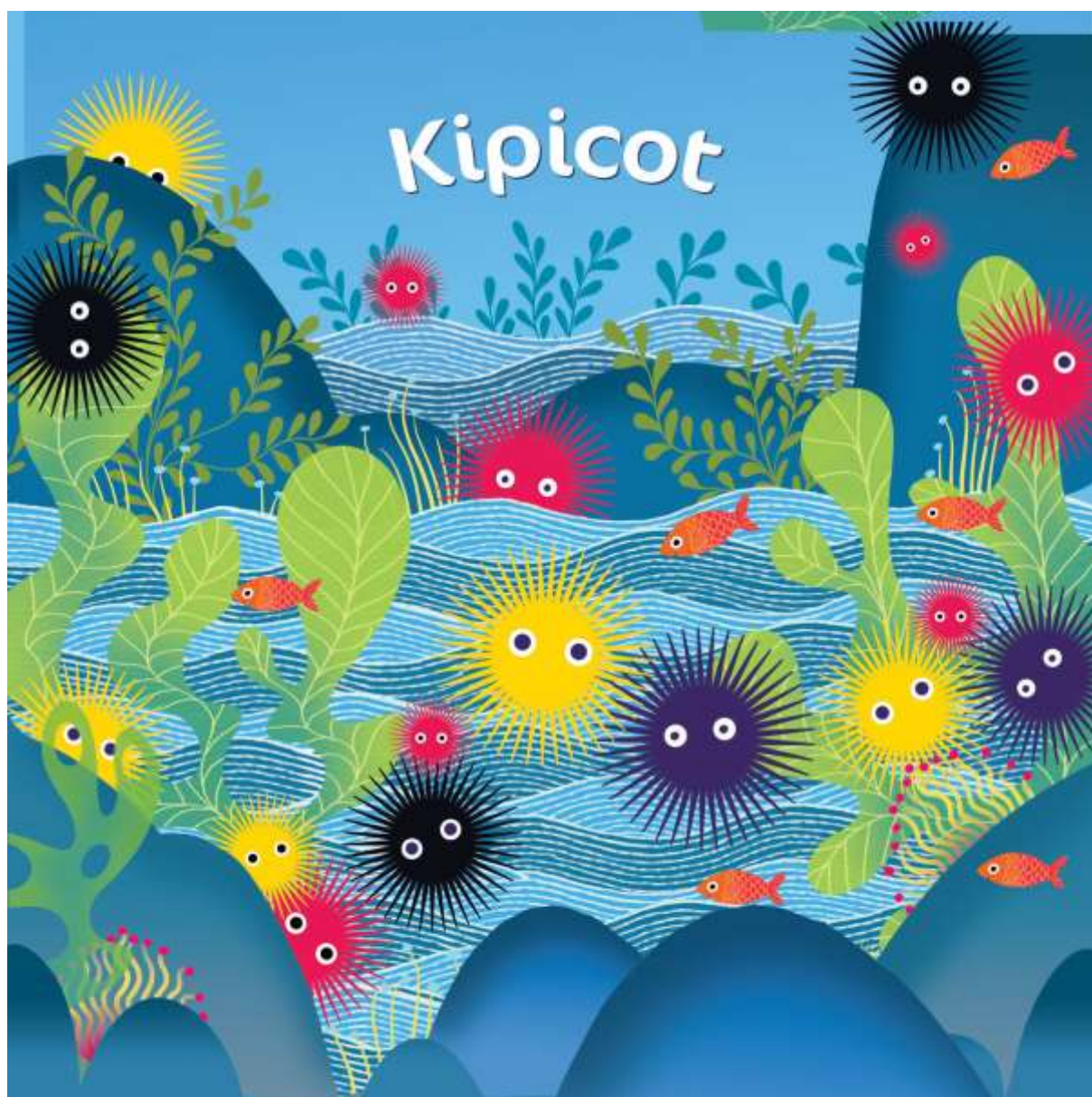




Wiek: 7 - 99 lat

Gracze: 2 do 4

Czas trwania gry: 30 min

Zawartość gry: 1 plansza, 40 żetonów Jeżowca (20 żółtych, 20 czerwonych), 4 pionki gracza.

Zasada gry: łowienie jeżowca nie jest tak proste, możesz się ukłuć! Aby móc je bezpiecznie zbierać, będziesz musiał ciężko pracować, aby stworzyć wokół nich kwadraty.

Cel gry: zdobyć maksymalną liczbę żetonów jeżowca.

Przygotowanie gry: umieść planszę na środku stołu. Żetony Jeżowca są umieszczane obok siebie w dwóch odrębnych stosach według koloru, co stanowi rezerwę. Każdy gracz wybiera pionka, którego stawia przed sobą.

Przebieg gry: najmłodszy gracz zaczyna, a następnie gra przebiega w kierunku ruchu wskazówek zegarka. Podczas swojej tury każdy gracz może wykonać następujące czynności:

1 • **Opcjonalnie:** Jeśli chce, przesuwa żeton jeżowca na planszy.

2 • **Obowiązkowe:**

- Albo dodaje na planszy żeton jeżowca rezerwowego z wybranym przez siebie kolorem
- Albo przesuwa żeton jeżowca na planszy

3 • **Obowiązkowe:** przesuwa swój żeton gracza na żeton jeżowca znajdujący się na planszy.

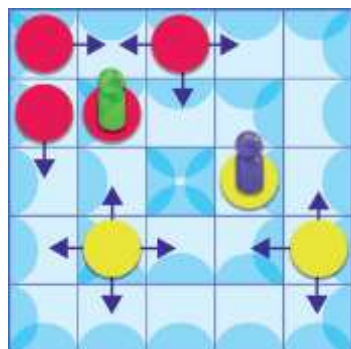
Następnie rozdanie przechodzi do następnego gracza.

Przeniesć żeton jeżowca: Gracz może przenieść żeton, jeśli nie ma na nim pionka.

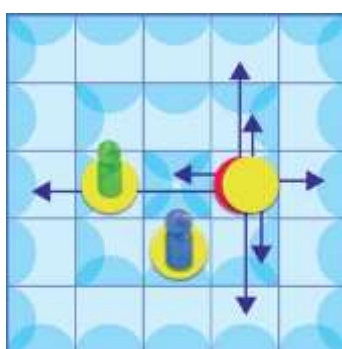
- Jeśli żeton jeżowca jest sam: przemieszczenie odbywa się na sąsiednie puste pole, w linii lub w kolumnie (schemat 1).

- Jeśli żeton jeżowca znajduje się na szczycie stosu 2 żetonów: ruch odbywa się na pustym polu w rzędzie lub kolumnie stosu. Można przejść ponad innym żetonem (schemat 2).

1.



2.



Przykład ruchu niebieskiego gracza

Dodaj żeton: Gracz wybiera żeton o wybranym kolorze z rezerwy i kładzie go:

- na pustym miejscu na planszy,
- Lub nad innym żetonem jeżowca już obecnym na planszy, aby utworzyć stos 2 żetonów.

Ostrzeżenie: Nie można umieścić żetonu na:

- Żetonie już zajęтым przez pionek gracza (w tym jego własny).
- Stosie 2 żetonów
- Żetonie tego samego koloru

Uwaga: Jeśli przez 3 pełne tury żadne żetony nie zostaną dodane ani usunięte z planszy, następny gracz musi dodać żeton.

Przenieś swój żeton gracza: Gracz może przesunąć swój pionek na dowolny żeton lub stos żetonów na planszy, jeśli nie ma na nim już pionka przeciwnika.

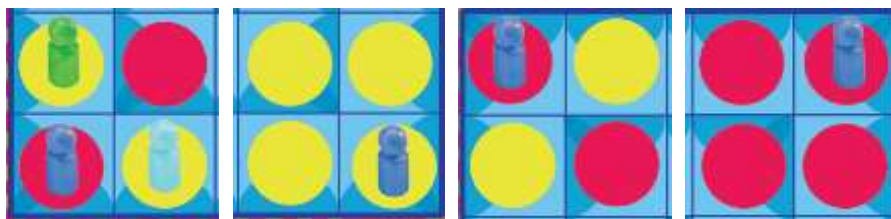
Zdobywanie żetonów jeżowca: W swojej turze, jeśli graczowi uda się stworzyć „Kwadraty rybackie”, wygrywa żetony jeżowca, które tworzą ten Kwadrat.

„Kwadraty rybackie”: Kwadrat rybacki to zestaw 4 żetonów lub stosów żetonów zawartych w kwadracie 2 kwadratów na 2 kwadraty.

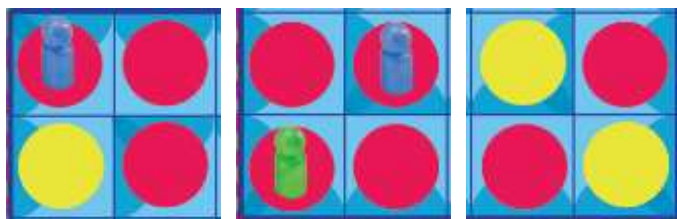
W przypadku stosu żetonów: to kolor żetonu na wierzchołku nadaje kolor stosowi. Aby był prawidłowy, kwadrat musi mieć następujące cechy:

- Żetony tworzące przekątne kwadratu muszą być tego samego koloru
- Pionek gracza musi znajdować się na jednym z żetonów lub na stosie, który stanowi kwadrat
- Pionek przeciwnika nie może znajdować się na jednym z żetonów przekątnej, na której gracz ma swojego pionka.

Przykład „Kwadratu rybackiego” dobrego dla niebieskiego pionka:



Przykład „Kwadratu rybackiego” niedobrego dla niebieskiego pionka:



A.

B.

C.

A. Jedna ze skośnych linii jest utworzona z jednego żetonu czerwonego i jednego żetonu żółtego.

B. Pionek zielonego gracza znajduje się na linii ukośnej pionka gracza niebieskiego.

C. Pionek niebieskiego gracza nie znajduje się na żetonie żadnego zestawu.

Kiedy gracz zrealizuje prawidłowy Kwadrat rybacki, wygrywa wszystkie żetony, które tworzą tę grupę (wszystkie żetony możliwych stosów i żetony pod swoim pionkiem), z wyjątkiem tych, które prawdopodobnie znajdują się pod pionkiem przeciwnika.

Odzyskuje żetony, które stawia przed sobą, nie będą one dostępne w grze.

Odzyskuje także swój pionek, który położy na planszy podczas następnej tury.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy w rezerwie nie ma już żetonu jeżowca w jednym z 2 kolorów.

Każdy gracz liczy żetony jeżowca, które ma przed sobą. Zwycięzcą jest ten, który złowił najwięcej jeżowców.

Autorzy: Jean-Jacques Derghazarian i Alain Rivollet