

GUZZLE

F GB D NL E

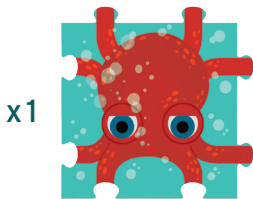
ans - years
años - Jahre
6-99

I P S DK RUS



GUZZLE

ZAWARTOŚĆ:



x1



x1



x40



x40

DJ08471 Gra taktyczna Guzzle

Wiek: 6-99 lat

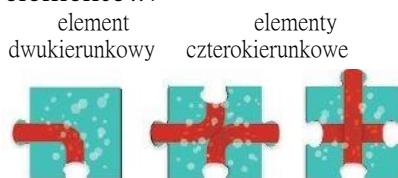
Liczba graczy: 2

Czas rozgrywki: 15 min

Zawartość:

2 zestawy po 41 elementów do stworzenia ośmiornicy

1 zestaw = 1 głowa ośmiornicy, 8 kawałków z „końcami macek” + 16 „dwukierunkowych” elementów + 16 „czterokierunkowych” elementów.



Koncepcja gry: Guzzle to gra w puzzle. Gracze rywalizują ze sobą, który pierwszy ułoży idealną ośmiornicę.

Cel gry: Ułóż jak najszybciej ośmiornicę z ośmioma mackami.

Przebieg gry: Przed rozpoczęciem gracze powinni wspólnie wybrać poziom trudności lub model, który chcą ułożyć. Poziom trudności zależy od liczby użytych elementów „czterokierunkowych”. Zgodnie z wybranym poziomem trudności, gracze muszą ułożyć ośmiornicę używając co najmniej wybranej liczby elementów czterokierunkowych.

Kiedy gracze wybiorą poziom trudności, mogą zacząć układać ośmiornicę. W momencie, kiedy gracz uważa, że ukończył ośmiornicę, gra zostaje zatrzymana i sprawdzamy:

- liczbę użytych elementów „czterokierunkowych”
- czy ośmiornica ułożona jest w całości (zobacz: „ułożona ośmiornica”)

Ułożona ośmiornica:

- Ośmiornica musi posiadać wszystkie 8 elementów z końcami macek.
- Nie może być niepołączonych ze sobą elementów „dwukierunkowych” lub „czterokierunkowych”
- Nie powinno być „robaków” ani „pętli”, czyli macek niezwiązanych z głową ośmiornicy

Poziom trudności:

Poziom trudności zależy od liczby użytych elementów „czterokierunkowych”

Poziom 1: użyj 2 elementów „czterokierunkowych”

Poziom 2: użyj 4 elementów „czterokierunkowych”

Poziom 3: użyj 6 elementów „czterokierunkowych”

Poziom 4: użyj 8 elementów „czterokierunkowych”

Poziom 5: użyj 10 elementów „czterokierunkowych”

Poziom 6: użyj 12 elementów „czterokierunkowych”

Poziom 7: użyj 14 elementów „czterokierunkowych”

Poziom 8: użyj 16 elementów „czterokierunkowych”

Uwaga: Gdy w grze biorą udział gracze na różnych poziomach, można ustawić inny poziom trudności dla każdego gracza.

Budowanie modelu:

Innym sposobem na zabawę jest zbudowanie modelu. Gracze mogą używać wybranych elementów, ale muszą zbudować ośmiornicę na podstawie ustalonego kształtu.

Tak jak poprzednio, gracze wybierają model, który ma być budowany i zaczynają ośmiornicę. Jak tylko gracz uważa, że skończył, powinien zatrzymać grę, aby sprawdzić:

- czy odpowiedni kształt został dopasowany,
- czy ośmiornica jest kompletna.

Jeśli wszystko jest w porządku, gracz wygrał rundę. Ośmiornice są demontowane i zaczyna się nowa runda. Różne opcje zestawów modeli przedstawiono na końcu broszury.

Koniec gry:

Grę wygrywa gracz, który wygrał 3 rundy.

Porada: Aby szybciej rozpocząć grę, sugerujemy posegregować odpowiednie elementy razem. Np. „końce macek” razem, elementy „dwukierunkowe” razem i elementy „czterokierunkowe” razem. Głowę ośmiornicy połącz przed sobą.

Autor gry: Julien Lamouche

