

Zasady gry

1) Gracz może wziąć do Ręki jeden krążek z Zakrytych. Należy wtedy od razu odkryć go i trzymać tak aby pozostali gracze go widzieli.

Gracz ma nieograniczony czas aby zdecydować czy krążek trafia:

- a) Na środek gry
- b) Do jednej z wież odkrytych krążków innych graczy
- c) Do swojej wieży odkrytych krążków

2) Na środek stołu dokłada się krążki z Ręki zaczynając od „1” i można je dokładać tylko kolejno w górę.

3) Gracz priorytetowo dokłada krążki z Ręki lub swojej Odkrytej Wieży na Środek Gry. Gdy tak zrobi - ma kolejny ruch.

4) Gdy wieża na środku stołu będzie miała 20 poziomów – można ją schować do worka.

5) Gracz może dołożyć krążek z Ręki na szczyt Odkrytej Wieży innego gracza jeżeli cyfra na nim jest o 1 mniejsza lub większa. Gdy tak zrobi - ma kolejny ruch.

6) Jeżeli gracz nie może dołożyć krążka z Ręki to kładzie go na wierzchu własnej Odkrytej Wieży lub stawia pierwszy krążek swojej Odkrytej Wieży przed sobą. Jeżeli tak - kończy swój ruch.

7) Gdy gracz znajdzie Osiołka, każdy z graczy kolejno dokłada mu jeden karny krążek ze szczytu swojej Odkrytej Wieży na wierzch jego Odkrytej Wieży. Osiołek trafia do worka.

8) Gdy skończą się Zakryte krążki, gracz odwraca swoją Odkrytą Wieżę, z zachowaniem tej samej kolejności (czyli krążek z wierzchu musi znaleźć się na spodzie), i stawia obok rewersem do góry, jako swoją Zakrytą Wieżę.

Ważne aby pozostali gracze zawsze widzieli krążek będący na wierzchu Odkrytej Wieży. Gdy tak zrobi - kontynuuje swój ruch.

9) Gdy gracz posiada Zakrytą Wieżę może ciągnąć z wierzchu tego zbioru tak jak wcześniej z Zakrytych krążków - zgodnie z pkt. 1.

10) W momencie gdy gracz dotknie krążkiem z Ręki strefy, w której go odkłada, nie może cofnąć swojego ruchu.

11) Gdy gracz naruszy jakąkolwiek z ZASAD – każdy z graczy ma prawo powiedzieć: „BŁĄD”. Jeżeli została złamana zasada, gracz wycofuje odłożony krążek (jeżeli dotyczy) na szczyt swojej Odkrytej Wieży i kolejno otrzymuje od każdego gracza po jednym karnym krążku z wierzchu

Odkrytych Wież pozostałych graczy.

12) Z Zakrytej Wieży nie wolno graczom przekazywać karnych krążków.

13) Jeżeli gracz nie posiada Odkrytej Wieży to inni gracze mogą mu dokładać jedynie karne krążki.

Dodatkowa zasada

* Dodatkowo grupa może tworzyć nowe ZASADY popełniania BŁĘDÓW w trakcie gry, by podnieść jej poziom trudności.

Tryb zaawansowany

Jeżeli jest mniej niż 4 graczy można prawą i lewą ręką każdego z uczestników gry traktować jako oddzielnych graczy.

Wygrywa ten uczestnik, który jako pierwszy zakończy grę obiema rękami.

Uczestnik gry nie może prawą ręką ruszać krążków lewej ręki (i na odwrót).

Wydawca: Marcin Worecki
Rysowała: Aneta Paszek

Wydanie 2. w nakładzie 15 kpl.
Wersja kolekcjonerska

Osiołek



Instrukcja gry



Elementy gry

Gra składa się ze 126 krążków, które zawierają:

- 6 zestawów cyfr od 1 do 20
- 6 krążków zwanych „Osiołkami”

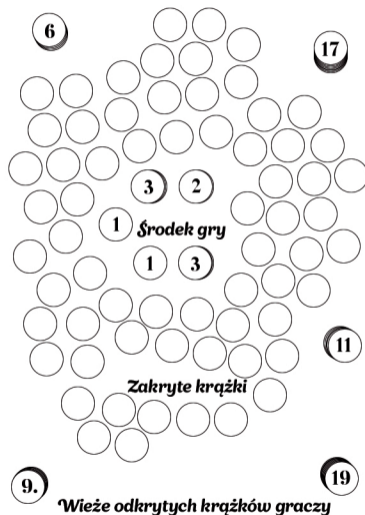
Rozłożenie krążków i strefy gry

W grze krążki znajdują się:

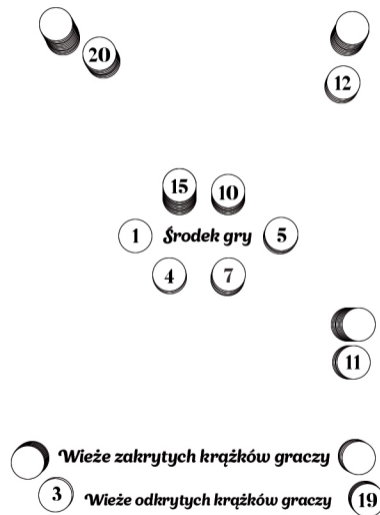
- Na Środku Gry (środek stołu)
- Wśród Zakrytych krążków
- W Wieży odkrytych krążków gracza
- W Wieży zakrytych krążków gracza
- W Ręce gracza

Osiołek to gra towarzyska dla dzieci (7+) i dorosłych (dowolna ilość osób, rekomendujemy grę w składzie powyżej 6 osób).

Widok stołu na początku rozgrywki:



Widok w dalszej fazie rozgrywki:



Cel gry

Celem gry jest ułożenie wszystkich sześciu wież złożonych z krążków o numerach kolejno od 1 do 20 na środku stołu.

Przebieg gry

1. Rozłóż wszystkie krążki cyframi do dołu na stole.
2. Zaczyna dowolny gracz a po nim kolejni w ruchu wskazówek zegara.
3. Gracz w swojej kolejce wykonuje ruchy zgodnie z ZASADAMI GRY.

4. Wygrywa ten gracz, który jest „CZUJNY JAK WAŻKA” i nie popełnia BŁĘDÓW, który jako pierwszy pozbędzie się swoich krążków gdy na stole nie będzie już żadnego Zakrytego krążka.

5. Należy kontynuować grę do końca aby rozstrzygnąć który gracz dostaje „Osiołka”.

6. W następnej rozgrywce w grze będzie o jeden mniej krążków „Osiołków”.

7. Przegranym graczem zostaje gracz z największą ilością krążków „Osiołków”.

osiolek.eu