

ROLLO

Instrukcja

Gra kościana dla 2-6 graczy
w wieku 4 lat i starszych!

ZAWARTOŚĆ:

- 5 kości
- notes punktacji (50 arkuszy)
- instrukcja



CEL GRY:

Zdobądź jak najwięcej punktów, zbierając zestawy sów, zajęcy, żab i innych zwierząt w różnych kombinacjach. W każdej rundzie możesz rzucić kośćmi 3 razy, aby uzyskać jak najlepszy zestaw.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

Wybierzcie osobę, która będzie notować punkty. Osoba ta powinna teraz zanotować pierwsze litery waszych imion na górze tabeli w arkuszu punktacji. Rozpoczyna to z was, które najlepiej zaskrzeczy jak żaba. Kontynuujcie grę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

PRZEBIEG ROZGRYWKI:

Osoba, której kolej nadeszła, rzuca wszystkimi 5 kośćmi. Po pierwszym rzucie można rzucić jeszcze 2 razy, drugi i trzeci rzut będziemy nazywać przerzutami. Przerzucanie nie jest obowiązkowe. Za każdym razem, gdy chcesz wykonać przerzut, wybierz, które kości chcesz przerzucić. Można wybrać wszystkie, kilka z nich lub tylko jedną. Nawet jeśli po pierwszym rzucie uznasz, że któraś z kości ci odpowiada, możesz zmienić zdanie i przerzucić ją później (o ile wystarczy ci przerzutów, pamiętaj, że można rzucać w sumie tylko 3 razy).

Kiedy rzucisz już 3 razy lub gdy uznasz, że nie chcesz dalej rzucać, przejdź do odnotowania wyniku. Ułóż ze swoich kości wybraną kombinację (patrz str. 2) i odnotuj w tabeli. Kratki można wypełniać w dowolnej kolejności, ale każdą można wypełnić tylko raz. Jeśli nie udało ci się ułożyć żadnej kombinacji,



odnotuj 0 w wybranej (swojej) pustej kratce. W każdej rundzie musisz wpisać coś do dokładnie 1 pustej kratki (nigdy więcej ani mniej).

Tabela składa się z dwóch sekcji. W **górnjej części** należy odnotować jak najwięcej zwierząt konkretnego rodzaju – wyrzucaną liczbę danego zwierzątka wpisujemy w odpowiednią kratkę pod swoim imieniem.

Wpisana liczba to jednocześnie zdobyte punkty. Jeśli zdobędziesz w górnej sekcji 20 pkt. lub więcej, otrzymujesz dodatkowo bonus w postaci 10 pkt.

W **dolnej sekcji** należy notować wyrzucone zestawy zwierząt. Pamiętaj, że tabela przedstawia jedynie przykłady. W pierwszym rzędzie widzimy dwie sowy, aby wypełnić tę kratkę, należy wyrzucić dowolną parę zwierząt, nie muszą to być konkretne sowy. Analogicznie ma się sprawa ze wszystkimi kolejnymi zestawami. Każdy zestaw ma nadrukowaną obok wartość punktową. Kiedy uda ci się wyrzucić dany zestaw, aby to odnotować, wpisz w odpowiednią kratkę właśnie tę wartość punktową.



WARIANT ZAAWANSOWANY:

W tym wariantcie trzeba zwracać uwagę na środowisko (woda/ląd/powietrze), w którym żyją zwierzęta. Tworząc zestaw 2+2 lub 3+2, musisz wykorzystać zwierzęta z dwóch różnych środowisk. Z kolei tworząc zestaw 3 różnych, 4 różnych lub 5 różnych zwierząt musisz wykorzystać zwierzęta z aż 3 różnych środowisk.

KONIEC GRY:

W momencie, w którym wszyscy gracze zapełnili wszystkie kratki w swoich kolumnach, gra dobiega końca. Zsumujcie punkty każdego z was. Komu udało się zdobyć najwięcej, zostaje ogłoszony Królem bądź Królową **ROLLO**.

© 2020, 2022 HUCH!
© 2022 Lucrum Games
Ilustracje na kościach: fiore-gmbh.de
Projekt gry: Sabine Kondirolli, HUCH!
Menadżerka projektu: Silvia Herzog

Tłumaczenie: Birgit Irgang
Wersja polska: Lucrum Games
Tłumaczenie: Bartosz Chlebicki
DTP: Łukasz Kempniński

Ostrzeżenie! Gra zawiera małe elementy - ryzyko zadławienia.



LG LUCRUM
GAMES®

HUCH!