

INSTRUKCJA

CEL GRY

Ułożyć więcej węży niż przeciwnik.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz otrzymuje 8 kości: 6 zielonych i 2 pomarańczowe (rys.1). Najmłodszy gracz zaczyna od rzucenia zielonej kostki i umieszczenia jej na stole. To będzie początek pierwszego węża.

Każdy rzut kostką to jedna tura. Gracze wykonują je naprzemiennie. W swojej turze gracz rzuca jedną ze swoich kości i próbuje dołączyć wylosowany element do węża będącego już na „stole”. Wąż jest kompletny, gdy ma głowę i ogon (rys. 2). Wąż może mieć tylko głowę i ogon, aby być kompletnym (rys. 3). Za każdego ukończonego węża gracz, który umieścił ostatni element, otrzymuje 1 punkt. Każdy ukończony wąż zostaje na polu gry.

Jeżeli gracz nie może dołączyć wyrzuconej na kostce części węża do tego leżącego na stole, może rozpocząć nowego węża. Przykłady:

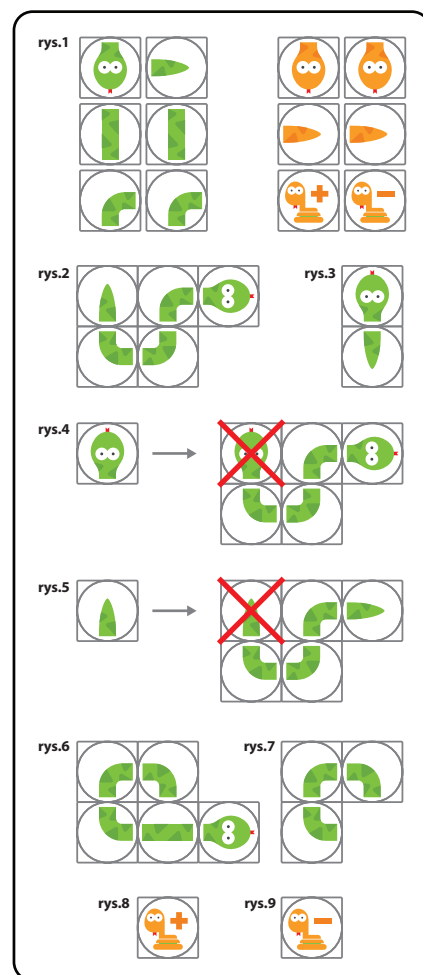
- jeśli wąż w grze został już ukończony;
- jeśli gracz wyrzucił głowę, a wąż w grze ma już głowę (rys.4);
- podobnie, jeśli gracz wyrzuci ogon, a wąż ma już ogon (rys.5);
- jeśli wyrzucony na kostce fragment węża, spowodowałby zawinięcie się węża, uniemożliwiając tym samym jego ukończenie podczas kolejnej tury (rys.6);
- jeśli dwa zakrzywione fragmenty są

połączone w półkole, to trzeci zakrzywiony odcinek nie może być umieszczony w tym samym kierunku (rys.7), ponieważ oznaczałoby to, że wąż nie może zostać ukończony. Jeżeli „na stole” znajduje się więcej niż jeden niedokończony wąż, to gracz, którego jest kolej decyduje którego węża rozbudować lub zakończyć. Po tym, jak każdy z graczy miał już jedną turę, w dowolnym momencie gry można rzucić jedną z pomarańczowych kości. Jeśli na pomarańczowej kostce pojawi się standardowa głowa lub ogon obowiązują takie same zasady jak w przypadku rzutu kostką zieloną. Jeśli na pomarańczowej kostce pojawi się znak „+” (rys. 8):

- gracz może wziąć jedną kość (w tym jedną pomarańczową, jeśli jest już na polu gry) z końca węża na polu gry;
- może także zachować pomarańczową kość i natychmiast wykonać rzut ponownie, używając wybranej kości.

Jeśli kość zabrana została z ukończonego węża, osoba, która pierwotnie wygrała punkt za jego ukończenie, zachowuje go. Jeśli na pomarańczowej kostce pojawi się znak „-” (rys.9), gracz musi oddać swoją pomarańczową kość innemu graczowi i stracić swoją turę.

KONIEC GRY Za każdym razem, gdy gracz ukończy węża, otrzymuje 1 punkt. Gra kończy się, gdy wszystkie elementy zostaną użyte. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów, czyli osoba, która ukończyła najwięcej węży.



milaniwood

INSTRUKCJA

CEL GRY

Ułożyć więcej węży niż przeciwnik.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz otrzymuje 8 kości: 6 zielonych i 2 pomarańczowe (rys.1). Najmłodszy gracz zaczyna od rzucenia zielonej kostki i umieszczenia jej na stole. To będzie początek pierwszego węża.

Każdy rzut kostką to jedna tura. Gracze wykonują je naprzemiennie. W swojej turze gracz rzuca jedną ze swoich kości i próbuje dołączyć wylosowany element do węża będącego już na „stole”. Wąż jest kompletny, gdy ma głowę i ogon (rys. 2). Wąż może mieć tylko głowę i ogon, aby być kompletnym (rys. 3). Za każdego ukończonego węża gracz, który umieścił ostatni element, otrzymuje 1 punkt. Każdy ukończony wąż zostaje na polu gry.

Jeżeli gracz nie może dołączyć wyrzuconej na kostce części węża do tego leżącego na stole, może rozpocząć nowego węża. Przykłady:

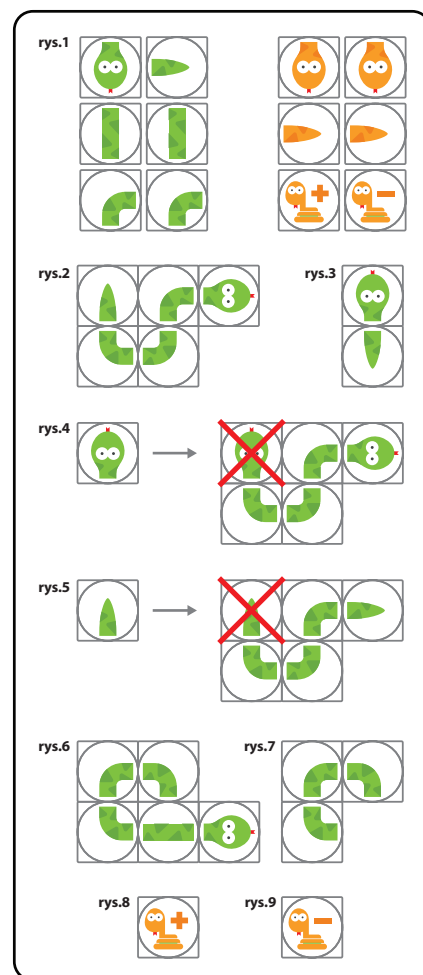
- jeśli wąż w grze został już ukończony;
- jeśli gracz wyrzucił głowę, a wąż w grze ma już głowę (rys.4);
- podobnie, jeśli gracz wyrzuci ogon, a wąż ma już ogon (rys.5);
- jeśli wyrzucony na kostce fragment węża, spowodowałby zawinięcie się węża, uniemożliwiając tym samym jego ukończenie podczas kolejnej tury (rys.6);
- jeśli dwa zakrzywione fragmenty są

połączone w półkole, to trzeci zakrzywiony odcinek nie może być umieszczony w tym samym kierunku (rys.7), ponieważ oznaczałoby to, że wąż nie może zostać ukończony. Jeżeli „na stole” znajduje się więcej niż jeden niedokończony wąż, to gracz, którego jest kolej decyduje którego węża rozbudować lub zakończyć. Po tym, jak każdy z graczy miał już jedną turę, w dowolnym momencie gry można rzucić jedną z pomarańczowych kości. Jeśli na pomarańczowej kostce pojawi się standardowa głowa lub ogon obowiązują takie same zasady jak w przypadku rzutu kostką zieloną. Jeśli na pomarańczowej kostce pojawi się znak „+” (rys. 8):

- gracz może wziąć jedną kość (w tym jedną pomarańczową, jeśli jest już na polu gry) z końca węża na polu gry;
- może także zachować pomarańczową kość i natychmiast wykonać rzut ponownie, używając wybranej kości.

Jeśli kość zabrana została z ukończonego węża, osoba, która pierwotnie wygrała punkt za jego ukończenie, zachowuje go. Jeśli na pomarańczowej kostce pojawi się znak „-” (rys.9), gracz musi oddać swoją pomarańczową kość innemu graczowi i stracić swoją turę.

KONIEC GRY Za każdym razem, gdy gracz ukończy węża, otrzymuje 1 punkt. Gra kończy się, gdy wszystkie elementy zostaną użyte. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów, czyli osoba, która ukończyła najwięcej węży.



milaniwood