



# ZASADY GRY



## CEL GRY

*Nadciąga zima. Pasikonik i Mrówka szykują zapasy. Kto uzbiera więcej, ten przetrwa zimę. Wciel się w Pasikonika i Mrówkę, zbieraj zapasy i uważaj na złodziejasków!*

## ZAWARTOŚĆ

- 48 okrągłych kart **Ścieżek**  w 4 różnych rodzajach (     ).
- 12 naklejek przedstawiających **Mrówkę** (6 przodów i 6 tyłów) do naklejenia na 6 pionków Mrówki .
- 2 naklejki przedstawiające **Pasikonika** (1 przód i 1 tył) do naklejenia na pionek Pasikonika .
- 12 okrągłych naklejek (3 komplety 4 rodzajów     ) do naklejenia na żetony **Wyboru** (4 czarne i 8 czerwonych).
- 1 plansza przedstawiająca Spiżarnię (do **wariantu jesiennego**).
- 20 kostek w 4 kolorach (do **wariantu jesiennego**).
- 14 kart **Zapasów**  (do **wariantu zimowego**).
- 6 kart **Zdolności**  (do odmiany **wariantu zimowego**).

## PRZYGOTOWANIE

Gra oferuje dwa warianty do wyboru: **jesienny** (łatwiejszy) i **zimowy** (trudniejszy). Każdy z nich przygotowuje się w inny sposób, a ilustracje wewnątrz pudełka pokazują, jak należy to zrobić. Na rysunku **1** pokazano przygotowanie rozgrywki w **wariantcie jesiennym**; na rysunku **2** – przygotowanie do czteroosobowej rozgrywki w **wariantcie zimowym**.

W obu przypadkach należy potasować karty Ścieżek i ułożyć 16 odkrytych kart w kwadracie 4×4. Reszta tych kart pozostaje w zakrytej talii.

## WARIANT JESENNY

Zwycięstwo w tym wariantcie odnosi ten, kto do końca gry uzbiera więcej punktów niż przeciwnicy. Gra trwa kilka rund, w czasie których Mrówka podąża różnymi ścieżkami, aby zebrać zapasy żywności. Celem Pasikonika jest odgadnąć jej zamiary i skraść jej zbiory. W każdej rundzie jeden z graczy odgrywa rolę Mrówki, inny zaś – Pasikonika.





Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, bierze 6 pionków Mrówki i 4 czarne żetony Wyboru. Jego sąsiad z lewej otrzymuje zielony pionek reprezentujący Pasikonika. Na koniec każdy z graczy wybiera ulubiony kolor i kładzie przed sobą 5 kostek w tym kolorze.

## PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z kilku wykonywanych kolejno etapów:

1. Mrówka dokonuje Wyboru
2. Pasikonik dokonuje Wyboru
3. Ujawnienie i Zbiory
4. Koniec rundy

### 1. Mrówka dokonuje Wyboru

Grający Mrówką rozpoczyna od rozstawienia swoich sześciu pionków na kartach Ścieżek. Na żadnej karcie nie można postawić dwóch pionków Mrówki, a kolejne pionki trzeba dostawiać tak, by sąsiadowały w pionie lub w poziomie z co najmniej jednym pionkiem położonym wcześniej. Powstanie nieprzerwana ścieżka, taka jak na rysunku na dole strony. Następnie gracz ten wybiera w tajemnicy 1 żeton Wyboru – z kart tego rodzaju (     ) chce zebrać plon. Grający Mrówką kładzie wybrany żeton przed sobą (zakryty). **Uwaga: Jeśli na kartach danego rodzaju grający Mrówką nie położył żadnego swojego pionka, nie może wybrać żetonu z tym rodzajem Ścieżki.**

### 2. Pasikonik dokonuje Wyboru


Grający Pasikonikiem próbuje odgadnąć, z jakiego rodzaju Ścieżki Mrówka będzie zbierać jedzenie, aby móc przejąć je dla siebie. W tym celu umieszcza pionek Pasikonika na jednej z kart, na której stoi już pionek Mrówki (jak w poniższym przykładzie).



### 3. Ujawnienie i Zbiory


Grający Mrówką ujawnia swój wybór, odkrywając przed innymi swój żeton Wyboru.



**Wydarzy się jedna z dwóch rzeczy:**


- **Pasikonik prawidłowo odgadł, jaką Ścieżkę wybrała Mrówka** (  w przykładzie na poprzedniej stronie).  
Grający Pasikonikiem zabiera dla siebie **wszystkie karty Ścieżki w tym wybranym rodzaju**, na których stoją pionki Mrówki.





W przykładzie obok Pasikonik zabrał 3 karty , na których stały pionki Mrówki.


### ALBO


- **Pasikonik nie zgadł, jaką Ścieżkę wybrała Mrówka** (  w przykładzie na poprzedniej stronie).  
Wówczas to grający Mrówką zabiera dla siebie **wszystkie karty w tym wybranym rodzaju**, na których wcześniej postawił pionki Mrówki.




W przykładzie obok Pasikonik postawił swój pionek na  i chybił. Grający Mrówką zabiera 3 karty typu , na których stoją jego pionki.

Ten, kto zebrał karty Ścieżki, przesuwa się po odpowiedniej półce Spizarni. **Za każdą zabraną kartę Ścieżki gracz przesuwa swoją kostkę  o jedno miejsce w prawo** (zebranie pierwszej karty danego rodzaju pozwala położyć kostkę na skrajnym lewym polu odpowiedniej półki).


Każda z półek odpowiada innemu rodzajowi Ścieżki (     ).

Wszystkie karty, dzięki którym kostka miałyby zostać przesunięta poza skrajne prawe pole danej półki, przepadają. W takim wypadku kostka pozostaje na miejscu .

W przykładzie obok grający Pasikonikiem (albo Mrówką) zebrał 3 karty typu .

Ponieważ nie miał wcześniej swojej kostki  na półce, która odpowiada temu rodzajowi Ścieżki, kładzie teraz kostkę  na trzecim polu tej półki, na miejscu oznaczonym .



Gdy ruch w Spizarni zostanie zakończony, odrzućcie do pudełka wszystkie karty Ścieżek zebrane w tej rundzie, z wyjątkiem tych posiadających symbol owada (  ). Karty te kładzie się zakryte przed graczem, który je zebrał. Zawsze może on je podejrzeć, aby sprawdzić, jakie owady już posiada.

#### 4. Koniec rundy

Jeśli gra się jeszcze nie skończyła, zastąpcie zebrane karty nowymi (dobranymi z talii), aby odtworzyć początkowy układ 4×4. Role Pasikonika i Mrówki zostaną teraz przekazane kolejnym graczom, z uwzględnieniem poniższych reguł:

- **Jeśli w tej rundzie karty Ścieżek zebrał grający Mrówką**, przekazuje on rolę Mrówki swojemu sąsiadowi z lewej, który przejmuje pionki Mrówki oraz czarne żetony Wyboru.
- **Jeśli w tej rundzie grający Mrówką nie zebrał kart Ścieżek**, pozostaje on w roli Mrówki na kolejną rundę. Jak widać, dany gracz będzie grać Mrówką dopóty, dopóki nie uda mu się zebrać kart Ścieżek.
- **Grający Pasikonikiem, bez względu na to, czy zebrał karty czy nie, przekazuje swoją rolę graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie.** Ten gracz przejmuje pionek Pasikonika.

Jedna osoba nie może grać, rzecz jasna, Pasikonikiem i Mrówką jednocześnie. Jeśli rola Pasikonika miałaby przypaść grającemu Mrówką (który w danej rundzie nie zebrał żadnych kart), rola ta przechodzi dalej na lewo od grającego Mrówką. W rozgrywce dwuosobowej obie role muszą być wymienione w tym samym czasie, albo gracze nie zmieniają się wcale.

Teraz możecie rozpocząć nową rundę.

## KONIEC GRY

**Gra kończy się, kiedy jeden z graczy przesunie swoje kostki na ostatnie pola 2 różnych pól lub gdy w talii nie ma dość kart Ścieżek, aby odtworzyć układ 4×4.**

Każdy gracz używa jednej ze swoich pozostałych kostek, aby podliczyć swoje punkty na torze biegnącym wokół Spiżarni. W zależności od położenia swoich kostek na półkach Spiżarni, każdy gracz zdobywa za nie 0, 1, 3, 6 lub 10 punktów.



Następnie wszyscy odkrywają karty z wizerunkami owadów, które zebrali w trakcie gry. **Każdy rodzaj owada przynosi graczowi punkty, których liczba zależy od tego, ile zebrał on owadów tego samego rodzaju:**



Wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów po zsumowaniu **wyników ze Spiżarni oraz punktów za owady.**

W przypadku remisu wygrywa ten, kto dodatkowo zebrał najwięcej kart z owadami. Jeśli i teraz remis pozostaje nierozstrzygnięty, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

*Przykład punktowania:*



10  
+  
0  
+  
1  
+  
10  
+

**Łączny wynik**

$$10 + 0 + 1 + 10 + 3 = 24 \text{ punkty}$$

$$= 2 \times \text{owad} = 3$$

### *Odmiana wariantu jesiennego*

Gracz, który zebrał karty Ścieżek, kładzie je przed sobą odkryte.

## WARIANT ZIMOWY

W tym wariantcie gromadzi się karty Zapasów, a wygra ten, kto pierwszy zdobędzie **4 punkty zwycięstwa**. Gra toczy się przez kilka rund, jak w **wariancie jesiennym**. Przed rozpoczęciem gry każdy gracz otrzymuje z talii 1 losową kartę Ścieżki (może ona przedstawiać owada), którą kładzie odkrytą przed sobą.

Zamiast Spiżarni i kostek, w **wariancie zimowym** używa się kart Zapasów. Dobierz 3 karty z talii Zapasów i połóż je odkryte na stole. W rozgrywce dwuosobowej należy usunąć z gry wszystkie karty Zapasów, które w prawym dolnym rogu mają oznaczenie 3+ lub 4. W rozgrywce trzyosobowej należy usunąć z gry wszystkie karty Zapasów, które w prawym dolnym rogu mają oznaczenie 4. W rozgrywce czterosobowej używa się wszystkich kart Zapasów.

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, bierze 6 pionków Mrówki i 4 czarne żetony Wyboru. Jego sąsiad z lewej otrzymuje zielony pionek reprezentujący Pasikonika. I w końcu, jeśli grają więcej niż 2 osoby, każdy z tych pozostałych graczy otrzymuje zestaw 4 czerwonych żetonów Wyboru. To będą Czerwone Mrówki!

## PRZEBIEG RUNDY

1. Mrówki dokonują Wyboru (w rozgrywce dla 3 lub 4 graczy ten punkt obejmuje też Czerwone Mrówki)
2. Pasikonik dokonuje Wyboru
3. Ujawnienie i Zbiory
4. Zakup jednej karty Zapasów
5. Koniec rundy

### 1. Mrówki dokonują Wyboru

W rozgrywce dla 2 graczy ta faza przebiega tak samo, jak w **wariancie jesiennym**. Gracze, którzy w grze 3- lub 4-osobowej nie pełnią ani roli Mrówki, ani Pasikonika, będą Czerwonymi Mrówkami.


Każda Czerwona Mrówka, **w tym samym czasie co grający Mrówką** w tajemnicy przed innymi wybiera 1 czerwony żeton ze swojego zestawu żetonów Wyboru, próbując odgadnąć, z której Ścieżki Mrówka będzie zbierać plon.

## 2. Pasikonik dokonuje Wyboru

Ta faza przebiega tak samo, jak w **wariancie jesiennym**.

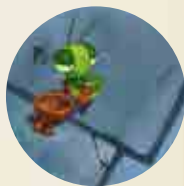
## 3. Ujawnienie i Zbiory

Ta faza przebiega podobnie jak w **wariancie jesiennym**, ale występują 3 różnice opisane poniżej:

- Czerwone Mrówki (w grze dla 3 lub 4 graczy) ujawniają swoje wybory jednocześnie z Mrówką. Jeśli zbiory Mrówki nie zostały przechwycone przez Pasikonika, każda Czerwona Mrówka, która wybrała ten sam rodzaj Ścieżki co Mrówka, dobiera 1 kartę z talii Ścieżek i kładzie ją przed sobą odkrytą.
- W przeciwieństwie do **wariantu jesiennego**, te karty nie są odrzucane. Gracz układa je przed sobą w stos jako rezerwę.
- **Owady** - tym wariancie karty Ścieżek przedstawiające owady są używane w inny sposób. Ilekroć Mrówka miałaby zebrać zdobyte przez siebie karty Ścieżki, może poprosić o pomoc znajome owady (  ). Gdy grający Mrówką miałby zebrać kartę Ścieżki z wizerunkiem owada, **on i tylko on** może zdecydować, że **zamiast zebrania tej karty zabierze z kwadratu 4x4 dowolną inną kartę przedstawiającą takiego samego owada**, bez względu na to, czy stoi na niej pionek Mrówki czy nie. Karty Ścieżek bez wizerunków owadów są zbierane normalnie, tak jak w **wariancie jesiennym**.



LUB





## 4. Zakup jednej karty Zapasów


Gracz, który zebrał karty Ścieżki (Pasikonik **lub** Mrówka) może zdecydować się na **zakup 1 karty Zapasów spośród trzech odkrytych**. Cena zakupu pokazana jest w lewej części karty – należy odrzucić odpowiednią liczbę kart Ścieżek zebranych w czasie gry.

Wydane karty kładzie się zakryte na stosie kart odrzuconych. Jeśli talia się wyczerpie, przetasujcie stos kart odrzuconych, by utworzyć nową talię.



### 3 za 1

**Uwaga!** Podczas zakupu możesz użyć trzech kopii jednego rodzaju Ścieżki, aby opłacić nimi 1 inny (dowolny) rodzaj Ścieżki, który jest wymagany w koszczie zakupu. Przykład: 3  mogą być użyte w zastępstwie 1 .

Odkryte karty zakupionych Zapasów gracz wyklada przed sobą. **Każda karta Zapasów przynosi jej właścicielowi 1 punkt zwycięstwa** . Każda karta Zapasów występuje w grze w dwóch kopiach. **Jeśli graczowi uda się nabyć obie kopie jednej karty**, taka para warta jest 3 punkty zamiast normalnych 2.

### Odliczona suma

**Uwaga!** Jeśli po zakupie karty Zapasów nie pozostały ci żadne karty Ścieżek, dobierz dodatkową kartę Ścieżki i połóż ją przed sobą odkrytą – to twoja nagroda za znakomite zarządzanie kartami!

### 5. Koniec rundy

Jeśli to jeszcze nie koniec gry, odbudujcie wyjściowy układ 4x4 kładąc nowe karty Ścieżek w miejscu tych już zebranych. Jeśli zakupiono jakieś karty Zapasów, zastąpcie je nowymi kartami z talii Zapasów. Role Mrówki i Pasikonika przechodzą na kolejnych graczy, tak jak w **wariancie jesiennym**. Gracze, którzy nie są ani Pasikonikiem, ani Mrówką, zostają Czerwonymi Mrówkami. Teraz możecie rozpocząć nową rundę.

## KONIEC GRY

Gra dobiega końca, gdy jeden z graczy zgromadzi 4 punkty zwycięstwa. Ta osoba zostaje zwycięzcą i spokojnie spędzi zimę przy kominku.

*Po dodatkowy wariant gry zapraszamy na stronę:*

**WWW.ZPIONKI.PL**

