

KRECIKI

PRZYGODOWA GRA PLANSZOWA

Podczas gry gracze wcielają się w rolę krecików i poruszają się po polach imitując kopanie podziemnych tuneli. Celem gry jest jak najszybsze wydostanie się na powierzchnię. META to kopiec krecika.

Gracze umieszczają kartoniki z krecikami w podstawkach i wybierają pionki – kreciki .

Pionki ustawiają na wyznaczonych miejscach na planszy (START).

Grę rozpoczyna krecik, który wyrzuci największą liczbę oczek.

Gracze rzucają kostką i przesuwiają się o tyle pól, ile oczek wskaże kostka.

W czasie gry kreciki przeżywają różne przygody.

Na planszy znajdują się pola neutralne oraz **pola zdarzeń**, które mogą przyspieszyć (pola pozy-tywne) lub utrudnić (pola negatywne) dotarcie do kopca, czyli METY.

Pola pozytywne :

...

Pola negatywne :

...

UWAGA! Karta kombinezon chroni krecika przed każdą opresją.

Ważnym elementem gry jest zdobywanie „Kart Narzędzi”.

Karty dają dodatkowe przywileje i uatrakcyjniają całą rozgrywkę.

Wśród nich znajdują się **karty puste** oraz z atrybutami innymi niż narzędzia. Są to **karty szans**.

Np. karta dodatkowego ruchu lub utraty kolejki.

Przed grą należy potasować talię wszystkich **kart** i ułożyć je koszulkami do góry.

Pierwszą **kartę** z góry talii ma prawo zabrać gracz , który znajdzie się na polu: “Otrzymujesz Kartę Narzędzi” lub ten , który wymienił cenne znaleziska na Kartę.

Wylosowanej **karty** nie trzeba brać ani posiadać przez całą grę – można ją wymienić na dwa dodatkowe rzuty. Jeśli gracz rezygnuje z **karty** odkłada ją na spód talii i wykonuje dodatkowe rzuty. Wszyscy mogą sprawdzić z jakiej **karty** zrezygnował gracz.

Nie ma też obowiązku korzystania z **karty**. Gracz decyduje, w którym wykorzysta **kartę**.

Przydaje się to gdy zależy nam na konkretnym, szczególnie pożądanym polu i nie chcemy go zbyt szybko minąć.

Na końcu gry również przydaje się możliwość sprzedania **karty**.

Np; posiadamy “Kilof” a aby dotrzeć do METY chcemy wyrzucić “jedynekę” - **karta** nam w tym przeszkodzi powielając liczbę oczek. Żeby tego uniknąć przed wykonaniem rzutu rezygnujemy z użycia **karty** i sprzedajemy ją za dwa rzuty.

Jeśli zapomnimy użyć **karty** i nikt nam o tym nie przypomni – przywileje **karty** przepadają również podczas następnego ruchu. Po nim **karta** się reaktywuje I dalej możemy z niej korzystać.

Np; jeżeli posiadamy “Przyjaciela Krecika” mamy prawo podwoić ilość wyrzuconych oczek.

Jeśli tego nie zrobimy w następnej kolejce nie możemy podwoić uzyskanej liczby.

Jeżeli w talii skończą się **karty** a “krecik” stanął na polu: “Otrzymujesz Kartę Narzędzi” gracz ma prawo do dwóch dodatkowych rzutów (równowartość jednej Karty) .

Wygrywa krecik, który pierwszy dotrze do kopca.

ŻYCZYMY MIŁEJ ZABAWY !
JAWA