

MIMIX

Zabawa w tworzenie niedorzecznych postaci!

Autorzy gry: Brad Ross & Robert Leighton

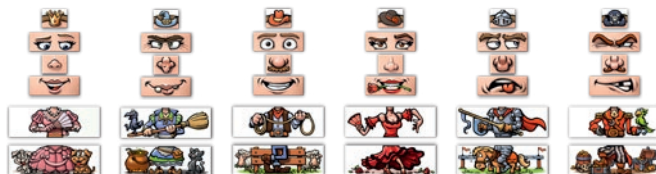
Co to jest? Skrzyżowanie czarownicy z rycerzem i księżniczką? Taką i wiele innych zabawnych postaci można stworzyć w tej zabawnej grze. Niezliczone kombinacje czapka-oczy-nos-usta-brzuch-nogi czekają na zbudowanie. Kto najszybciej złoży całą postać?

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

36 płytek

po 6 z różnymi nakryciami głowy, oczami, nosami, ustami, brzuchami i nogami.

Na drugiej stronie każdej płytki jest symbol ścianki kostki z jednym, dwoma lub trzema oczkami.



Awers



Rewers

6 plansz



1 kostka



1 instrukcja

CEL GRY:

Celem gry jest zapełnić jako pierwszy wszystkie sześć pól na swojej planszy.



PRZYGOTOWANIE GRY:

- Każdy z graczy bierze jedną dowolną **planszę**.
- Pomieszczać **plytki obrazkami do dołu** i rozłożyć je na stole tak, by symbole kostek były dobrze widoczne.
- Najmłodszy gracz zaczyna i bierze do ręki kostkę.

PRZEBIEG GRY:

Gra przebiega w kolejności zegarowej.

Gdy na ciebie przypada kolejka, rzucasz kostką i wykonujesz akcję, wynikającą z wyrzuconej liczby oczek:

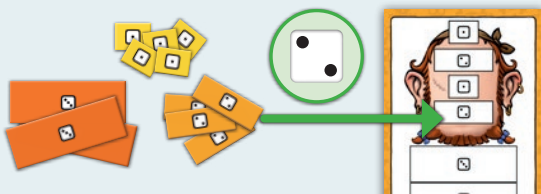
WYNIK RZUTU:



Weź płytkę

AKCJA:

Weź ze stołu płytkę, która ma na tylnej stronie **taką samą liczbę oczek, jak wypadła na kostce**. Połóż ją na odpowiednim wolnym polu na swojej planszy.



Dowolny wybór

Możesz wziąć ze stołu **dowolnie wybraną** płytkę. Połóż ją na odpowiednim wolnym polu na swojej planszy.



Kradzież

Zabierz jedną płytkę z planszy **sąsiada z prawej** i połóż ją na odpowiednim wolnym polu na swojej planszy.

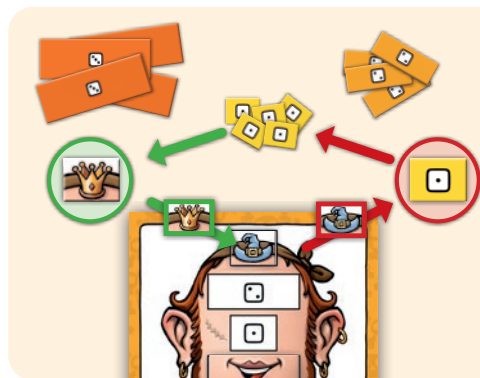


Dowolny wybór dla wszystkich

Hurra! **Wszyscy** mogą wziąć **jedną dowolną** płytkę ze stołu i położyć ją na odpowiednim wolnym polu na swojej planszy.

Uwaga: Jeżeli odkryjesz płytkę z częścią, którą masz już zakrytą na swojej planszy, możesz zamienić dotychczas posiadaną płytkę na nową. Połóż płytkę na stole **obrazkiem do dołu**.

Wskazówka: Postaraj się zapamiętać, gdzie została odłożona płytkę, żeby w następnych rundach niepotrzebnie jej nie brać!



Przykład: Daniel odkrył płytkę z nakryciem głowy ale ponieważ taką płytkę ma już na swojej planszy, dotychczas posiadaną płytkę odkłada na stół obrazkiem do dołu, a na jej miejsce kładzie nową płytkę.

Do gry przystępuje następny gracz w kolejności zegarowej.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zapełni wszystkie pola swojej planszy **dowolnymi** pasującymi do danego pola płytkami. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno, www.piatnik.pl



Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy.
Niebezpieczeństwo uduszenia z powodu małych elementów. Proszę zachować adres.

Znajdziesz nas:



[Facebook.com/PiatnikPolska](https://www.facebook.com/PiatnikPolska)



[Instagram.com/PiatnikPolska](https://www.instagram.com/PiatnikPolska)