

KLAN CHOMIKÓW

Dziarska gra kooperacyjna w chomikowanie dla 1-4 graczy od 4 lat.

Autor: Tim Rogasch
Ilustracje: Cornelia Haas
Czas gry: 10 - 15 minut



POLSKI

W Chomikowie nadchodzi już jesień. Słońce ciągle jeszcze ogrzewa lasy i pola, a wesołe chomiki brykają radośnie po swoich norkach. Jeżdżą windą w dół i w górę, biegają w chomiczym kołowrotku i pędzą kolejką linową, podczas gdy chrupiące marchewki, złota pszenica i soczyste koniczyny rosną tuż nad nimi. Lecz wkrótce, pierwsze liście zaczną opadać z drzew, a zima nie każe na siebie długo czekać. Śpieszcie się małe chomiki, zapętnijcie swoje spiżarnie! Jeśli uda wam się zebrać wszystkie marchewki, pszenicę i koniczynę w spiżarni zanim wszystkie liście opadną, zostaniecie najlepszą chomiczą drużyną w okolicy!

Zawartość

4 chomiki, 1 jeź, 1 kość, 12 żetonów jedzonka (4 marchewki, 4 koniczyny, 4 ziarna pszenicy), 1 plansza z windą, kołowrotkiem, wagonem i gondolą, 14 liści, 1 instrukcja.

Przygotowanie

Przed rozpoczęciem połączcie cztery kawałki planszy. Umieście żetony **wagonu**, **windy**, **gondoli** i **kołowrotka** na odpowiednich **miejscach** na planszy tak, aby można było nimi łatwo przesuwac. Ułóżcie żetony **liści na drzewie**. Ilość żetonów jedzonka zależy od liczby graczy. Za każdego gracza weźcie po jednej marchewce, koniczynie i pszenicy i umieście na **odpowiednich** miejscach.

Każdy z graczy bierze jednego chomika i umieszcza go w chomiczym salonie. Kostki połóżcie w pobliżu planszy. Osoba, która potrafi wyduć policzki najbardziej przypominając przy tym chomika zostaje graczem startowym i kładzie przed sobą jeża. Gracz startowy ma również za zadanie pilnować jeża w dalszej części gry. Więcej na ten temat przeczytacie w rozdziale „rozgrywka”. Wszystkie niewykorzystywane elementy umieście w pudełku.

kołowrotek

winda

pokój

gondola

wagon



Rozgrywka

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz startowy rzuca kostką i rusza swojego chomika odpowiednią liczbę pól w wybranym przez siebie kierunku. Wejście na pole windy, wagonu, gondoli i kołowrotka kosztuje jeden punkt ruchu, podobnie jak przejście na kolejne pole. Sam ruch w obrębie danego pola (windy, wagonu itd.) nie kosztuje punktów ruchu.

Jeśli chomik gracza znajdzie się na polu z jedzonkiem (marchewka, koniczyna lub pszenica), może wziąć jeden z leżących tam żetonów i położyć przed sobą. Każdy gracz może mieć przed sobą tylko jeden żeton naraz. Jeśli znajdziesz się na polu z innym chomikiem, możesz przekazać mu swój żeton pod warunkiem, że prowadzący go gracz nie posiada przed sobą innego żetonu jedzonka. Kiedy chomik gracza dotrze na pole spiżarni i posiada przed sobą odpowiadający jej żeton, może go tam położyć. Nadmiarowe punkty ruchu nigdy nie przepadają, po odłożeniu żetonu ruch chomika może być kontynuowany. Kiedy wszystkie punkty ruchu z kostki zostaną wykorzystane, następuje kolej następnego gracza, który rzuca kostką i wykonuje ruch.

Tuż przed każdym kolejnym ruchem gracza startowego, musi on przełożyć jeden z liści z drzewa na pole jeża.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym ostatni żeton jedzonka zostanie umieszczony na polu spiżarni

lub

kiedy gracz startowy zabierze z drzewa ostatni liść.

Jak wasze zapasy?

- **Udało wam się zebrać w wszystkie zapasy?**

Świetnie! Jesteście najlepszą chomiczą drużyną w okolicy! Przygotowaliście sobie ciepłe i wygodne miejsce na długą zimę.

- **Nie wszystkie smakołyki udało się przenieść do spiżarni?**

Niedobrze. Następnej zimy trzeba będzie się bardziej postarać i spróbować zebrać więcej jedzonka. Szykuje się dieta w tym roku.

Warianty dla doświadczonych chomików:

Jeśli chcecie uczynić grę bardziej emocjonującą, możecie na początku gry umieścić na drzewie mniej liści. Oznaczałoby to, że jesień tego roku będzie nieco krótsza, a wy musicie zbierać zapasy sprawniej. Ciekawe ile liści zostanie na drzewie, kiedy spiżarnia zostanie napełniona?

