



PĘDZĄCE JEŻE

Kolec w kolec



Gra dla 3–5 graczy w wieku 6–106 lat.

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Rolf Vogt

ELEMENTY GRY



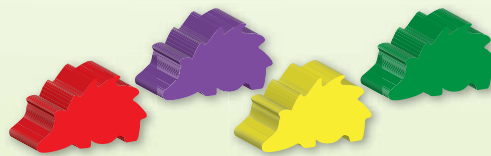
plansza



55 kart



36 żetonów punktów



4 figurki jeży

CEL GRY

Gra trwa tyle rund, ilu jest graczy. Po każdej rundzie gracze zdobywają punkty.

Na koniec gry wygrywa gracz z największą liczbą punktów.



PRZYGOTOWANIE RUNDY

1. Rozłóż **planszę** na środku stołu.
2. Ustaw wszystkie **jeże** na planszy na polu *start*.
3. Potasuj **karty** i rozdaj po równo każdemu graczowi. Gdy jest mniej niż pięciu graczy, odłóż przed rozdaniem do pudełka:
 - 10 kart w rozgrywce 3-osobowej
 - 3 karty w rozgrywce 4-osobowej
4. Połóż **żetony punktów** z boku stołu.

Przygotowanie rundy w rozgrywce 5-osobowej



RUCH GRACZA

Pierwszą rundę rozpoczyna gracz, który ostatnio jadł jabłko (albo najmłodszy gracz).

Gracz wybiera **jedną, dowolną** kartę z ręki i wyklada ją na stół obrazkiem do góry (wszystkie wyłożone karty należy odkładać na jeden wspólny stos). Następnie gracz przemieszcza jeża w kolorze pokazanym na karcie o odpowiednią liczbę pól:

⊕ – jedno pole

⊕ ⊕ – dwa pola

Uwaga! Karta z tęczowym jeżem to *joker* – gracz może przemieścić jeża w **dowolnym** kolorze.

Po wyłożeniu karty i przemieszczeniu jeża gracz kończy swój ruch. Kolejny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) przystępuje do gry.

Przykłady



Gracz wyłożył kartę z fioletowym jeżem i dwoma plusami. Przemieszcza fioletowego jeża o dwa pola do przodu.



Gracz wyłożył kartę z tęczowym jeżem i jednym plusem. Wybiera czerwonego jeża i przemieszcza go o jedno pole do przodu.

KONIEC RUNDY I PODLICZENIE PUNKTÓW

Runda kończy się natychmiast, gdy jeden z jeży dojdzie do ostatniego pola (z liczbą 3). Następuje podliczenie punktów.

Podliczenie punktów

- Gracze dostają punkty za **karty, które trzymają w ręku** (których nie wyłożyli).

Każda karta daje tyle punktów, ile wartość jest pole, na którym stoi jeż w odpowiadającym jej kolorze.

Na przykład, jeżeli zielony jeż stoi na polu z wartością 2, to zielone karty będą dawały po 2 punkty.

- Karty jokerów nie dają punktów.
- Gracz, który przemieścił jeża na ostatnie pole (zakończył rundę), dodatkowo zdobywa **3 punkty**.

Każdy gracz sumuje swoje punkty i bierze żetony o odpowiedniej wartości. Gracze trzymają przed sobą zdobyte żetony do końca gry.

Jeżeli gracz uzyskał ujemny wynik, to zdobywa 0 punktów (nie traci punktów zdobytych we wcześniejszych rundach).

Nowa runda

Nową rundę należy przygotować tak jak poprzednią.

- Zaczyna gracz, który siedzi po lewej stronie gracza, który rozpoczął poprzednią rundę.

Przykład podliczenia punktów



3
(3x1=3)



6
(2x3=6)



0
(0x1=0)



-1
(-1x1=-1)



0
(joker=0)

Ała zakończyła rundę, przemieszczając fioletowego jeża na ostatnie pole. Każdy gracz zdobywa punkty za karty, które trzyma w ręku. Ała zdobywa 8 punktów za karty (3+6+0-1+0) oraz dodatkowo 3 punkty za zakończenie rundy, czyli w sumie 11 punktów.



3

KONIEC GRY

Po rozegraniu tylu rund, ilu jest graczy, gra się kończy. Gracze sumują wszystkie zdobyte punkty. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Jeżeli jest remis, wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów w ostatnio rozgrywanej rundzie.

ZAAWANSOWANY WARIANT GRY

W tym wariantcie zmienia się punktacja na końcu rundy. Jest bardziej złożona i wymaga większej biegłości w liczeniu.

Polecamy ten wariant starszym graczom oraz tym, którzy opanowali już podstawową grę.

Punktacja

Gracze zdobywają punkty za karty, które trzymają w ręku. Liczba punktów zależy od rodzaju karty oraz wartości pola, na którym stoi jeź w odpowiadającym jej kolorze:

- Każda para kart w tym samym kolorze z jednym plussem daje pięciokrotność wartości pola.
- Pozostałe karty z jednym plussem dają tyle punktów, ile warte jest pole.
- Każda karta z dwoma plusami daje dwukrotność wartości pola.
- Karty jokerów nie dają punktów.
- Gracz, który przemieścił jeża na ostatnie pole (zakończył rundę), dodatkowo zdobywa **6 punktów**.
- W wyjątkowej sytuacji, gdy zabraknie żetonów punktów, wyniki należy notować na kartce.

Przykład podliczenia punktów w wariantcie zaawansowanym



6 10 2 -5 0
($3 \times 2 = 6$) ($2 \times 5 = 10$) ($2 \times 1 = 2$) ($-1 \times 5 = -5$) (joker = 0)

Ala zakończyła rundę, przemieszczając fioletowego jeża na ostatnie pole. Każdy gracz zdobywa punkty za karty, które trzyma w ręku. Ala zdobywa 13 punktów za karty ($6 + 10 + 2 - 5 + 0$) oraz dodatkowo 6 punktów za zakończenie rundy, czyli w sumie 19 punktów.



EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl

© 2014 Egmont Polska Sp. z o.o.
© 2014 Dr. Reiner Knizia

SKLEP. EGMONT.PL

 **krainaplanszowek.pl**
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Reiner Knizia
Ilustracje: Rolf Vogt
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Błok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc