



Na miejsca, gotowi, start! Rozpoczyna się pasjonujący wyścig ulubionych czworonogów. Niestety w trakcie biegu psy robią się coraz dłuższe. Czy jamnik jako pierwszy przekroczy tylnymi łapami linię mety?

Zawartość pudełka:

1 plansza, 1 kostka do gry, 4 figurki jamników, składające się z części, zawierających głowę i ogon, 28 części brzucha (po 7 dla każdego jamnika), 4 kości, 1 instrukcja

Cel gry:

Jako pierwszy przekroczyć tylnymi łapami linię mety.

Przygotowanie gry:

- ✦ Połóżcie planszę na środku stołu.
- ✦ Każdy gracz wybiera kolor i bierze część z głową psa i kamizelką w tym kolorze, a także jedną część z ogonem, siedem części brzucha i jedną kość. Buduje swojego psa, łącząc część z głową, jedną część brzucha i ogon (Rys. 1). Następnie ustawia psa na planszy tak, by przednie łapy znalazły się na kolorowej kości, leżącej przed budą w jego kolorze. Pies powinien stać tyłem do budy, a przodem do mety. Pozostałe części brzucha i kość gracz kładzie przed sobą na stole.
- ✦ Kostkę do gry kładzie się obok planszy.



(Rys. 1)



(Rys. 2)



(Rys. 3)

Wesołe wyścigi jamników

dla 2 do 4 graczy od 4 lat



PL

Przebieg gry:

Najmłodszy gracz zaczyna. Następnie gra przebiega w kolejności zegarowej. Gracz, na którego przypada kolejka rzuca kostką i przesuwa swojego jamnika do przodu o tyle pól, ile wskazała kostka. Na tym kończy się jego kolejka i do gry przystępuje następny gracz.

Obowiązują następujące zasady:

- ✦ Pola liczy się przesuując przednie nogi!
- ✦ Jeżeli ruch kończy się na **polu, oznaczonym śladami łap** (Rys. 2) innego koloru, grający tym kolorem musi przedłużyć swojego jamnika. Zanim ten gracz zdejmie swojego psa z planszy, kładzie kość na polu, na którym stoją przednie łapy jego jamnika (Rys. 3). Następnie przedłuża swojego psa, wbudowując jedną część brzucha i ponownie umieszcza go na planszy, stawiając przednie łapy na polu, na którym leży kość.
- ✦ Jeżeli jamnik gracza **ma już wbudowane 7 części brzucha**, a pies innego gracza wejdzie na pole oznaczone jego kolorem, gracz musi cofnąć swojego jamnika o jedno pole.
- ✦ Jeżeli jamnik zakończy ruch na polu z łapami swojego koloru, gracz może wymontować ze swojego psa jedną część brzucha.
- ✦ Jeżeli na zakończenie ruchu przednie łapy stoją na pustym polu, nic się nie dzieje.
- ✦ Jeżeli jamnik przekroczy przednimi łapami linię mety, do dalszego przesuwania liczą się tylne łapy.

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy jeden z jamników przekroczy tylnymi łapami linię mety. Jego właściciel zostaje zwycięzcą.

Pomocne psiaki (wariant z pozytywną interakcją):

- Gramy tak, jak w standardowej rozgrywce, z następującymi zmianami:
- ✦ na początku gry psiaki mają maksymalną długość (7 części brzucha)
 - ✦ kiedy ktoś stanie łapami na polu w kolorze jakiegoś pieska, skracamy go o jedną część brzucha (jego przednie łapy pozostają na tym samym polu)
 - ✦ dodatkowo gracz, którego jest kolej, może zrezygnować z rzutu kostką i zamiast tego przesunąć swojego pieska o 1 lub 2 pola do przodu.

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 w wieku poniżej 36 miesięcy.
Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia. Proszę zachować adres.

