

# Zawody gimnastyczne



# Zawody gimnastyczne



## Zawartość pudełka:

11 drewnianych żetonów z wilkami  
+ 11 drewnianych żetonów z owieczkami + 1 plansza

*Oto wielki finał zawodów gimnastycznych, w którym drużyna Wilków zmierzy się z drużyną Owiec. Zawodnicy są gotowi do odważnego balansowania, by stworzyć jak najwyższą piramidę, ale żeby wygrać, muszą mieć w niej jak najwięcej członków swojej drużyny! Zasady są przy tym bardzo surowe: zawodnicy nie mogą się dotykać, chyba że są z tej samej drużyny lub mają na sobie identyczne ubrania!*

*Celem gry jest wykorzystanie w piramidzie jak największej ilości swoich zawodników.*

## Gra uczy:

- strategicznego myślenia
- koncentracji



## Przygotowanie do gry:

Gracze losowo wybierają drużyny (wilki lub owce) i umieszczają swoje 11 żetonów w 3 stosach (po 3 sztuki

na stosie zawodników bez koszulek i po 4 sztuki na stosach zawodników w żółtych i w niebieskich koszulkach), ilustracjami do góry.



Grę rozpoczyna najbardziej wysportowany z graczy. Wybiera on jednego z zawodników z wierzchu dowolnego ze swoich 3 stosów i umieszcza go w pozycji wyjściowej planszy (w środku najniższego rzędu).

Następnie przeciwnik robi to samo i umieszcza obok swojego zawodnika, o ile jest to zgodne z obowiązującymi zasadami.

Gra toczy się tak długo, aż gracze uformują ze swoich zawodników 15-częściową piramidę.

## Przebieg gry:

Zasady ustawiania zawodników:

- Żeton musi zawsze dotykać przynajmniej jednego innego żetonu na planszy.
- Żeton można umieścić na wyższym poziomie tylko wtedy, gdy spoczywa na 2 innych żetonach poniżej.
- Żeton może dotykać innego żetonu TYLKO w następujących dwóch przypadkach: jeśli zawodnicy są z tej samej drużyny (wilków lub owiec) albo noszą co najmniej jedną identyczną część stroju – może to być: czapka z daszkiem, opaska na głowę, opaski na łapach, niebieska koszulka lub żółta koszulka.
- Jeśli żeton dotyka kilku innych żetonów na planszy, musi mieć co najmniej jedną rzecz wspólną z każdym z nich.

Jeśli w swojej kolejce gracz nie może ustawić żadnego zawodnika z wierzchu swoich 3 stosów, wybiera jednego z nich i umieszcza na planszy obrazkiem do dołu (jako pusty żeton). Ten element staje się superżetonem, co oznacza że obok niego można umieścić każdy żeton (wyobraź sobie, że zawodnik na nim ma na sobie wszystkie części stroju na raz). Gracze mogą w swojej kolejce zakryć ten pusty żeton innym – odkrytym, pod warunkiem jednak, że będzie on zgodny z zasadami ustawiania (musi mieć coś wspólnego ze wszystkimi elementami, których dotyka).



## Koniec gry:

Gra kończy się, gdy żaden z graczy nie ma możliwości ruchu lub gdy wszystkie pola na planszy zostały zajęte. Należy policzyć liczbę zawodników w każdej drużynie, pamiętając o tym, że liczą się tylko żetony, ułożone obrazkiem do góry. Drużyna z największą ilością zawodników w piramidzie wygrywa!

## Wskazówka taktyczna:

Przed ustawieniem swojego zawodnika, spójrz na 3 widoczne żetony przeciwnika. Może będziesz w stanie go zablokować i zmusić do ustawienia pustego elementu, dzięki czemu straci kolejkę, a tobie będzie łatwiej dopasować następny żeton.

Poznaj inne gry JANOD: [janod.pl/gry](http://janod.pl/gry)

