

# KIWI

LEC', NIELOCIE, LEC'!





# KIWI

LEĆ, NIELOCIE, LEĆ!

gra dla 2-4 graczy w wieku 5-105 lat



*Ptaki kiwi chciałyby spędzić trochę czasu poza Nową Zelandią, by zrelaksować się i odpocząć. Niestety, mają mały problem - są nietotami. Wpadły jednak na pewien pomysł. Jeśli wskoczą do skrzyni, w których przewozi się owoce kiwi, to będą mogły dotrzeć do różnych miejsc na świecie. Szybko zbudowały katapulty i... tu wy wkraczacie do akcji. Pomóżcie nietotom dostać się do skrzyni z owocami!*

## ELEMENTY GRY



1 tekturowa podpórka pod planszę



1 tekturowa plansza



1 tekturowa kratka, wyznaczająca 16 pól



4 rampy z gumką



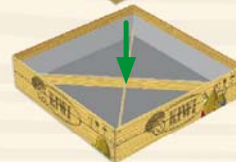
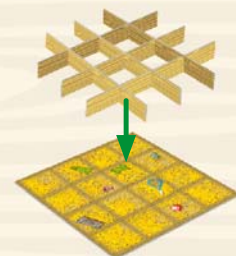
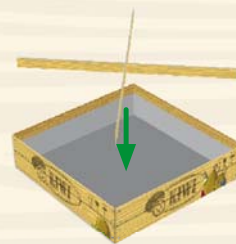
40 żetonów kiwi (po 10 w każdym z 4 kolorów)

## CEL GRY

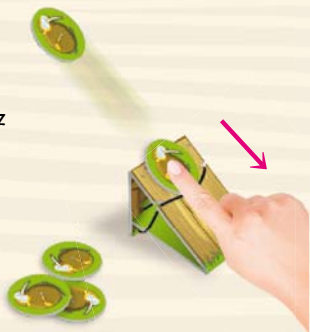
Gracze za pomocą katapult wstrzelują kiwi do skrzyni na owoce. Pierwszy gracz, który umieści swoje kiwi na 4 sąsiadujących polach tworzących kwadrat, wygrywa grę. Jeżeli nikomu się to nie uda, a wszystkie kiwi zostaną umieszczone w skrzyni, to wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

## PRZYGOTOWANIE GRY

- Złóż tekturową podpórkę z 2 części i umieść ją na spodzie pudełka.
- Złóż kratkę z 6 tekturowych pasków i umieść ją na planszy. Kratka dzieli planszę na 16 pól (przegródek).
- Umieść planszę wraz z kratką na podpórce w pudełku.
- Każdy bierze po 10 żetonów kiwi w wybranym kolorze i kładzie je przed sobą w stosie.
- Jeśli w grze uczestniczą mniej niż 4 osoby, nieużywane elementy odłóż na bok.
- Każdy gracz bierze katapultę, którą składa zgodnie z instrukcją, i kładzie ją przed sobą.



Przed pierwszą grą przetestuj działanie katapulty. Połóż 1 żeton kiwi bezpośrednio nad gumką i pociągnij go palcem w dół wraz z gumką. Kiedy puścisz palec, twój ptak kiwi poleci.



## PRZEBIEG GRY

Gracz, który ostatnio jadł kiwi (albo najstarszy gracz), daje sygnał do rozpoczęcia gry. Wszyscy jednocześnie i w szybkim tempie starają się za pomocą katapult umieścić swoje kiwi w pudełku. Sytuacja na planszy ciągle się zmienia, bo wszyscy celują do tych samych 16 pól.

- Na jednym polu może wylądować kilka żetonów, ale liczy się tylko ten żeton, który znajduje się na wierzchu stosu (patrz koniec gry).
- Gracze sami decydują o odległości swojej katapulty od planszy.
- Żetony, które wylądają poza pudełkiem, należy wziąć i ponownie wystrzelić.
- Nie można dotykać pudełka ani zakrywać go rękami.
- Nie można dotykać żetonów na planszy (nawet jeżeli żeton znajduje się na kratce między polami).
- Nie można dotykać żetonów innych graczy.
- Kiedy gracz umieści wszystkie swoje kiwi w pudle, czeka na zakończenie gry.

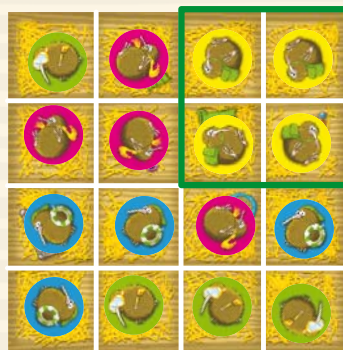
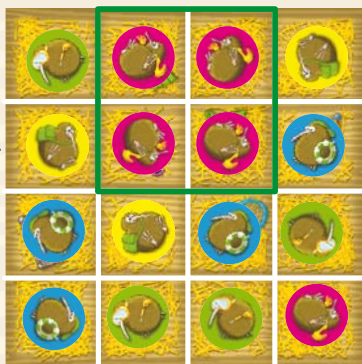
## KONIEC GRY

Gracz, który umieścił 4 swoje kiwi na dowolnych sąsiadujących polach tworzących kwadrat 2x2 pól, natychmiast woła „KIWI!” i wygrywa grę.

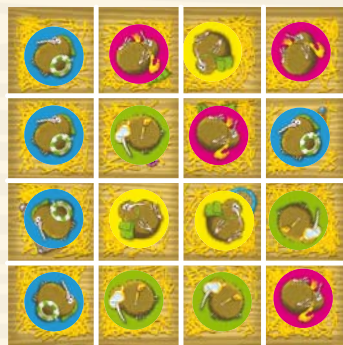
Jeżeli gracze wystrzelą wszystkie swoje żetony i nikt nie utworzy kwadratu, następuje podliczenie punktów.

Należy ściągnąć z kratki wszystkie żetony, które nie wpadły do przegródek i usunąć je z gry. Każdy gracz wyciąga stosy żetonów, na których wierzchu jest jego żeton (to może być jego pojedynczy żeton). Następnie każdy liczy zdobyte żetony (kolor nie ma znaczenia).

**Wygrywa gracz, który ma najwięcej żetonów.**



**Przykład 1:** Gracze wystrzelili 4 żetony w kierunku planszy. 4 żetony Julii wylądowały obok siebie, tworząc kwadrat. Julia wygrywa grę!



**Przykład 2:** Wszystkie żetony są już na planszy i nikt nie zdołał utworzyć kwadratu. Każdy gracz bierze z planszy te stosy, na których wierzchu znajduje się żeton w jego kolorze. Julia (kolor żółty) zebrała 3 stosy żetonów, Łukasz (kolor niebieski) - 5 stosów, Asia (kolor zielony) i Ola (kolor różowy) - po 4 stosy. Każdy gracz sumuje zdobyte żetony we wszystkich swoich stosach (kolor żetonów nie ma znaczenia). Najwięcej żetonów zdobyła Asia i to ona wygrywa grę.

**EGMONT**  
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
www.egmont.pl  
www.krainaplanszowek.pl  
© 2016 Egmont Polska Sp. z o.o.

 [krainaplanszowek.pl](http://krainaplanszowek.pl)  
facebook.com/KrainaPlanszowek

**SKLEP. EGMONT.PL**

 © 2015 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com

GRĘ POLECAJĄ:

 **Multikino**

 **Qiturka.pl**  
dziecko i kultura

 **czas dla dzieci.pl**  
Portal Informacji pro-szkolnictwo

 **Pimpek**  
MAGAZYN



