

Kopciuszek



 Meelis LOOVEER

Wiek graczy



4+

Liczba graczy



1-4

Czas gry



20'

 Maciej Szymanowicz

WSTĘP

Całe królestwo żyje niezwykłym wydarzeniem. Dzisiaj książe wydaje wielki bal! Zaproszono wszystkie panny, w tym także Kopciuszka. Ale jakże iść na bal bez sukni i pantofelków? Jak dotrzeć do zamku? Przecież niezbędna jest karetka! Drogi graczu, teraz od twojej spostrzegawczości zależy, czy marzenie Kopciuszka o pójściu na bal się spełni. Postaraj się znaleźć wszystkie niezbędne do tego przedmioty zanim na zegarze wybije dwunasta.



CEL GRY

W tej kooperacyjnej grze starasz się wraz z przyjaciółmi pomóc Kopciuszkowi znaleźć w odpowiednim czasie wszystko, co będzie mu niezbędne na balu. Wynik rzutu kostką określi, w jaki sposób będziecie mogli pomóc Kopciuszkowi. Wygracie, jeśli uda wam się znaleźć wszystkie przedmioty i postacie, zanim zegar wskaże dwunastą.



Zawartość pudełka:

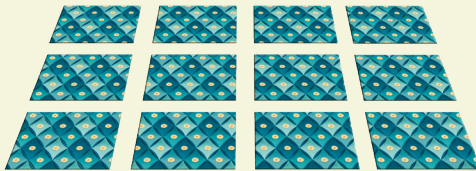
- plansza z zegarem
- 12 kafelków podstawowych (6 par: 2 myszki, 2 konie, 2 pantofelki, suknia i rękawiczki, szczur i woźnica, dynia i karetka)
- 12 kafelków specjalnych (po 3 – lusterka, kociołki, klepsydry, różdżki)
- magiczna drewniana kostka
- tekturowa figurka Kopciuszka (żeton gracza aktywnego)
- instrukcja, którą właśnie czytasz



WARIANT PODSTAWOWY

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Planszę umieść w pudełku tak, jak pokazano na obrazku. Stworzoną konstrukcję umieść na środku stołu, aby wszyscy gracze mieli do niej swobodny dostęp.
2. Wskazówkę zegara ustaw na godzinie 12.
3. Pomieszaj 12 kafelków podstawowych (2 myszki, 2 konie, 2 pantofelki, suknia i rękawiczki, szczur i woźnica, dynia i karetą). Następnie połóż zakryte kafelki na stole w taki sposób, by utworzyły prostokąt 3x4 kafelki. Między kafelkami zostaw przerwę około 1 cm, dzięki której manipulowanie nimi w trakcie gry będzie łatwiejsze.
4. Kostkę połóż obok zakrytych kafelków.
5. Teraz nadeszła pora na wyłonienie gracza rozpoczynającego rozgrywkę. Zostanie nim ta osoba, która jako ostatnia była na balu lub przyjęciu. Otrzymuje ona figurkę Kopciuszka i staje się graczem aktywnym.



PRZEBIEG GRY

W swojej turze gracz aktywny rzuca kostką oraz wykonuje wskazaną na niej akcję. Następnie przekazuje figurkę Kopciuszka kolejnej osobie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Teraz to ten gracz jest graczem aktywnym.



WYNIK RZUTU KOSTKĄ



Magiczna różdźka (jeden bok na kostce)

Gracz odwraca jeden wybrany kafelek w taki sposób, by wszyscy uczestnicy widzieli, jaki obrazek kryje się po jego drugiej stronie. Następnie odkłada zakryty kafelek na to samo miejsce.

Przykład: W grze biorą udział: Joasia, Krzysz oraz Kasia. Na balu ostania była Joasia, zatem to ona rozpocznie rozgrywkę. W swojej turze wykonuje rzut kostką. Wynik rzutu to magiczna różdźka. Joasia wybiera jeden z kafelków i odkrywa go pokazując pozostałym uczestnikom rozgrywki. Na kafełku widnieje ilustracja sukni. Joasia odkłada zakryty kafelek na to samo miejsce, z którego go podniosła i przekazuje Krzysiosowi figurkę Kopciuszka.





Kociołek (dwa boki na kostce)

Gracz podgląda jeden wybrany kafelek w taki sposób, by pozostali uczestnicy nie widzieli, jaki obrazek kryje się po jego drugiej stronie. Następnie odkłada zakryty kafelek na to samo miejsce nie ujawniając, co na nim widnieje.

Przykład: *Krzyś wykonuje swój rzut po zakończonej turze Joasi. Na kostce widnieje ikona kociołka. Krzyś wybiera jeden z kafelków i podgląda go w sekrecie, tak aby tylko on widział, co się na nim znajduje. Nie mówiąc pozostałym graczom, Krzyś odkłada zakryty kafelek na to samo miejsce, z którego go podniósł. Musi zapamiętać, co widniało na kafelku. Być może ta wiedza przyda się w tej rozgrywce. Krzyś przekazuje Kasi figurkę Kopciuszka.*



Klepsydra (trzy boki na kostce)

Ta tura gracza składa się z dwóch ruchów wykonanych w określonej kolejności: poszukiwania pary, a następnie przesunięcia wskazówki zegara.

Poszukiwanie pary

Gracz aktywny stara się odszukać parę elementów, których Kopciuszek potrzebuje, aby udać się na bal. Odkrywa jeden z kafelków, tak aby wszyscy gracze widzieli, co na nim widnieje. Jeśli pozostali gracze wiedzą, gdzie znajduje się pasujący do tej pary kafelek, mogą pomóc w poszukiwaniach, wskazując palcem jeden kafelek (każdy gracz może wskazać jeden kafelek). Następnie gracz aktywny sekretnie podgląda drugi, wybrany przez siebie kafelek. Jeśli oba kafelki (pierwszy odkryty jawnie oraz drugi podejrzany



w sekrecie) tworzą parę, to odwraca kafelki obrazkiem do góry, a następnie kładzie zdobytą parę obok zegara. Jeśli kafelki nie są parą, to odkłada zakryte kafelki z powrotem na miejsca, z których je dobrał, nie zdradzając przy tym pozostałym graczom, co znajdowało się na drugim kafelku.

Przesunięcie wskazówki zegara

Gracz aktywny, który wyrzucił na kostce klepsydrę i zakończył poszukiwanie pary, przesuwa wskazówkę zegara dokładnie o godzinę do przodu.

(Jeśli wskazówka ciężko się przesuwa, możecie lekko odkręcić nit na spodzie planszy zegara).

Przykład: Graczem aktywnym jest Kasia. Ścianka kostki po jej rzucie wskazuje klepsydrę. Teraz Kasia musi znaleźć parę. Odkrywa kafelek, na którym widnieje ilustracja pantofelka. Pozostali gracze wskazują jej kafelki (każdy gracz po jednym), na których, jak sądzą, znajduje się drugi pantofelek. Kasia w sekrecie podgląda wybrany przez siebie kafelek. Niestety, nie udało jej się znaleźć pary pantofelków. Kasia odkłada kafelki na miejsca, nie zdradzając innym uczestnikom, co widniało na drugim kafelku.

Na koniec swojej tury przesuwa wskazówkę zegara o jedną godzinę do przodu i przekazuje Joasi figurkę Kopciuszka.



KONIEC GRY

Gra może skończyć się w dwóch momentach:

Gdy gracze znaleźli wszystkie pary przed wybiciem godziny dwunastej i tym samym wygrywają rozgrywkę.

Albo

Gdy wybiła godzina dwunasta, ale gracze nie znaleźli wszystkich par. W tej sytuacji gracze przegrywają.

WARIANT MAGICZNY

Jeśli opanujecie już podstawowy wariant rozgrywki, możecie spróbować swoich sił w wariancie z użyciem kafelków specjalnych.

1. Ustaw zegar w pudełku i umieść na środku stołu, tak aby każdy uczestnik rozgrywki miał do niego swobodny dostęp.
2. Wskazówkę zegara ustaw na godzinie 12.
3. Potasuj kafelki specjalne i losowo rozdaj każdemu graczowi po jednym z nich. Gracze kładą otrzymane kafelki odkryte przed sobą na stole.
4. Losowo dobierz 4 kafelki specjalne i potasuj je ze wszystkimi kafelkami podstawowymi. Następnie połóż kafelki zakryte na stole w taki sposób, by utworzyły kwadrat 4x4. Między kafelkami zostaw przerwę około 1 cm, dzięki której manipulowanie nimi w trakcie gry będzie łatwiejsze.
5. Niewykorzystane kafelki specjalne odłóż na bok. Nie biorą one udziału w rozgrywce.
6. Graczem rozpoczynającym zostaje najmłodszy uczestnik rozgrywki.

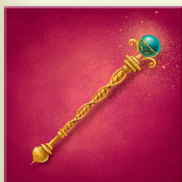


Przebieg rozgrywki wariantu magicznego

Gra przebiega bardzo podobnie, jak to miało miejsce w wariantcie podstawowym. Różnicą jest użycie kafelków specjalnych. Te znajdujące się wśród kafelków podstawowych nie mają dla graczy żadnej wartości – ich zadaniem jest utrudnić poszukiwanie par. Jednak kafelki specjalne, które gracze otrzymali na początku rozgrywki, mają magiczne właściwości. Gracz może użyć właściwości kafelka specjalnego raz na grę w swojej turze, po wykonaniu rzutu kostką. Po użyciu kafelka należy go odłożyć na bok – nie bierze on już udziału w dalszej rozgrywce.



Lusterko - jeśli gracz posiadający ten kafelek wyrzuci na kostce **klepsydrę**, może w tej turze podejrzeć trzy kafelki (zamiast dwóch) w trakcie poszukiwania pary. Pierwszy odkrywa dla wszystkich graczy, jednak pozostałe dwa podgląda w sekrecie. Jeśli pierwszy z podglądanych kafelków tworzy parę z odkrytym kafelkiem, gracz dalej może podejrzeć jeden kafelek.



Magiczna różdżka - jeśli gracz posiadający ten kafelek wyrzuci na kostce **magiczną różdżkę**, może w tej turze obrócić dwa kafelki (zamiast jednego) i pokazać je innym graczom. Następnie odkłada oba kafelki zakryte na miejsca, z których zostały podniesione.





Kociołek - jeśli gracz posiadający ten kafelek wyrzuci na kostce **kociołek**, może w tej turze podejrzeć dwa kafelki (zamiast jednego), nie ujawniając ich innym graczom. Następnie odkłada oba kafelki zakryte na miejsca, z których zostały podniesione.



Klepsydra - jeśli gracz posiadający ten kafelek wyrzuci na kostce **klepsydrę**, to w tej turze nie przesuwa wskazówki zegara.

WARIANT ZAAWANSOWANY

Przygotowanie do gry oraz jej przebieg w wariancie zaawansowanym są identyczne jak w **wariancie magicznym**, z jednym wyjątkiem: Par z poszczególnych grup trzeba poszukiwać w określonej kolejności.

Najpierw gracze muszą odnaleźć parę z **fioletowej grupy**, czyli:

- parę myszy,
- parę koni.



Jeśli uda się je znaleźć, mogą przejść do poszukiwania par z **różowej grupy**, czyli:

- pary pantofelków,
- sukienki z rękawiczkami.

Gdy i je odnajdą, muszą znaleźć pary z **żółtej grupy**, czyli:

- szczura z woźnicą,
- dynię z karetą.





INNE WARIANTY GRY



By ułatwić najmłodszym graczom rozgrywkę, można wprowadzić zasadę, że gdy zegar wybije godzinę dwunastą, uczestnicy gry mają jeszcze wspólnie ostatnią szansę na znalezienie par. Muszą bezbłędnie (i w odpowiedniej kolejności w wariantcie zaawansowanym) wskazać wszystkie pary.

Jeśli nie popełnią błędu, wygrywają rozgrywkę. Jeśli popełnią choćby jeden błąd, przegrywają.

Można również ułatwić lub utrudnić graczom rozgrywkę, zmniejszając lub zwiększając liczbę kafelków specjalnych wyłożonych na stole, podczas zabawy w wariantach: magicznym oraz zaawansowanym. Oczywiście układ kafelków po ich dodaniu lub usunięciu nie będzie już kwadratem 4x4.



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl
Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry

© 2020 Granna
Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Polsce

Granna Sp. z o.o.
ul. Księża Ziemowita 47
03-788 Warszawa

GRANNA

www.granna.pl