



Twisty

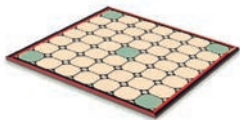
ans years
anos Jahre

8-99



Twisty

Zawartość:



x1



X28



x44



X4



X4

Zasady gry

Twisty



Wiek: od 8 do 99 lat



Liczba graczy: 2- 4



25 min

Zawartość: 4 pionki graczy wraz z dołączonymi 4 żetonami pionkami, 28 żetonów kolorowych kostek z kartonu: 4 rodzaje (gwiazda, kwadrat, trójkąt, koło), 1 plansza do gry, 44 drewniane żetony kolorowe kostki.



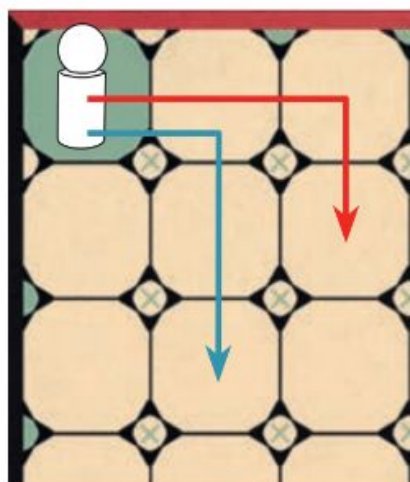
Cel gry: Być pierwszym w ułożeniu centralnej kratki po zdobyciu 7 kolorowych kostek w określonej kolejności.

Przygotowanie gry:

44 żetony kolorowe kostki z drewna są wymieszane, następnie układane losowo na planszy, aż do zakrycia wszystkich rubryk, z wyjątkiem rubryk centralnych i 4 rogów. Każdy gracz wybiera pionek i bierze dołączony do niego żeton. Umieszcza swój pionek na jednym z 4 pól i kładzie żeton pionek przed nim. Bierze tylko jeden rodzaj żetonów kolorowych kostek z kartonu (gwiazdkę, kwadrat, trójkąt lub kółko). Miesza je i stawia naprzeciw siebie odkrytą stroną. Tym nadaje im kolejność (z lewej do prawej) na którą musi ułożyć 7 kolorowych kostek.

Przebieg gry:

Najmłodszy gracz zaczyna, następnie gramy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz (nazwany A) przesuwa swoją postać o 3 pola rysując L :



2 pola poziome + 1 pionowe lub 1 poziome + 2 pionowe. Na koniec swojego ruchu, jeśli pionek gracza A dojdzie:

- **Na puste pole:** zostaje na nim aż do następnej tury
- **Na pole z żetonem kolorowej kostki:**

Jeśli żeton odpowiada kolejnej kolorowej kostce w twojej serii: weź drewniany żeton i umieść go pod odpowiednim kartonowym żetonem w twojej serii.



Żetony kolorowej kostki z kartonu



Żetony kolorowej kostki z drewna

- Jeśli nie odpowiada następnej kolorowej kostce w jego serii: zostaje w miejscu aż do następnej tury.

- Na polu z żetonem **dodatkowe przesunięcie**



Może albo zostać na tym polu, albo przesunąć się poziomo lub pionowo na sąsiadujące pole.



Może albo zostać na tym polu, albo przesunąć się po skosie na sąsiadujące pole.



Może albo zostać na tym polu, albo przesunąć się od nowa w L



Może albo zostać na tym polu, albo przesunąć się na inny identyczny żeton. Jeśli inny gracz jest już ułożony na jednym z możliwych wyjść, to przesunięcie na to wyjście nie będzie możliwe.

NB1: Gracze mogą łączyć kilka ruchów w jednej turze.

Na przykład: *gracz A* wykonuje swoje przesunięcie w L i dochodzi na żeton



Decyduje więc o swoim przesunięciu na skos, aby dojść na żeton co pozwala mu wykonać od nowa przesunięcie w L, które kończy się na kolorowej kostce której szukał.

- **na pole na którym stoi już pionek innego gracza** (nazwanego graczem B)

Jeśli gracz B już zebrał przed sobą następną kolorową kostkę z listy gracza A, wtedy gracz A może ukraść tę kostkę i położyć ją naprzeciw siebie pod żetonem odpowiadającym jego liście. **B** przesuwa więc żeton kostki z kartonu odpowiadający samemu końcowi jego listy i **B** przesuwa swój pionek na wolne pola na planszy.

NB2:Gracz A może wybrać w jakim kierunku zajmie pole **gracza B** tylko wtedy gdy

- **B** posiada następny obiekt gracza **A**
- Ta kostka nie jest strzeżona (patrz: zasady zabezpieczania żetonów)

- Na pole z żetonem **zabezpieczonym** :



gracz może zabezpieczyć swoje kolorowe kostki. Kładzie więc żetony z drewna, które już zebrał pod spodem odpowiednich żetonów z kartonów. Wszystkie kostki są zatem zabezpieczone: nie można jemu ich więcej skraść.



Żetony kolorowych kostek z drewna.



Żetony kolorowych kostek z kartonu

Koniec gry:

Kiedy gracz zbierze 7 kostek w odpowiednim rodzaju i w dobrej kolejności, musi dostać się do centralnych pól i zwyciężyć grę.

Gra stworzona przez Faouzi Boughida