



CEL GRY

Wyścig Wiewiórek (La Corsa degli Scoiattoli) to zabawna i nietypowa gra planszowa bez kości, w której gracze nie posiadają własnych pionków, lecz muszą współpracować, aby wszystkie pionki-wiewiórki dotarły do mety w określonej kolejności.

Celem gry jest przewidzenie kolejności, w jakiej wszystkie pionki-wiewiórki dotrą do mety (wystarczy, aby tylko pierwszy pionek osiągnął lub przekroczył pole mety, którego położenie zależy od liczby graczy). Ruch pionków zależy głównie od samych graczy, od posiadanych przez nich kart „Squirrel cards” oraz od obranej strategii ich wykorzystania. W końcu wiewiórki z natury nieustannie wspinają się, schodzą i przeskakują pomiędzy gałęziami!

Jeśli w grze biorą udział bardzo małe dzieci (najlepiej pod opieką osoby dorosłej), można uprościć rozgrywkę: zamiast przewidywać pełną kolejność na mecie, gracze wskazują jedynie pionek-wiewiórkę, który jako pierwszy dotrze do mety.

W każdej rozgrywce może uczestniczyć od 2 do 8 graczy w wieku od 5 do 99 lat. Czas gry: około 10–35 minut.

PRZYGOTOWANIE GRY

Pudełko zawiera 4 wspólne pionki-wiewiórki, rozpoznawalne dzięki podstawkom w różnych kolorach, 60 kart „Squirrel cards”, 40 kart „Acorn cards” (pokarm dający wiewiórkom dodatkową energię), 8 kart „Final Result cards”, planszę do gry (którą należy złożyć przed rozpoczęciem rozgrywki, łącząc prawidłowo 24 duże elementy niczym puzzle), 2 ścieralne markery oraz niniejszą instrukcję.

Po złożeniu planszy każdy gracz otrzymuje następującą liczbę kart (oraz jedną kartę „Final Result card”):

- 2 graczy: 10 kart „Squirrel cards” (9 dla bardziej emocjonującej rozgrywki) oraz 4 karty „Acorn cards”;
- 3 graczy: 8 kart „Squirrel cards” (7 dla bardziej emocjonującej rozgrywki) oraz 3 karty „Acorn cards”;
- 4 graczy: 6 kart „Squirrel cards” (5 dla bardziej emocjonującej rozgrywki) oraz 2 karty „Acorn cards”;
- 5 lub 6 graczy: 6 kart „Squirrel cards” oraz 2 karty „Acorn cards”;
- 7 lub 8 graczy: 5 kart „Squirrel cards” oraz 2 karty „Acorn cards”.

Każdy gracz trzyma swoje karty „Squirrel cards” w ręku, natomiast karty „Acorn cards” układa zakryte przed sobą na stole, nie oglądając ich.

Następnie cztery pionki-wiewiórki umieszcza się na polu startowym. Na podstawie posiadanych kart „Squirrel cards” każdy gracz zapisuje potajemnie na swojej karcie „Final Result card” (lub na zwykłej kartce papieru, jeśli karty „Final Result cards” nie są już dostępne), jaka jego zdaniem będzie końcowa kolejność wszystkich pionków-wiewiórek na mecie. Jeśli w grze uczestniczą bardzo małe dzieci, wystarczy wskazać pionek-wiewiórkę, który ma największą szansę dotrzeć do mety jako pierwszy.

Przed dokonaniem przewidywania należy pamiętać, że:

- przy 2–4 graczach zwycięski pionek-wiewiórka musi jako pierwszy osiągnąć lub przekroczyć pole 64;
- przy 5 graczach zwycięski pionek-wiewiórka musi jako pierwszy osiągnąć lub przekroczyć pole 71;
- przy 6 graczach zwycięski pionek-wiewiórka musi jako pierwszy osiągnąć lub przekroczyć pole 78;
- przy 7 graczach zwycięski pionek-wiewiórka musi jako pierwszy osiągnąć lub przekroczyć pole 89;
- przy 8 graczach zwycięski pionek-wiewiórka musi jako pierwszy osiągnąć lub przekroczyć pole 100;
- jeśli wszystkie karty gracza (zarówno „Squirrel cards”, jak i „Acorn cards”) zostaną wykorzystane przed osiągnięciem wymaganego pola mety, gra kończy się mimo to po zagraniu ostatniej karty przez ostatniego gracza, a o wyniku decyduje kolejność pionków w tym momencie.



**GIOCHI
DI SOCIETA'**

giochi.ita.zone



PRZEBIEG GRY

W swojej turze gracz odkrywa jedną ze swoich kart „Squirrel cards” (która zostaje następnie usunięta z gry) i przesuwając wszystkie wskazane na niej pionki-wiewiórki zgodnie z instrukcją.

Jeżeli gracz ma w ręku nie więcej niż 3 karty, może zamiast tego losowo odkryć jedną ze swoich kart „Acorn cards” (która również zostaje usunięta z gry). Po podjęciu tej decyzji nie można jej zmienić. Karty te stanowią element ryzyka, ponieważ ich treść pozostaje nieznana do momentu użycia, a po odkryciu ich efekt nie może zostać zignorowany ani zastąpiony.

Za każdym razem, gdy prowadzący pionek-wiewiórka podczas ruchu lub w wyniku działania jednej bądź kilku kart „Acorn cards” osiągnie (lub przekroczy) jedno lub więcej pól oznaczonych żółędziem (na przykład pole 32 na poniższym przykładzie), z odpowiedniej talii dobierana jest górna karta dla każdego z tych pól. Odkryte karty „Acorn cards” są usuwane z gry. Wskazane na niej pionki-wiewiórki są następnie przesuwane zgodnie z instrukcją. Dotyczy to wyłącznie pierwszego pionka-wiewiórki, który osiągnie lub przekroczy dane pole oznaczone żółędziem.

Jeżeli dwa pionki-wiewiórki znajdują się na tym samym polu (a więc na tej samej pozycji), uważa się je za remisujące na najwyższej zajmowanej pozycji. Przykład:



W tym przypadku niebieski pionek-wiewiórka zajmuje pierwsze miejsce, zielony i czerwony pionek-wiewiórka zajmują wspólnie drugie miejsce, żółty pionek-wiewiórka jest czwarty, a żaden pionek-wiewiórka nie zajmuje trzeciego miejsca.

Jeżeli karta pozwala wybrać pomiędzy dwoma lub większą liczbą pionków-wiewiórek znajdujących się na tej samej pozycji (lub odnosi się do nieokreślonego pionka-wiewiórki), decyzję o wyborze pionka podejmuje gracz, który zagrał kartę (lub dobrał kartę „Acorn card”).

Kartę można zagrać nawet wtedy, gdy nie wywołuje żadnego efektu (na przykład gdy karta nakazuje przesunąć pionek-wiewiórkę zajmujący trzecie miejsce, a żaden pionek nie znajduje się aktualnie na trzeciej pozycji).

Przykłady interpretacji instrukcji znajdujących się na kartach:

- + 6 → wybrany przez gracza pionek-wiewiórka przesuwa się o 6 pól;
- 4° + 10 → pionek-wiewiórka znajdujący się aktualnie na czwartym miejscu przesuwa się o 10 pól (karta jest ważna, lecz nie wywołuje efektu, jeśli żaden pionek nie zajmuje czwartego miejsca);
- ☀️ → żółty pionek-wiewiórka przeskakuje na przeciwną gałąź tego samego drzewa (bez efektu, jeśli znajduje się na polach 1, 14, 27, 28, 39, 50, 51, 64, 77, 78, 89, 100 lub dalej). Nie wolno jednak przeskakiwać pomiędzy gałęziami różnych drzew (jedynie pola oznaczone symbolami — — ► lub ◄ — — umożliwiają taki ruch).

Gdy pionek-wiewiórka znajdujący się na pierwszym miejscu przekroczy wyznaczone pole mety (pole zależne od liczby graczy), należy jeszcze dobrać i rozpatrzyć wszystkie wymagane karty „Acorn cards”, ponieważ mogą one zmienić końcową kolejność pionków. Następnie każdy gracz otrzymuje jeden punkt za każdą poprawnie przewidzianą pozycję w końcowej klasyfikacji pionków-wiewiórek. Gracz, który zdobędzie największą liczbę punktów (samodzielnie lub ex aequo z innymi), wygrywa partię. Jeżeli grają wyłącznie bardzo małe dzieci, zwycięzcą zostaje po prostu gracz, który poprawnie wskazał pionek-wiewiórkę docierający do mety jako pierwszy. Gracze mogą również ustalić niewielką nagrodę lub zawierać przyjacielskie zakłady dotyczące zwycięskiego pionka-wiewiórki. W takim przypadku gracze, którzy poprawnie wskazali zwycięzcę (lub zdobyli najwyższą liczbę punktów), dzielą między siebie nagrodę. Ewentualna niepodzielna reszta lub cała nagroda, jeśli nikt nie wskazał zwycięskiego pionka-wiewiórki, przechodzi do puli nagród następnego wyścigu.

UWAGI

Karty „Acorn cards” mają tendencję do faworyzowania pionków-wiewiórek pozostających z tyłu... warto mieć to na uwadze podczas planowania swojej strategii.

Zaleca się wymazanie wszystkich kart „Final Result cards” po zakończeniu każdej rozgrywki.

Miłej zabawy!