

GRA DLA 2 DO 4 GRACZY W WIEKU OD 8 LAT.

KRABY na fali



WPROWADZENIE

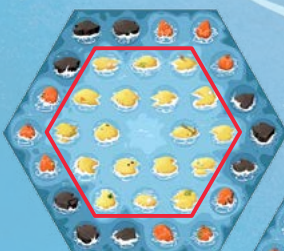
Kiedy nadchodzi przyływ, kraby szukają bezpiecznej kryjówki. Jednak często okazuje się, że nie starczy dla wszystkich miejsca, więc każdy krab musi wykazać się sprytem i wspiąć się na skorupę swego towarzysza, aby fale nie zabrały go z powrotem w morskie odmęty.

CEL GRY

Gracze starają się unieruchamiać kraby konkurentów, wskakując na nie, albo spychać je do morza, korzystając z zasady fali. Wygrywa ostatni gracz, który może poruszyć przynajmniej jednego ze swoich krabów.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz wybiera kolor żetonów krabów, którymi będzie grał. Następnie należy wziąć wszystkie kraby w wybranych kolorach, pomieszać razem i losowo ułożyć (po jednym na pole) zgodnie z poniższą ilustracją. Pierwszego gracza wybiera się w dowolny sposób. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



2 GRACZY



3 GRACZY



4 GRACZY

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 1 sześciokątna plansza
- 36 żetonów krabów (3 duże, 3 średnie i 3 małe żetony w każdym z 4 kolorów)
- instrukcja

PRZEBIEG GRY

W swojej kolejce gracz porusza jednego ze swoich krabów zgodnie z zasadami poruszania krabów.

PORUSZANIE KRABÓW

Kraby poruszają się o różną liczbę sąsiednich pól, zależnie od swoich rozmiarów:

- Duże kraby poruszają się o 1 pole.
- Średnie kraby poruszają się o 2 pola.
- Małe kraby poruszają się o 3 pola.

Kraby mogą wpełzać na inne kraby (o dowolnym kolorze i rozmiarze), ale muszą zakończyć swój ruch na krabie tych samych rozmiarów lub mniejszym:

- Duże kraby mogą zakończyć swoją kolejkę na dowolnym krabie.
- Średnie kraby mogą zakończyć swoją kolejkę wyłącznie na średnich lub małych krabach.
- Małe kraby mogą zakończyć swoją kolejkę wyłącznie na małych krabach.

WAŻNE: w trakcie swojej kolejki kraby nie mogą wejść dwa razy na to samo pole.



NIEPOPRAWNY RUCH
CZERWONEGO KRABA

POPRAWNY RUCH
CZERWONEGO KRABA

- Kraby nie mogą poruszać się przez pola otwartej wody (przez puste pola).

- Kraby muszą zawsze zakończyć swój ruch na innych krabach – nigdy na pustym polu.
- Tylko krab znajdujący się na samym wierzchu może się poruszać. Wszystkie kraby znajdujące się pod nim są unieruchomione do momentu, gdy zostaną odstłonięte.

Po tym, jak obecny gracz poruszy jednego ze swoich krabów, swoją kolejkę rozpoczyna następny gracz.

ZASADA FALI

Kraby muszą być połączone między sobą w jedno skupisko krabów. Jeśli w którymkolwiek momencie gry kraby zostaną podzielone na dwa lub więcej skupisk krabów, fala zmywa do morza mniejsze skupiska i należy je usunąć z planszy.

Aby określić, które skupisko krabów jest mniejsze, należy najpierw sprawdzić liczbę pól, jakie ono zajmuje. Skupisko zajmujące najmniejszą liczbę pól zostaje zmyte do morza.

Jeśli skupiska zajmują taką samą liczbę pól, należy policzyć, ile żetonów krabów znajduje się w każdym skupisku. Skupisko składające się z najmniejszej liczby krabów zostaje zmyte do morza. Jeśli wciąż jest remis, gracz, który obecnie rozgrywa swoją kolejkę, decyduje, które skupisko krabów zostaje zmyte do morza.

PRZYKŁAD

Ruch jednego z krabów doprowadził do podzielenia krabów na dwa skupiska. Górne skupisko zajmuje 23 pola, a dolne tylko 5 pól, dlatego dolne skupisko zostaje usunięte z planszy.



WYGRANA

Kiedy gracz nie może poruszyć żadnego ze swoich krabów, zostaje wyeliminowany z gry. Wszystkie kraby tego gracza znajdujące się nadal na planszy pozostają na swoich miejscach, ale nie można ich poruszać do końca gry (nawet jeśli zostaną odstłonięte w późniejszych kolejkach).

W momencie gdy wszyscy gracze poza jednym zostaną wyeliminowani, ostatni gracz pozostający w grze wygrywa.

PAT

Jeśli okaże się, że gracze powtarzają te same ruchy i nie zbliżają się do zakończenia gry, należy ogłosić remis i rozpocząć nową rozgrywkę celem ustalenia zwycięzcy.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o. o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2016 Grupa Wydawnicza Foksal
Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączny dystrybutor polskiego wydania: Grupa Wydawnicza Foksal Sp z o.o.
www.foxgames.pl

Autor: Henri Kermarrec
Ilustracje: Stéphane Escapa
Wydawca: Wojciech Rzadek
Tłumaczenie: Marek Mydel
Korekta: Marta Kania
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
DTP: Cezary Szulc

© 2015 Blue Orange.
Wszelkie prawa zastrzeżone we wszystkich krajach.