

SKOCZKI

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 12 skoczków
- 4 wyrzutnie
- 4 drzewka
- plansza
- instrukcja



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wyjmijcie planszę z otworami i włożcie ją do pudełka kolorową stroną do góry. Umieśćcie drzewka w odpowiednich miejscach w rogach planszy. Wybierzcie po jednym zestawie wyrzutnia + 3 skoczki w tym samym kolorze dla każdego z graczy. Połączcie biały czubek z plastikowym elementem, wkręcając go niczym śrubkę. Ustawcie swoje wyrzutnie w pewnej odległości wokół boków pudełka, w którym znajduje się plansza.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna ta osoba, która ostatnio oglądała film „Frozen II”. Pierwszy gracz umieszcza skoczek na wyrzutni, wewnątrz obrysu koła. Następnie uderza w przeciwległy koniec wyrzutni, starając się wycelować skoczkiem w wybrany otwór na planszy. Tę samą czynność powtarzają po kolei pozostali gracze. Jeśli skoczek trafił w otwór, pozostaje w nim do końca rozgrywki. Jeśli chybił (np. leży na planszy albo wypadł poza nią), gracz zabiera skoczek do siebie i będzie mógł wykorzystać go w swojej następnej kolejce. Jeśli wszystkie trzy skoczki gracza znajdują się już w otworach na planszy, jego kolejka jest pomijana.

Za każdy celny strzał (czyli taki, w wyniku którego skoczek wpadł do otworu) gracz otrzymuje odpowiednią liczbę punktów:

- 1 punkt** – trafienie w otwór w **niebieskim** pierścieniu
- 2 punkty** – trafienie w otwór w **żółtym** pierścieniu
- 3 punkty** – trafienie w otwór w **czzerwonym** pierścieniu
- 5 punktów** – trafienie w środkowy, **granatowy** otwór



Jeśli skoczek trafi w otwór zajęty już przez innego gracza i **utrzyma się w nim**, wówczas gracz, który strzelił tym skoczkiem, otrzymuje dwa razy tyle punktów, ile wynosi normalna nagroda.

Przykład: za trafienie w środkowy otwór, w którym znajduje się już jeden skoczek, gracz otrzymuje $2 \times 5 = 10$ punktów.

Za trafienie trzecim skoczkiem w to samo miejsce liczbę punktów mnoży się trzy razy itd.

DRZEWKA - skoczki mogą odbijać się od drzewek. Jeśli po odbiciu wpadną do otworu, gracz normalnie otrzymuje punkty.

KONIEC ROZGRYWKI

Gra kończy się po 5. kolejce (czyli, gdy każdy z graczy wykonał maksymalnie po 5 prób). Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.

WARIANTY DODATKOWE

Dłuższa rozgrywka. Gra kończy się w momencie, w którym tylko jeden z graczy posiada wolne skoczki, a skoczki wszystkich pozostałych graczy znajdują się już w otworach. Warunki zwycięstwa pozostają bez zmian.

Kto jest mistrzem? Gracze mogą umówić się na rozegranie meczu o mistrzostwo, składającego się z trzech rund (trzech normalnych rozgrywek). Zwycięzcą meczu zostaje gracz, który zgromadził łącznie najwięcej punktów na przestrzeni wszystkich rund.

Drzewko szczęścia. Jeśli skoczek odbije się od wewnętrznej strony drzewka i nie wpadnie do otworu, gracz może:

- natychmiast ponowić swój strzał (maksymalnie jeden raz na kolejkę)
- dodatkowo może zdecydować się na wyjęcie jednego ze skoczków w swoim kolorze, który już znajduje się na planszy. Traci w ten sposób zdobyte punkty, ale zyskuje szansę na zdobycie większej liczby punktów w następnej kolejce.

Przykład: *wystrzelony skoczek odbił się od drzewa i spadł na planszę. Gracz ma szansę ponowić swój ruch, a dodatkowo decyduje się wyciągnąć jednego swojego skoczka z niebieskiego pierścienia. Liczy, że będzie w stanie trafić w lepiej punktowany otwór.*

Cyrkowa sztuczka. Gracz może ułożyć na wyrzutni dwa swoje skoczki (jeden na drugim). Jeśli oba trafią w otwory na planszy, punkty z tego podwójnego strzału mnożą się przez siebie. Po trafieniu oba skoczki należy wyjąć i umieścić w sąsiadujących ze sobą otworach w odpowiednich pierścieniach, aby zapamiętać, że punkty zostały pomnożone.

Przykład: *gracz wystrzelił dwa skoczki naraz. Trafił nimi w otwory za 2 i za 3 punkty. Gracz otrzymuje 6 punktów.*