

PAIN'T

WZNIĘŚ DRABINY NA WYZYNY!

5^{wiek}
+

1-3
graczy

10-20
minut

Czas rozpocząć malowanie na wyższym poziomie! Patrz uważnie na plamy z farby, zbuduj rusztowanie z drabin i zdobądź narzędzia malarskie.

ZAWARTOŚĆ:

24 drabiny w 3 kolorach
6 platform
7 żetonów punktacji
instrukcja



CEL GRY:

Pozbądźcie się wszystkich swoich drabin.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Podzielcie podwójne drabiny po równo na wszystkich graczy. Każdy z Was powinien mieć dokładnie taki sam zestaw kolorów. Podłużne drabiny, platformy z plamami i żetony odłóżcie na bok.

ZESTAW DLA GRACZA W ROZGRYWKĘ 1 i 2- OSOBOWEJ



ZESTAW DLA GRACZA W ROZGRYWKĘ 3- OSOBOWEJ



Każdy z Was stawia swoją jedną dowolną drabinę pionowo na środku stołu. W ten sposób utworzycie podstawę wieży.



ROZGRYWKA:

1. Najmłodszy z Was kładzie na przygotowanych drabinach dowolną platformę. Gracz wybiera jedną ze swoich drabin i umieszcza na platformie tak, aby przynajmniej jedna noga dotykała tego samego koloru plamy co drabina. Pozostałe nogi nie mogą dotykać plam w innych kolorach.



2. Gracze po kolei wykonują swoje ruchy. W swoim ruchu gracz może dołożyć jedną ze swoich drabin lub **dołożyć nową platformę oraz drabinę**.

3. Jeśli którekolwiek drabiny odpadną z konstrukcji, gracz zabiera je do siebie. Ma on wciąż możliwość dołożenia jednej drabiny.

4. Jeśli gracz nie może dołożyć już platformy, dokłada dostępną długą drabinę do konstrukcji i wsuwa ją między szczeble dowolnej drabiny. Na długiej drabinie umieszcza inną swoją drabinę w dowolnym kolorze.



KONIEC GRY

Kto pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich drabin, otrzymuje żeton. Pierwszy gracz, który zdobędzie 2 żetony zostaje zwycięzcą.



INSTRUKCJA
VIDEO:



Zespół:

Autor gry: Michał Szewczyk
Ilustracje pudełka: Michał Ambrzykowski,
Kamila Mrozek- Zielińska
Opracowanie techniczne: Grzegorz
Traczykowski

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