

WIEWIÓRY

KIM SĄ WIEWIÓRY?



TO MY!

Przedstawiam Wam Jasia, Remka i Madzię. No i jestem jeszcze ja – Marysia! Jesteśmy Wiewiórami!

Ostatniej jesieni, jak co roku, poukrywaliśmy orzechy po całym lesie, żeby mieć co skubać podczas zimy. W końcu zima jest do bani, ale chodzenie z pustym brzuchem... jeszcze gorsze. I bum! Zima nas zaskoczyła (no dobra, trochę się jej spodziewaliśmy, trzeba przyznać) i jesteśmy głodni!

No i jak co roku... Znowu jesteśmy w tarapatkach... Odnoszę dziwne wrażenie, że nieźle z nas niezdarzy. Nie chcę wychodzić na jakąś niewdzięcznicę, ale moi przyjaciele nie są zbyt pomocni. A ponoć prawdziwych przyjaciół poznaje się w biedzie.

Ale co tam! Damy radę! Trzeba tylko odzyskać ukryte jedzenie. Żeby to zrobić, musimy sobie przypomnieć, gdzie pochowaliśmy nasze spizarki. Znajdziemy swoje skrytki wśród żółtych, niebieskich i czerwonych grzybów, liści oraz kamieni!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

9 kafli lasu

(dwustronnych)

– na obu stronach znajduje się obiekt (grzyb, liść albo kamień) w kolorze żółtym, czerwonym albo niebieskim.



12 kafli orzechów

awers:

1 albo 2 orzechy



rewers: liście



4 kafle Wiewiór

z informacją o obiekcie z jednej strony, a o kolorze z drugiej.



CEL GRY

Być pierwszą osobą, która zbierze 5 orzechów.

PRZYGOTOWANIE GRY

Ułóż losowo 9 kafli lasu w kwadrat 3×3 .

Przy każdym rzędzie i kolumnie rozmieść losowo po jednym kafelu orzechów z każdej strony.

Rozdaj graczom po jednym kafelu Wiewióry.

Jeśli graczy jest mniej niż czterech, pozostałe kafle Wiewiór wracają do pudełka! Każdy gracz kładzie swój kafel z brzegu któregoś rzędu albo kolumny (*na początku sam wybiera, którą stronę, ale potem może go odwrócić tylko w szczególnym przypadku*). Będzie próbował zdobyć kafel orzechów znajdujący się naprzeciwko jego Wiewióry (*spójrz na przykład poniżej*).

Możliwe jest, że Wiewióry znajdą się naprzeciw siebie albo że będą walczyły o te same orzechy!



Przykład rozpoczęcia gry dla 4 graczy

PRZEBIEG GRY

Zaczyna ten, kto jako ostatni widział prawdziwą wiewiórkę. Następnie gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli żaden z graczy nie ma zegarka, trzeba sobie jakoś poradzić!

W swojej kolejce każdy gracz próbuje zdobyć kafel orzechów umieszczony naprzeciwko jego Wiewióry. Aby to zrobić, musi przeskoczyć 3 kafle lasu. Zaczyna od pierwszego (znajdującego się najbliżej Wiewióry). Jeśli jego Wiewióra ma informację o kolorze, gracz odgaduje kolor, a jeśli informację o obiekcie, odgaduje obiekt. Po podaniu swojej odpowiedzi odwraca pierwszy kafel lasu i zostawia odwrócony.

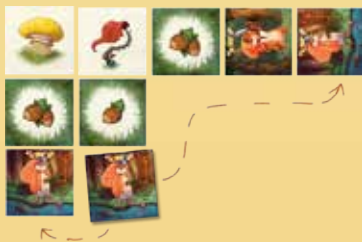
Jeśli poprawnie odgadnie kolor albo obiekt, przeskakuje na kolejny kafel i zgaduje dalej. Jeśli graczowi uda się odgadnąć 3 kolejne kafle lasu, zdobywa kafel orzechów znajdujący się naprzeciwko jego Wiewióry. Zabiera go i kładzie przed sobą – te orzechy należą do niego! Jednak w przypadku, gdy gracz nie odgadnie, co znajduje się na kafle lasu, zaczyna się kolej następnego gracza. Gdy gracz zdobędzie orzechy, dzieją się dwie rzeczy: najpierw przemieszcza swoją Wiewiórę o jedno pole w lewo albo w prawo (tylko o jedno pole), a reszta graczy musi odwrócić swoje Wiewióry!

Tak więc ci, którzy odgadywali kolory, odgadują obiekty i na odwrót (z wyjątkiem szczęśliwca, który po prostu się przesuwa)! Potem nadchodzi kolejka następnego gracza.

Cokolwiek by się nie działo, swoją próbę zaczyna się zawsze od pierwszego z 3 kafli lasu.

W swojej kolejce nie trzeba próbować zdobyć orzechów, można przemieścić swoją Wiewiórę o jedno pole w lewo albo w prawo (zawsze tylko o jedno pole!). Jednak w tym przypadku nic nie odgadujemy i nie odwracamy żadnego kafela lasu!

Teraz moja kolej. Mogę przemieścić Wiewiórę o jedno pole w lewo albo w prawo. Robię tylko to i nie odwracam żadnego kafela lasu.



Przykład rozgrywki dla 3 graczy

A W swojej kolejce Marysia podała kolor niebieski i odwróciła kafel, lecz ten był żółty! Tak więc jej kolejka się skończyła.



B Teraz czas na Remka. Przy pierwszym kafle powiedział „liść”. **Pierwszy kafel – odgadnięty! „Kamień” – drugi odgadnięty. Oraz „liść” – trzeci odgadnięty, dobra robota!** Odnalazł więc to, co kryło się za każdym z 3 kafli, i w ten sposób wygrał 2 orzechy, które były na końcu. Zmusza Marysię i Jasia do odwrócenia ich kafli Wiewiór, będą od teraz odgadywać obiekty. Remek z kolei przemieszcza się o jedno pole w lewo albo w prawo. Wybrał prawo, żeby dokuczyć pozostałym i spróbować wygrać 2 orzechy w następnej kolejce (chyba że Jaś wygra je w swojejj)!

C Teraz kolej na Jasia.



KONIEC GRY



Kiedy któryś z graczy zdobędzie 5 orzechów (ale nie 5 kafli orzechów), wygrywa, a gra się kończy! Brawo!



WARIANTY



Co jest pod spodem?

Na początku gry połóżcie 4 kafle orzechów stroną z liśćmi do góry, przez co nie będziecie wiedzieć, ile orzechów kryje się pod spodem, dopóki nie zdobędziecie danego kafała!

Lubicie ryzyko? Połóżcie 8 kafli orzechów stroną z liśćmi do góry! Istna zagadka!

W sumie ukryjcie ich tyle, ile chcecie, nie będziemy Was ograniczać!

Orzeszek

Wszystkie kafle orzechów są warte 1 punkt. W tym przypadku zapominamy, ile orzechów widnieje na kafle, a zwycięzcą zostaje ten, kto pierwszy zdobędzie 3 kafle.

Wiewiórzątko!

Chcecie zagrać z 4-latkami? Nic prostszego! Na początku gry zdecydujcie, czy gracie tylko na kolory, czy na obiekty, i nie odwracajcie Waszych Wiewiór podczas rozgrywki!

Nie przesadz!

Aby wygrać, trzeba zdobyć dokładnie 5 orzechów! Jeśli zdobędzie się 6, należy zwrócić 2 kafle orzechów zdobyte wcześniej i położyć je na pustych miejscach wokół kafli lasu.

Napad na bank żywności!

Gra kończy się dopiero, gdy wszystkie kafle orzechów zostaną zdobyte. Ten, kto będzie miał ich najwięcej, wygrywa (niestrawność gratis)!

Możecie je ze sobą łączyć, by było jeszcze trudniej!



PODZIĘKOWANIA



Autor chciałby szczerze podziękować Florentowi Toscano za to, że ten wziął go pod swoje skrzydła, oraz Jonathanowi Munozowi, że udało mu się powołać do życia bohaterów, którzy na początku byli tylko abstrakcyjną wizją.

Autor gry: Blaise Muller
Ilustracje: Jonathan Munoz
i Katarzyna „Kiciputek” Babis
Redakcja polskich zasad: Zespół REBEL

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
e-mail: wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictwo.rebel.pl

