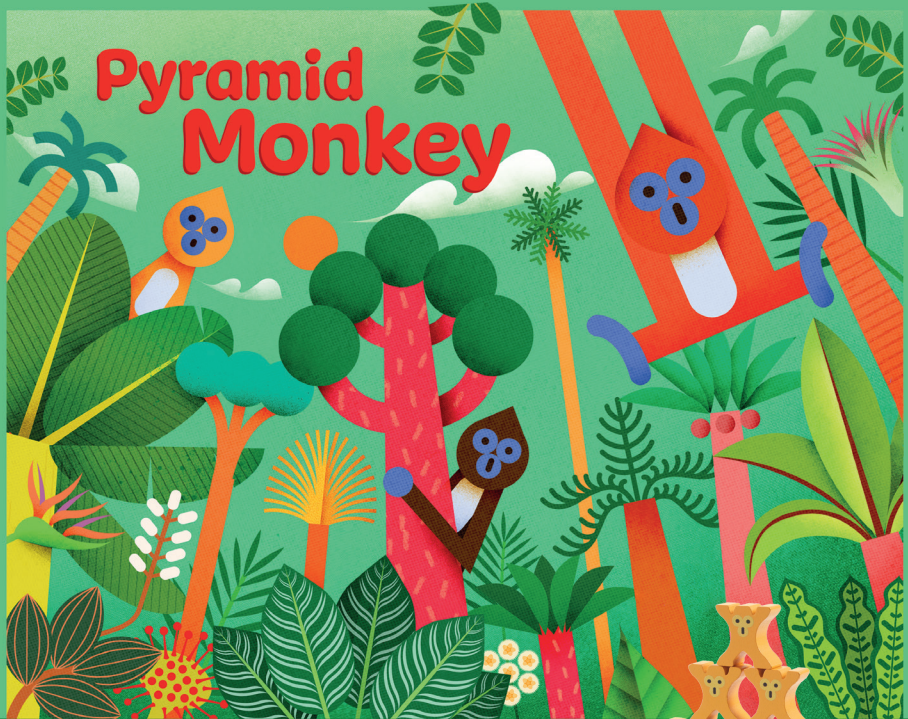


Pyramid Monkey



6-99 LAT





Pyramid Monkey



Zawartość:



x 40

x 8



x 4



x 4

Pyramid Monkey



6-99 lat



2-4 graczy



15 min

Istny cyrk w dżungli! Który zespół małpich akrobatów jako pierwszy skończy budować piramidę? Aby ukończyć wyzwanie, musisz podjąć ryzyko i wybrać odpowiednich małpich akrobatów – ponieważ niektórzy z nich mogą po prostu zniweczyć twoje wysiłki!

Zawartość: 4 plansze, 4 woreczki, 48 pionków małpek (10 niebieskich, 10 żółtych, 10 czerwonych, 10 zielonych, 4 białe i 4 fioletowe).

Jak grać? Pyramid Monkey to gra zręcznościowa, która polega na budowaniu piramidy za pomocą 10 pionków małpek, które gracze pobierają ze swoich woreczków. W swojej rundzie każdy z graczy losuje pionka z woreczka. Jeśli wylosuje małpkę w swoim przypisanym kolorze, może zdecydować, czy losuje dalej czy pasuje. Jeśli zdecyduje się na zatrzymanie rundy, może użyć wylosowanych małpek do budowy piramidy. Jeśli zdecyduje się kontynuować, podejmuje ryzyko wylosowania fioletowej lub białej małpki. W tym przypadku gracz traci wszystkie pionki, które wylosował, a jego kolejka kończy się natychmiastowo.

Cel gry: Być pierwszym graczem, który ułoży piramidę z wszystkich 10 pionków małpek.

Przygotowanie: Każdy z graczy wybiera planszę i umieszcza ją przed sobą razem z woreczkiem w tym samym kolorze. Następnie gracze pobierają po 1 fioletowej i 1 białej małpce oraz 10 małpek w kolorze swojej planszy. Wszystkie pionki (ogółem 12: 10 + 1 + 1) wkładają do swojego woreczka i mieszają.

Jak grać: Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej rundzie gracz musi wykonać następujące kroki:

1. Włóż rękę do woreczka, zamieszaj pionki bez podglądania.
2. Wybierz 1 losową małpkę i wyjmij ją z woreczka.

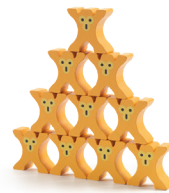
Jeśli pionek jest w kolorze przypisanym do gracza: świetnie! Gracz ma możliwość zbudowania części swojej piramidy! Kładzie pionka przed sobą i decyduje, czy kończy swoją rundę, czy losuje dalej.

- Jeśli gracz zdecyduje się na wylosowanie kolejnej małpki, ponownie wkłada dłoń do woreczka, miesza pionki bez podglądania i wyciąga losową małpkę. Sprawdza kolor małpki. Jeśli jest taki sam jak kolor przypisany graczowi, może on zdecydować czy grać dalej czy zakończyć rundę. Jeśli małpka jest fioletowa lub biała, konsekwencje są identyczne jak powyżej. UWAGA: gracz może wyciągnąć maksymalnie 3 małpki na rundę. Jeśli gracz wylosuje 3 małpki w swoim kolorze, musi zakończyć rundę.
- Jeśli gracz zdecyduje się **zakończyć rundę** (lub wylosował już 3 małpki w swoim kolorze), ustawia zdobyte małpki na planszy, budując z nich piramidę.

- **Fioletowa małpka oznacza pech!** Fioletowa małpka jest naburmuszona i wysła wszystkich z powrotem do woreczka! Gracz odkłada małpkę z powrotem do woreczka, razem z wszystkimi małpkami, które zostały wylosowane w tej rundzie. Kolejka gracza kończy się i przechodzi na następną osobę.
- **Biała małpka, toż to oszust!** Zmusza inne małpki, aby wróciły do woreczka, ale chce spróbować swojego szczęścia gdzie indziej! Gracz wkłada do woreczka wszystkie małpki swojego koloru wylosowane w tej rundzie. Białą małpkę przekazuje wybranemu graczowi, który musi wrzucić ją do swojego woreczka. Kolejka gracza dobiega końca i przechodzi na następną osobę.

Budowanie piramidy należy zacząć od ustawienia 4 małpek na 4 polach na planszy. Następne 3 małpki należy ustawić na nich jako kolejne "piętro", tak jak pokazano na rysunku obok. Kolejne 2 będą tworzyć 3 "piętro". Ostatnią małpkę należy umieścić na samym szczycie.

Koniec gry: Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy umieści ostatnią małpkę na swojej piramidzie.



Autor gry: Erwan Morin

Pyramid Monkey



Uwaga! Małe elementy!

DJ00824



3, rue des Grands Augustins
75006 – Paris – France
www.djeco.com



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU
ASSOCIATION



OU
MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr