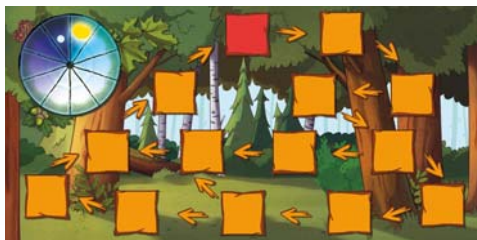


żubr Pompik

ELEMENTY GRY

plansza



2 kostki



1 figurka Pompika
+ 2 naklejki



42 żetony kwiatków
(po 14 w każdym kolorze)



13 kafelków



1 znaczek słońca



WPROWADZENIE

Pompik to mały, ciekawski żuberek, mieszkaniec Puszczy Białowieskiej. Pompik ma nietypowe zainteresowania. Zamiast tradycyjnego przepychania rogami woli chodzić po puszczy, rozwiązywać różne tajemnice lasu i poznawać nowych przyjaciół.

Właśnie zbliżają się urodziny Polinki – siostry Pompika. Z tej okazji żuberek postanowił nazbierać dla niej piękny bukiet kwiatów. Ale czy zdąży przed zachodem słońca? Na szczęście Pompik ma wielu leśnych przyjaciół, którzy chętnie mu pomogą... Tylko trzeba ich najpierw odszukać.

Gracze przemieszczają Pompika po planszy i odkrywają żetony ze zwierzątkami. Za każdą odnanaloną parę takich samych zwierzątek otrzymują żeton kwiatka. Muszą przy tym wystrzegać się burzy, która może pokrzyżować im plany.

Wygra gracz, który na koniec gry będzie mieć najwięcej żetonów kwiatków.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą grą naklej naklejki na figurkę Pompika.

1. Rozłóż **planszę** na środku stołu.
2. Umieść **znacznik słońca** na zegarze, na polu z rysunkiem słońca.
3. Połóż zakryte **żetony kwiatków** obok planszy i je pomieszaj.
4. Umieść **figurkę Pompika** na czerwonym polu startowym.
5. Potasuj wszystkie **kafelki** i umieść po jednym **odkrytym** kafelku na każdym pomarańczowym polu. Postarajcie się **zapamiętać**, gdzie jest jaki obrazek. Po ok. 1 minucie zakryj wszystkie obrazki.
6. Połóż **kostki** obok planszy.



PRZEBIEG GRY

Zaczyna gracz, który ostatnio był w lesie (lub najmłodszy gracz), i rzuca dwiema kostkami.



Jeżeli na obu kostkach wypadły oczka, to gracz wybiera, który wynik chce wykorzystać, i przemieszcza Pompika o tyle pól. Na przykład na kostkach wypadło 1 i 3. Gracz może przemieścić Pompika o 1 albo 3 pola. Jeżeli na obu kostkach wypadła ta sama liczba, gracz nie ma wyboru i musi przemieścić Pompika o tyle pól.



Jeżeli na jednej z kostek wypadł żuberek, gracz musi przemieścić Pompika o tyle pól, ile oczek wypadło na drugiej kostce. Na przykład na kostkach wypadły żuberek i 2 oczka. Gracz musi przemieścić Pompika o 2 pola.



Jeżeli na obu kostkach wypadł żuberek, to Pompik się nie przemieszcza. Zamiast tego wszyscy gracze muszą jak najszybciej złapać figurkę Pompika. Najszybszy gracz zdobywa punkt. Bierze 1 losowy żeton kwiatka i kładzie go przed sobą (kwiatkiem do góry). Teraz do gry przystępuje kolejny gracz.

RUCH POMPIKA I ODKRYWANIE KAFELKÓW

Pompik porusza się w kierunku wskazanym przez strzałki. Gdy od jednego pola odchodzą 2 strzałki, gracz sam decyduje, którą trasą pójdzie – dłuższą czy krótszą.

Gracz bierze kafelek, na którym Pompik się zatrzymał, i kładzie go obrazkiem do góry na pustym polu planszy (czyli polu, z którego właśnie się ruszył).

Następnie odwraca dowolny inny kafelek, starając się znaleźć obrazek pasujący do tego pierwszego.



Gdy gracz odkryje 2 takie same obrazki, zdobywa punkt. Bierze 1 losowy żeton kwiatka i kładzie go przed sobą (kwiatkiem do góry).



Gdy gracz odkryje 2 różne obrazki, to nie zdobywa punktu.



Gdy wśród odkrytych obrazków będzie burza, gracz traci punkt. Odkłada swój 1 dowolny żeton kwiatka (jeżeli ma) obok planszy (obrazkiem do dołu).

Koniec ruchu

Na koniec swojego ruchu gracz odwraca z powrotem odkryte obrazki (zostają na planszy) i przekazuje kostki graczowi siedzącemu po jego lewej stronie. Kolejny gracz przystępuje do gry.

PRZESUNIĘCIE SŁOŃCA

W momencie, gdy Pompik stanie na polu startowym (czerwonym) lub przez nie przejdzie, należy przesunąć znacznik słońca o 1 pole w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.



KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy znacznik słońca zostanie przesunięty na pole z księżycem (gracz nie odkrywa już kafelków) albo gdy wyczerpią się żetony kwiatków (wszystkie zostaną zdobyte przez graczy).

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej żetonów kwiatków. W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT DLA STARSZYCH GRACZY

Gra przebiega tak jak w podstawowym wariantcie z pewnymi różnicami opisanymi poniżej.

- Na koniec gry gracze zdobywają punkty tylko za zestawy 3 różnych kwiatków. Pojedyncze kwiatki nie dają punktów.



= 1 punkt.

- Gdy gracz na obu kostkach wyrzuci żuberki, to dokonuje wymiany (zamiast łapania figurki). Bierze 1 wybrany żeton od przeciwnika i w zamian daje mu swój dowolny żeton. Przeciwnik musi się zgodzić na wymianę.
- Gdy gracz na obu kostkach wyrzuci liczby, może także zsumować oba wyniki i o tyle przemieścić Pompika. Na przykład na kostkach wypadło 3 i 4. Gracz może przemieścić Pompika o 3, 4 albo 7 pól.

WARIANT DLA NAJMŁODSZYCH GRACZY

- Odkrycie żetonu burzy nie powoduje żadnej kary, gracz po prostu nie zdobywa punktów.

EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
egmont.pl
© 2017 Egmont Polska Sp. z o.o.
© 2017 EGoFILM



krajnaplanszowek.pl
facebook.com/KrajnaPlanszowek

EGMONT.pl

Autor gry: Martin Nedergaard Andersen
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc
na podstawie plastyki z serialu.

Grę polecają:



W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl