



# Mistakos<sup>extra</sup><sup>®</sup>

wyiszy szczebel

## WARIANT 1

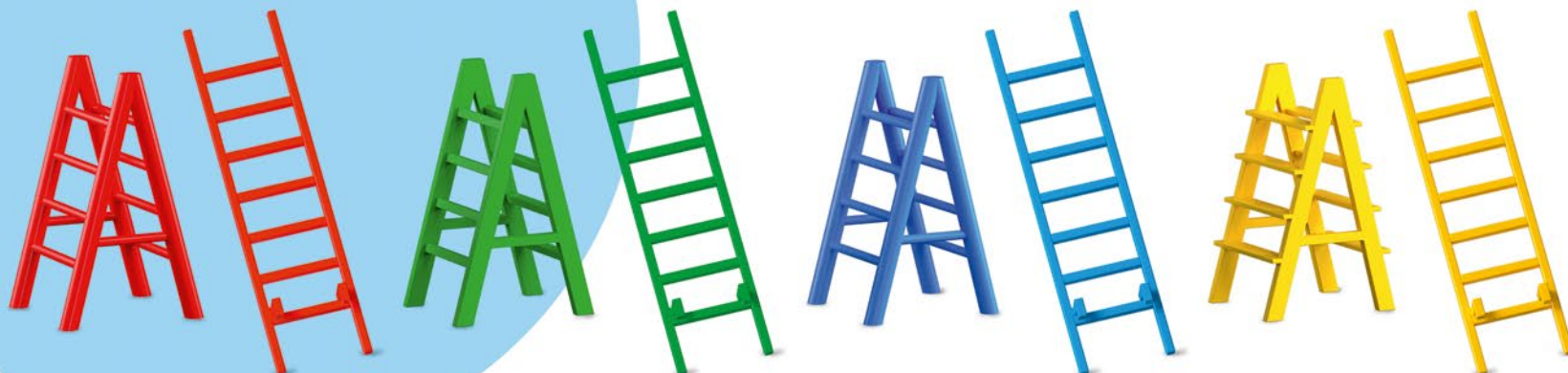
Celem gry jest zdobycie jak najmniejszej liczby punktów karnych w trakcie układania stosu drabin. Gracze mogą zdecydować, ile rund chcą zagrać - średnio wybierają 5 rund. Gra może zakończyć się remisem. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, który wybiera kolor drabin i kładzie jedną na stole. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następny gracz wybiera swój kolor drabin i kładzie jedną na drabinie ustawionej przez pierwszego gracza tak, aby żadna część drabiny nie opierała się na stole. Pozostali gracze również otrzymują zestaw drabin w wybranym kolorze i kolejno ustawiają jedną ze swoich drabin na drabinach przeciwników. Tylko jedna drabina może stać na blacie, pozostałe można układać na sobie w dowolny sposób. Jeśli wieża upadnie, to kończy się runda gry. Gracz, którego ruch spowodował upadek wieży, otrzymuje punkty karne. Liczba punktów karnych równa się liczbie drabin, które upadły na stół w czasie ruchu gracza. Kolejną rundę rozpoczynamy od ponownego ustawienia jednej drabiny. Zaczyna gracz zasiadający po lewej stronie osoby, która przewróciła wieżę. Wygrywa osoba posiadająca najmniej punktów karnych.

## WARIANT 2

Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się swoich drabin. Podzielcie drabiny równo między graczy. Gra polega na układaniu drabin - jedna na drugiej - tak, aby żadna nie spadła. Na blacie może stać tylko jedna drabina, pozostałe układamy na niej. Jeśli drabiny spadną podczas ruchu danego gracza, musi on zebrać wszystkie drabiny, które spadły i wziąć je do swojej puli. Następny ruch należy do gracza po lewej stronie. Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich drabin.

## WARIANT 3

Jeśli posiadacie Mistakos extra, możecie połączyć krzeselka z drabinami i zagrać w wariant „Szalone konstrukcje”. Obowiązują przy tym takie same zasady jak w pierwszym wariantcie rozgrywki, z tą jednak różnicą, że każdy z graczy wybiera zestaw drabin i krzesel w danym kolorze. Każdy z graczy samodzielnie decyduje, czy w danej rundzie wykorzysta krzesło czy drabinę. Wygrywa osoba posiadająca najmniej punktów karnych.



**ZAWARTOŚĆ:** 32 drabiny w 4 kolorach: 8 czerwonych, 8 zielonych, 8 niebieskich, 8 żółtych.