

# Kolorowe Gąsieniczki

**TACTIC**


Zawartość: Plansza, 28 tekturowych gąsieniczek i zasady gry.

## Cel Gry:

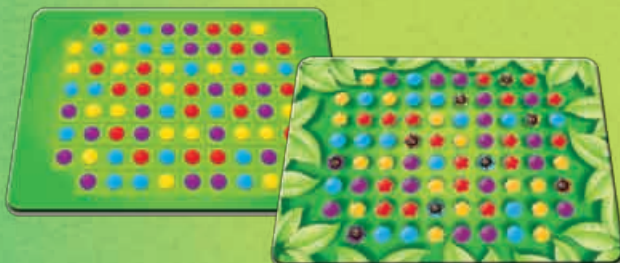
Celem gry jest odnalezienie właściwego, ze względu na kolory, miejsca dla każdej gąsieniczki. Osoba, która jako pierwsza położy wszystkie swoje gąsieniczki na planszy, zostaje zwycięzcą!

## Przed pierwszą grą...

Wszystkie gąsieniczki oraz kółka z ich brzusczków należy ostrożnie wyjąć z nacięć w tekturowych arkuszach.

## Przygotowanie:

Na wstępie należy wybrać poziom trudności gry. W wariantcie trudniejszym grę utrudniają niegrzeczne robale. Plansza jest dwustronna: strona zielona z kolorowymi kółkami jest wykorzystywana w grze łatwiejszej, a strona z kwiatkami w grze trudniejszej.



Gracze obracają wszystkie gąsieniczki zieloną stroną do góry. Następnie mieszają je, układają w stos i rozdają po równo każdemu z nich. Zawodnicy trzymają swoje gąsieniczki w stosach. Jeśli w zabawie bierze udział 3 graczy, nie używa się jednej gąsieniczki. Po rozdaniu każdy z graczy obraca dwie górne gąsieniczki ze swojego stosu i kładzie je obok planszy.

Jesteście gotowi?  
Zaczynamy!

## Przebieg gry:

Zaczyna najmłodsza osoba. W swojej kolejce zawodnicy wybierają jedną ze swoich odkrytych gąsieniczek i starają się położyć ją na planszy w taki sposób, aby przez dwa otwory w brzuszku widoczne były pola w tym samym kolorze, jaki ma ta gąsieniczka.



Po udanym ruchu gracz odkrywa kolejną gąsieniczkę ze stosu, a kolejka przechodzi na osobę po jego lewej stronie.

Uwaga: Na początku i końcu każdej kolejki zawodnik musi mieć przed sobą dwie odkryte gąsieniczki.

Gąsieniczki należy kłaść tak, aby nie przykrywały innych gąsieniczek ani nie wystawały poza planszę (poza kółka w wersji łatwej lub na listki w wersji trudniejszej).

W przypadku, kiedy gracz nie może położyć żadnej gąsieniczki na planszę, musi zdjąć z niej dowolną inną gąsieniczkę. Zdjęta gąsieniczka odpada z gry (odkładamy ją do pudełka), a kolejkę zaczyna następny gracz.

## Robale:

### Robale pojawiają się tylko w trudniejszej wersji gry.

Jeśli graczowi uda się przykryć robala swoją gąsieniczką, może wykonać kolejny ruch – położyć kolejną gąsieniczkę. **Może, ale nie musi.**

Kiedy gracz wyłoży drugą gąsieniczkę, jego kolejka kończy się (nawet jeśli przykryje kolejnego robala).

Uwaga: gąsieniczka nie może być położona w taki sposób, aby robal był widoczny przez otwór w brzuszku. Gracz musi znaleźć inne miejsce dla swojej gąsieniczki.



## Zwycięzca:

Wygrywa osoba, która jako pierwsza położy wszystkie swoje gąsieniczki na planszy!

## Powodzenia!

Więcej gier znajdziesz na:

 [www.tactic.net](http://www.tactic.net)