



INSTRUKCJA

Gra dla 2-4 graczy w wieku 8-108 lat

ELEMENTY GRY

- 28 pionków (po 7 w czterech kolorach) symbolizujących **śmiazków** wyruszających do dżungli
- plansza przedstawiająca **most** wiszący nad rzeką
- kostka



CEL GRY

Gracze zorganizowali wyprawę do dżungli. Każdy z nich ma do dyspozycji siedmiu śmiazków. Wygra ten gracz, który jako pierwszy przeprowadzi **trzech śmiazków** na drugą stronę mostu wiszącego nad rzeką pełną krokodyli. Aby pokonać rywali, gracze będą musieli wykazać się umiejętnością blefowania.



PRZYGOTOWANIE GRY

A Plansza umieszczana jest w pudełku.

B Każdy gracz bierze **7 śmiazków** w wybranym kolorze i umieszcza ich przed sobą na stole. Następnie każdy z graczy stawia **po jednym śmiačku** na pierwszym polu na moście (deska ze strzałką).

C Kostkę należy położyć obok planszy.

Niewykorzystane elementy należy odłożyć na bok. Nie będą potrzebne w grze.

Przygotowanie gry dla 3 graczy



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która przechodziła ostatnio przez most (lub najmłodszy gracz).

W swojej kolejce gracz wykonuje poniższe działania:

- **Rzuca kostką** w taki sposób, aby inni gracze **nie widzieli** wyniku (zakrywa kostkę dłonią).
- **Podgląda wynik** na kostce (wciąż ukrywając ją przed pozostałymi graczami).
- **Informuje graczy o wyniku** na kostce (wciąż zakrywając ją dłonią).

Na kostce mogą wypaść poniższe wyniki:

1, 2, 3, 4

Jeśli na kostce wypadnie 1, 2, 3 lub 4, gracz podaje **dowolny** wynik pomiędzy 1 a 4. **Może mówić prawdę, może też blefować.**

X

Jeśli na kostce wypadnie X, gracz **musi blefować**. Podaje dowolny wynik pomiędzy 1 a 4.



Uwaga! Wynik podany na głos oznacza liczbę pól, o jaką być może uda się przesunąć śmiałka na moście.

Zasady związane z informowaniem graczy o wyniku i przesuwaniem śmiałków:

- **Jeśli żaden z rywali nie zdecyduje się sprawdzić, czy blefujesz**, przesuwasz swojego śmiałka o liczbę pól równą wynikowi, który podałeś. Nie ujawniasz prawdziwego wyniku na kostce!

Przykład A: Na kostce wypadło 2. Poinformowałeś graczy, że wypadło 4. Nikt cię nie sprawdził. Przesuwasz swojego śmiałka o 4 pola!

Przykład B: Na kostce wypadło 2. Poinformowałeś graczy, że wypadło 2. Nikt cię nie sprawdził. Przesuwasz swojego śmiałka o 2 pola!

Przykład C: Na kostce wypadł X. Poinformowałeś graczy, że wypadło 3. Nikt cię nie sprawdził. Przesuwasz swojego śmiałka o 3 pola!

- **Jeśli któryś z rywali uznał, że blefujesz i postanowił cię sprawdzić:**

- gracz, który **miał rację**, przesuwającego swojego śmiałka o liczbę pól podaną na głos,
- gracz, który **nie miał racji**, traci swojego śmiałka – spada on z mostu prosto w paszczę wygłodniałego krokodyla.

Przykład A: Na kostce wypadło 2. Poinformowałeś graczy, że wypadło 4, czyli **blefowałeś**. Jeden z graczy cię sprawdził. Ujawniasz prawdziwy wynik na kostce. Gracz, który cię sprawdził, strąca twój śmiałek z mostu, a swojego śmiałka przesuwając o 4 pola!

Przykład B: Na kostce wypadło 2. Poinformowałeś graczy, że wypadło 2, czyli **nie blefowałeś**. Jeden z graczy cię sprawdził. Ujawniasz prawdziwy wynik na kostce. Strącasz z mostu śmiałka gracza, który cię sprawdził, a swojego śmiałka przesuwasz o 2 pola!

Przykład C: Na kostce wypadł X. Poinformowałeś graczy, że wypadło 3, czyli **blefowałeś**. Jeden z graczy cię sprawdził. Ujawniasz prawdziwy wynik na kostce. Gracz, który cię sprawdził, strąca twój śmiałek z mostu, a swojego śmiałka przesuwając o 3 pola!

Dodatkowe zasady

- Po podaniu na głos wyniku przez gracza, który rzucił kostką, pozostali gracze **kolejno**, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara deklarują, **czy wierzą graczowi rzucającemu kostką, czy chcą go sprawdzić**.
- Podczas swojej kolejki gracz rzucający **może być sprawdzony tylko przez jednego gracza**. Z tego powodu gracze muszą kolejno deklarować, czy wierzą mu, czy chcą go sprawdzić.
- Gracz, którego **śmiałek spadł z mostu**, bierze kolejnego swojego śmiałka (ze swoich zasobów) i ustawia go na pierwszym polu na moście. Śmiałkowicie, którzy spadli z mostu, nie biorą udziału w dalszej części gry.
- Gracz nieposiadający już śmiałków (wszyscy spadli z mostu) nie bierze udziału w dalszej rozgrywce. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy gracz nie posiada już śmiałków na moście lub w swoich zasobach, ale udało mu się przeprowadzić przez most przynajmniej jednego śmiałka (patrz: *Przejście przez most*). W takiej sytuacji gracz może sprawdzać graczy rzucających kostkami. Ryzykuje jednak utratą swoich śmiałków, którzy pokonali już most!

- Po zakończeniu kolejki gracz przekazuje kostkę graczowi siedzącemu z lewej strony. Rozpoczyna się następna kolejka (gracz rzuca kostką i nie pokazując jej, podaje na głos wynik, a gracze kolejno deklarują, czy mu wierzą, czy chcą go sprawdzić).

Przejście przez most

Gdy śmiałek któregoś gracza przejdzie przez most, umieszczany jest **na pierwszym wolnym polu** znajdującym się za mostem. Pola za mostem ponumerowane są **od 1 do 8**, więc pierwszy śmiałek, któremu uda się przejść przez most, umieszczony będzie na polu z numerem 1, kolejny śmiałek na polu z numerem 2 i tak dalej.

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- Jeśli jeden z graczy przeprowadził swoich **3 śmiałków** na drugą stronę mostu. Gracz ten zostaje zwycięzcą. **ALBO**
- Jeśli żaden gracz nie jest w stanie przeprowadzić przez most 3 swoich śmiałków (5 lub więcej z nich spadło do rzeki), gra toczy się do momentu, **gdy żaden z graczy nie posiada już śmiałków na moście lub w swoich zasobach** (śmiałkowie zostali przeprowadzeni przez most lub pospadali z niego). W takiej sytuacji gracze podliczają punkty zdobyte przez śmiałków, którym udało się **przejść przez most**. Każdy z tych śmiałków stoi na polu o wartości od 1 do 8. Gracze liczą sumę wartości pól, na których stoją ich śmiałkowie. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, wygrywa gracz, który **jako ostatni** przeprowadził swojego śmiałka przez most.

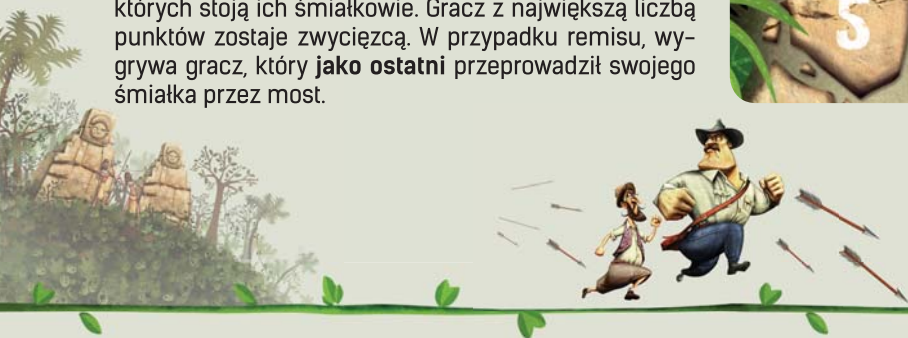
Przykład: Przemek traci swojego ostatniego śmiałka (dwóch przeszło przez most, a pozostali spadli z mostu). Ponieważ inni gracze również przeprowadzili przez most lub stracili wszystkich swoich śmiałków, gra kończy się. Gracze liczą punkty zdobyte przez śmiałków, którym udało się przejść przez most.

Przemek posiada śmiałków na polach z numerami 1 i 3, zdobył więc **4 pkt.**

Michał posiada śmiałka na polu z numerem 2, zdobył więc **2 pkt.**

Krysia posiada śmiałka na polu z numerem 4, zdobyła więc **4 pkt.**

Przemek i Krysia zdobyli tyle samo punktów, sprawdzają więc, kto z nich jako ostatni przeprowadził śmiałka przez most. Była to **Krysia**, ona więc wygrywa grę.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2014 Grupa Wydawnicza Foksal

Autor: Alex Randolph
Ilustracje: Tomek Larek
Wydawca: Jarosław Basatyga

Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak
Korekta: Katarzyna Suszał
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc