

Nutventure



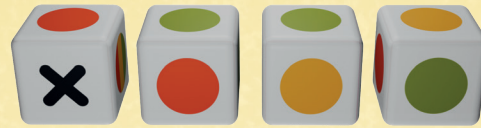
OPIS ORAZ CEL GRY:

Wiewiórki zebrały się u szczytu drzewa, aby wypatrywać miejsc, w których ukryte są najlepsze orzeszki. Teraz muszą je zebrać i zanieść do skrytek, jednocześnie uważając, aby nie wpaść przy tym na sowę albo lisa. Celem graczy jest zebranie orzeszków, a następnie schowanie ich w różnych skrytkach zlokalizowanych na drzewie. Gra kończy się, kiedy jedna z wiewiórek wypełni orzeszkami wszystkie swoje skrytki.



1 drzewo

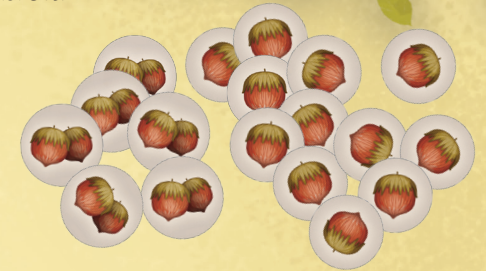
ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:



4 sześciocienne kolorowe kostki ruchu wiewiórek



1 ośmiościenna kostka lisa/sowy



18 żetonów orzeszków
(6 żetonów z 2 orzeszkami, 12 żetonów z 1 orzeszkiem)



4 figurki wiewiórek



1 figurka sowy



1 figurka lisa



2 plastic holders



4 plansze graczy

PRZYGOTOWANIE GRY:

1

Każdy gracz wybiera kolor. Następnie wiewiórkę w swoim kolorze stawia pośrodku planszy na szczycie drzewa – na dużym polu „Start”:



2

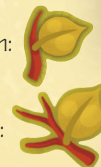
Na drzewie oraz pod nim, na polach oznaczonych symbolem gałązki, należy rozłożyć żetony orzeszków (łącznie 12 żetonów z 1 orzeszkiem i 6 żetonów z 2 orzeszkami). Podczas kolejnych rozgrywek gracze mogą rozkładać żetony orzeszków, jak tylko chcą.

Żetony z 1 orzeszkiem należy umieścić na polach z symbolem:

– żetony te są warte 1 punkt.

Żetony z 2 orzeszkami należy umieścić na polach z symbolem:

– żetony te są warte 2 punkty.



3

Na koniec należy umieścić na drzewie figurki sowy oraz lisa.

Figurkę sowy należy ustawić na dowolnym polu z symbolem sowych śladów:



Figurkę lisa należy ustawić na dowolnym polu z lisim tropem:



Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który jako ostatni był w lesie. Następnie gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

FAQ

CZY MOGĘ WYMIENIĆ ŻETON ORZESZKA?

Tak. Jeśli wiewiórka trzyma w łapkach orzeszek o wartości 1, może wymienić go na orzeszek o wartości 2, jeśli zatrzyma się na polu z takim żetonem. Wymieniany żeton należy odłożyć na pole, na którym stoi wiewiórka danego gracza. Nie można jednak wymieniać żetonów już umieszczonych w skrytkach.

CZY „X” NA KOSTCE RUCHU LICZY SIĘ NA POTRZEBY RUCHU DRAPIEŻNIKÓW?

Nie.

CZY WIEWIÓRKA MOŻE WSKOCZYĆ Z PIĘTRA ŚRODKOWEGO NA GÓRNE?

Nie. Wiewiórka wraca na szczyt drzewa tylko wtedy, gdy zostanie spłoszona przez sowę lub lisa. Może jednak swobodnie skakać ze środkowego poziomu na dolny i z dolnego na środkowy, korzystając z czterech dedykowanych obszarów. Kolorowe strzałki wskazują, jakie kolory należy wyrzucić na kostce, aby skoczyć w górę lub w dół drzewa.

CZY PODCZAS LICZENIA PUNKTÓW NA KONIEC GRY, BIERZE SIĘ POD UWAGĘ ŻETON ORZESZKA, KTÓRY WIEWIÓRKA TRZYMA W ŁAPKACH?

Nie. Podczas podliczania punktów pod uwagę brane są jedynie żetony orzeszków znajdujące się w skrytkach.

RUCH WIEWIÓREK:

Kierunek ruchu wiewiórki wyznaczany jest przez 4 kostki ruchu, którymi gracz rzuca na początku swojej tury (wszystkimi naraz). Każda kostka ma ścianki z jednym bądź z kilkoma kolorami. Ścianka z jednym kolorem oznacza, że wiewiórka może się poruszyć na sąsiednie pole we wskazanym kolorze. Ścianka z kilkoma kolorami oznacza, że wiewiórka może się poruszyć na sąsiednie pole w jednym ze wskazanych kolorów – gracz wybiera w którym. W trakcie swojej tury gracz może wejść na każde pole tylko jeden raz. Podczas ruchu gracz może przesuwać pionek jedynie na pola sąsiadujące bokiem, a nie z narożnikiem. Gracz nie ma obowiązku wykonania ruchów z wszystkich wyrzuconych kostek ruchu – jeśli wyrzucone kolory nie pasują do zaplanowanej przez niego trasy, albo nie jest w stanie wykorzystać wszystkich wyrzuconych wyników, może zrezygnować z korzystania z części ruchów, jednak musi się poruszyć, wykorzystując co najmniej 1 kostkę ruchu (jeśli jest to możliwe). Uwaga: każda niewykorzystana kostka ruchu to szansa na ruchu drapieżników – sowy albo lisa (patrz Ruch drapieżników). Wskazówka: w ramach ułatwienia można układać kostki na planszy i w ten sposób planować swój ruch.

SKAKANIE POMIĘDZY PIĘTRAMI DRZEWA:



Na piętrze górnym (z polem początkowym) oraz piętrze środkowym znajdują się pola oznaczone symbolem KWADRATU. Z tak oznaczonego pola wiewiórka może zeskoczyć na piętro środkowe, na pole oznaczone tym samym symbolem.



Na piętrach środkowym oraz dolnym znajdują się pola oznaczone symbolem KOŁA. Z tak oznaczonego pola wiewiórka może skoczyć na pole oznaczone tym samym symbolem na niższym (w przypadku skoku w dół) lub wyższym piętrze (w przypadku skoku w górę). Podczas skakania pomiędzy piętrami w górę lub w dół nadal należy przestrzegać zasad ruchu – wykorzystać kostkę ruchu przedstawiającą kolor pola, na które ma się poruszyć wiewiórka.

Pole, na które porusza się wiewiórka, musi sąsiadować z polem, z którego skacze – skok wiewiórki musi się zakończyć na najbliższym polu z tym samym symbolem – na przykład:

RUCH POD DRZEWEM:



Tunele. Na najniższym piętrze znajdują się 4 wielokolorowe pola z symbolem tunelu. Na tych polach wiewiórki mogą kopać tunele pod liśćmi. Na pole z tunelem można wejść, wykorzystując kostkę przedstawiającą dowolny kolor. Następnie, korzystając z innej kostki z dowolnym kolorem, wiewiórka może się poruszyć na inne wielokolorowe pole z symbolem tunelu. Pola z paprocią oraz grzybem to kolejne 2 wielokolorowe pola (ale nie mają symbolu tunelu)

ZBIERANIE I CHOWANIE ORZESZKÓW:

Kiedy wiewiórka skończy ruch na polu z orzeszkiem, podnosi go. Gracz bierze wtedy żeton orzeszka z planszy i kładzie go na swojej planszy gracza tak, aby wiewiórka trzymała go w łapkach. Wiewiórka może trzymać w łapkach tylko 1 żeton orzeszka. Wiewiórka chowa żeton orzeszka w skrytce, kiedy zakończy ruch na polu z symbolem skrytki:



ulem



paprocią



grzybem



gniazdem

Kończy tam swój ruch, a gracz przekłada żeton orzeszka z łapek na pole skrytki z takim samym symbolem na swojej planszy gracza. Podniesienie lub odłożenie żetonu orzeszka kończy ruch. Jeśli wiewiórka podnosi/odkłada orzeszek, gracz nie wykorzystuje już żadnych kostek ruchu – będą one wykorzystywane podczas ruchu drapieżników. Właśnie dlatego najlepiej zaplanować swoją drogę do orzeszka/skrytki w taki sposób, aby zużyć jak najwięcej kostek.



UWAGA:
ZA KAŻDĄ KOŚĆ RUCHU, KTÓREJ NIE WYKORZYSTASZ, PORUSZAJĄ SIĘ ŻLI, NP. SOWA LUB LIS (PATRZ RUCH DRAPIEŻNIKÓW).



Uwaga: Dla uproszczenia możesz rzucić kostką umieścić bezpośrednio na planszy podczas planowania podróży.



Prawidłowe wykorzystanie kostki z żółtym kolorem do zeskoczenia na dolny poziom.

Niepoprawne wykorzystanie kostki z żółtym symbolem do zeskoczenia na dolny poziom.








Przykład 1: Gracz wyrzucił na kostkach ruchu następujące kolory: żółty 1; żółto-czerwony 2; zielony 3 oraz X 4.

Postanowił poruszyć się w następujący sposób: pole czerwone 5 – pole żółte 6 – pole zielone 7. X oznacza, że ta kostka nie liczy się do żadnego ruchu – ani wiewiórek, ani drapieżników.

RUCH DRAPIEŻNIKÓW:

Niewykorzystane kostki ruchu są brane pod uwagę podczas ruchu drapieźników (sowy i lisa). Liczba niewykorzystanych kostek ruchu oznacza liczbę pól, o które poruszą się drapieźniki. Jeśli sowa lub lis mają się poruszyć, należy rzucić ośmiościenną kostką drapieźników. Wskaże ona, który drapieźnik się poruszy oraz w którą stronę.



-  Żaden drapieźnik się nie porusza.
-  Gracz, który rzucał kostką, decyduje, który z drapieźników się poruszy oraz w którą stronę.
-  Sowa porusza się w kierunku wskazanym przez strzałkę. Sowa przelatuje na odpowiednie pole.
-  Lis porusza się w kierunku wskazanym przez strzałkę.
-  Sowa i lis poruszają się w kierunkach wskazanych przez strzałki.

PŁOSZENIE WIEWIÓREK:

Wiewiórki boją się drapieźników i uciekają, kiedy tylko mogłyby je spotkać. Drapieźnik płoszy każdą wiewiórkę, która znajduje się na jego polu lub na dowolnym polu z nim sąsiadującym (także na ukos). Jeśli wiewiórka zostanie spłoszona, to na polu, gdzie się znajduje, upuszcza orzeszek, który ma w łapkach, a następnie ucieka na pole „Start” na górnym piętrze drzewa.



Sowa porusza się tylko po gałęziach (na środkowym piętrze drzewa), po polach oznaczonych śladami ptasich pazurów. Sowa przelatuje z jednej gałęzi na drugą, dlatego nie płoszy wiewiórek, nad którymi przelatuje. Płoszy wyłącznie wiewiórki znajdujące się w rejonie pola, na którym wylądowała.



Lis porusza się tylko po ziemi (na najniższym piętrze), po polach oznaczonych lisimi tropami. Lis krąży wokół drzewa, dlatego płoszy wiewiórki, obok których przechodzi lub obok których się zatrzyma (w tym te na polu, na którym się zatrzymał).

KONIEC GRY:

Kiedy dowolny z graczy będzie miał po jednym żetonie orzeszka w każdej skrytce na swojej planszy gracza, wszyscy pozostali gracze mają jeszcze po 1 ruchu, po czym następuje koniec gry. Wszyscy gracze podliczają wartość orzeszków, które mają w swoich skrytkach (nie liczą orzeszków, które mają w łapkach). Wygrywa osoba z najwyższym wynikiem. W przypadku remisu wygrywa osoba, która ma więcej skrytek wypełnionych orzeszkami. Jeśli gracze nadal remisują, dzielą się zwycięstwem, a wiewiórki mają jeszcze lepsze zapasy na zimę!

WARIANT DODATKOWY (SZYBSZA WERSJA GRY):

Jeśli gracze chcą przyspieszyć rozgrywkę, mogą od razu układać zebrane żetony orzeszków w skrytkach na swojej planszy. W ten sposób wyeliminowana zostaje potrzeba zanoszenia orzeszków na konkretne pola na planszy, co w znaczący sposób skraca czas rozgrywki.



Przykład 2: Sowa porusza się z pozycji 1, o 2 kroki – ignoruje pole 2, (pierwszy krok). Kończy ruch na polu 3. Nie płoszy żadnych wiewiórek.



Przykład 3: Lis porusza się o 2 kroki, aby ostatecznie zatrzymać się na polu z różową wiewiórką 2. W przeciwieństwie do sowy, lis nie przelatuje nad pierwszym polem, ale przebiega przez nie, dlatego płoszy niebieską wiewiórkę, którą mija na swojej drodze 1.



Przykład 4: Drapieźniki płoszą każdą wiewiórkę, która zatrzyma się na ich polu bądź na polu sąsiadującym z jednym z nich, także na ukos. Dlatego wiewiórka 1 może być spłoszona, podczas gdy wiewiórka 2 jest na bezpiecznej pozycji.

Autorzy: Eliška Holubová, Marek Vejborný
Kierownik produkcji: Marek Vejborný
Ilustracje: Tereza Šajnerová
Korekta: Urszula Tyrąta, Izabela Bilińska-Socha
Wersja polska: Albi Polska wraz z Game Bakery
Skład i łamanie: Ján Novodomský, Karolína Zacklová

Nie masz ochoty czytać instrukcji?
W takim razie obejrzyj instrukcję wideo!

