeka na słodki smakotyk od tego, kto będzie chciał przejść obok niej.

Uwaga: W swojej kolejce możecie poruszać się tylko w jednym kierunku. Zawracanie jest dozwolone jedynie w wyniku użycia karty lub po dostarczeniu przesyłki do skrzynki.

Karty



- pozwala poruszyć się o 2 pola w dowolnym kierunku



- pozwala zamienić miejscami dwie dowolne skrzynki pocztowe wraz z ich zawartością



- pozwala poruszyć się o 3 pola w dowolnym kierunku



- pozwala odwrócić uwagę Ciotki i przejść przez pole dotąd przez nią zablokowane



- pozwala poruszyć się o 4 pola w dowolnym kierunku



- pozwala przenieść się na pole startowe



- pozwala na dodatkowy rzut kością i wykonanie kolejnego ruchu



Koniec gry

Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy dostarczy wszystkie swoje przesyłki do wskazanych skrzynek pocztowych i wróci bezpiecznie do domu.

Autor gry: Jacek Zdybel

Zespół: Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz, Sebastian Goyke

Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski



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

Made in Poland