

# WSPINACZKA GÓRSKA (CLIMB THE MOUNTAIN, LONDI STRATEGY GAME)

## Gra strategiczno-partnerska

Gracze wspólnie określają strategię i razem dochodzą do porozumienia, aby osiągnąć cel.

Pewnego razu była bardzo wysoka góra, na którą nikt nigdy nie zdołał się wspiąć.

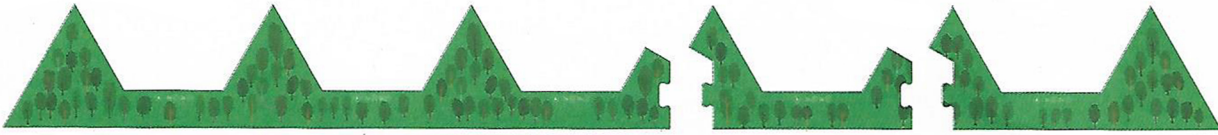
Kto będzie pierwszym, nieustraszoną alpinistą, który znajdzie właściwą drogę pomimo wszelkich trudności i dotrze na szczyt?

Liczba graczy: 2-5

Wiek graczy: od 7 roku życia

Czas trwania gry: ok. 50 minut.

W zestawie znajduje się:



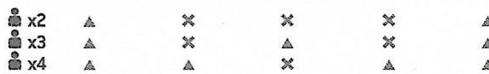
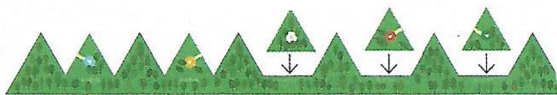
1 x podstawa planszy zbudowana z 5 ząbwiących się części

115 trójkątnych puzzli do zbudowania góry w tym:



## ZASADY GRY

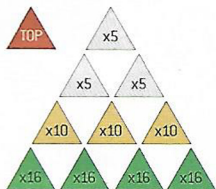
Współpracujcie, aby zbudować ścieżkę prowadzącą na szczyt. Bądź graczem, który osiągnie szczyt góry z maksymalną ilością punktów



Zanim zaczniecie

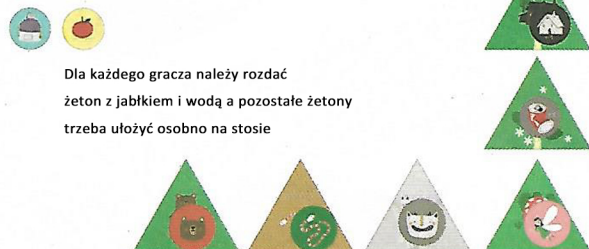
Złóżcie podstawę planszy – ułóż na dole gry. Każdy z graczy wybiera kolor swojego pionka – taki sam kolor puzzla startowego jak i miejsce do rozpoczęcia wspinaczki.

Jeśli nie ma obsadzonych 5 miejsc do gry należy ułożyć start tak, aby zrobić przerwę w podstawie pomiędzy alpinistami.



Należy ułożyć trójkąty do układania góry – planszy w stosy:

- 4 stosy po 16 trójkątów z lasem
- 3 stosy po 10 szt trójkątów z kamieniami
- 3 stosy po 5 sztuk z płytkami śniegu



Dla każdego gracza należy rozdać żeton z jabłkiem i wodą a pozostałe żetony trzeba ułożyć osobno na stosie

## GRA:

Pierwszy z graczy rzuca dwoma kostkami z cyframi. Cyfry na jednej kości dotyczą budowania a cyfra na drugiej kości służy do przechodzenia alpinisty do przodu, do zbierania zapasów lub do zbierania żetonów – punktów.

Gracz może wybrać, którącyfra z jakiej kostki będzie użyta do akcji - **do budowania** czy **do wspinania się**

## BUDOWANIE

Gracz bierze liczbę płytek ze stosu wskazaną na kostce i umieszcza je na kafelkach podstawowych, aby rozpocząć budowę ścieżki alpinisty.

## Zasady dla budowania:

- Gracze muszą najpierw wziąć płytki ze stosów lasu. Gdy wszystkie kafle lasu zostały wykorzystane, należy użyć kafelków skalnych i na końcu śnieżnych.
- Można wziąć kafelek z wierzchu dowolnego stosu terenu, który jest aktualnie w grze, ale nie można spojrzeć na rysunek po drugiej stronie kafelka przed jego zabraniem. Po zabraniu płytki nie można odłożyć jej z powrotem na stos.
- Góra jest budowana od dołu do góry. Plansza do gry tworzy po złożeniu trójkąt. Ostatnim elementem planszy jest płytka szczytu góry.
- Kafelki planszy nie mogą „pływać”, należy je umieścić na wierzchu innej. Płytki nie może być umieszczona z punktem do góry nogami, chyba że po obu stronach innych kafelków ma właściwe wsparcie.



- Wszystkie płytki można układać w dowolnym kierunku i położyć awerssem lub rewerssem do góry
- Ścieżek nigdy nie można odciąć: ani zboczem góry, ani inną płytką. Ścieżka musi zawsze iść dalej - w górę
- Ścieżka gracza nie może zostać zamknięta

Istnieje kilka specjalnych kafelków: schronisko, zwierzęta (niedźwiedź, wąż i yeti), grzyb (dom wróżki), jabłonie, jeziora i kwiaty.

- SCHRONISKO: od 3 graczy, aby umieścić płytkę schroniska na planszy gry, należy osiągnąć porozumienie z przynajmniej jednym innym graczem. Po umieszczeniu kafelka schroniska na planszy, na nim umieszcza się żeton schroniska.

- ŚMIECI: kiedy jeden z kafelków z kwiatami zostanie umieszczony na planszy gry żeton śmieci umieszcza się na nim

- POSTACIE: gdy na wierzchu stosu pojawi się kafelek ze zwierzęciem lub grzybem, gracz, za nim rzuci kostkami powinien umieścić go na planszy. Po umieszczeniu kafelka na planszy, odpowiedni żeton postaci jest umieszczony razem z nim. Kafelki ze zwierzęciem do dom postaci. Od tego momentu postać wchodzi do gry.

## Wskazówki dotyczące budowania:

**Wskazówka 1:** posiadanie różnych stosów płytek pozwala zaplanować ruch. Staraj się wybierać płytki bez wyczerpywania stosów, w ten sposób zawsze będziesz mieć więcej niż jedną opcję budowania swojej ścieżki.

**Wskazówka 2:** nie myśl tylko o swojej własnej ścieżce, jeśli tak robisz - możesz przegrać. Zawrzyj porozumienie z innymi graczami i uważnie planuj ścieżkę na szczyt

## Wspinaj się, dbaj o zapasy, zbieraj punkty z żetonów

Cyfra na drugiej kostce pozwala na przemieszczanie alpinisty po ścieżce, noszenie zapasów

i zbieranie żetonów - punktów:

- Każdy kafelek planszy, przez który się przesuujesz, odejmuje jedną cyfrę z wyrzuconych na kostce
- Każdy kafelek zapasów lub żeton punktów odejmuje jedną cyfrę z wyrzuconych na kostce

## Żetony prowiantu

Jeśli zatrzymasz się na specjalnym kafełku z prowiantem

Jeśli zatrzymasz się na na kafełku specjalnego zaopatrzenia, możesz zebrać jabłka lub wodę.

Oznacza to, że możesz wziąć żeton zapasów i schować do plecaka:

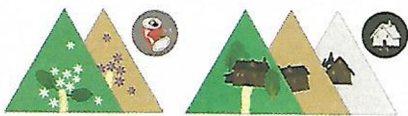
- Jabłoń: pozwala zbierać żetony jabłek
- Jezioro: pozwala na zbieranie żetonów z wodą
- Schronisko: umożliwia zebranie zarówno żetonu wody i jabłka



## Żetony z punktami

Przybycie pierwszym do schroniska lub zabranie śmieci z polanki z kwiatami daje ci punkty.

Gracz, który wylądował na kafełku schronienia lub kafełku z kwiatem, może zatrzymać żetony za jeden punkt z liczby na kostce



## NA PRZYKŁAD:

Na kostce została wyrzucona cyfra 4:

- Używasz 2 punktów, aby dotrzeć do płytki np. z jabłonią, 1 punkt, aby zebrać żeton z jabłkiem i 1 punkt, aby kontynuować poruszanie się po ścieżce.
- Używasz 3 punktów, aby dotrzeć do schroniska lub kafełka z kwiatami i 1 punkt, aby zebrać żeton punktów

## ZASADY PORUSZANIA SIĘ WZDŁUŻ ŚCIEŻKI:

- Alpinisci mogą poruszać się tylko po ścieżkach.
- Mogą poruszać się w przód ścieżki i w tył ścieżki, kiedy tylko chcą.
- Nie jest konieczne wykorzystanie wszystkich punktów pokazanych na kostkach.
- Na tym samym kafełku może znajdować się więcej niż jeden alpinista.

## PLECAK Z ZAPASAMI (PROWIANTEM)

Zapasy są niezbędne, aby wygrać.

Alpinista może nosić maksymalnie 3 żetony wody i 3 żetony jabłek. To limit miejsca w ich plecaku.

**Żetony zapasów można stracić na różne sposoby:**

- Z powodu zwierząt: niedźwiedzie mogą kraść jabłka, a wąż sprawia, że gracze tracą wodę.
- Poprzez nadmierny wysiłek: każdy teren góry ma karę w postaci 1 żetonu prowiantu (jabłko lub woda), jeśli alpinista porusza się zbyt szybko (wyrzuci za dużą ilość łączną na obu kostkach gry):
  - LAS: gdy gracz jest w lesie, jeśli suma wyrzucona na dwie kości jest większa niż 10, alpinista musi zapłacić karę,
  - SKAŁA: w strefie skalistej najwyższa dozwolona wartość na obu kostkach wynosi 8.
  - ŚNIEG: na śniegu teren jest trudniejszy, więc wartość spada do 6 oczek łącznie
- Aby zmienić teren: za każdym razem, gdy gracz zmienia teren na wyższy, musi skosztować prowiantu:
- Przechodząc z LASU do SKAŁ, gracz traci 1 wodę lub 1 jabłko, może wybrać które.
- Przechodząc ze SKAŁY do ŚNIEGU: gracz traci 1 wodę oraz 1 jabłko.

W przypadku utraty prowiantu żeton wraca do stosu prowiantu.

**Kiedy gracz nie ma już zapasów, aby zapłacić karę, niestety ulega wypadkowi i spada z góry.**

- Jeśli był w strefie śniegu, spada do strefy skalnej
- Jeśli był w strefie skalnej, wraca do leśnej
- Jeśli był w lesie, wraca do swojego kafełka startowego.

## WRÓŻKA

Wróżka to postać, która pomaga alpinistom.

Wróżka wchodzi do gry za każdym razem, gdy gracz rzuca dublet na kostkach (dwa liczby takie same) Zabiera żeton z wróżką i zatrzymuje go do czasu, gdy będzie musiał użyć jego mocy lub do momentu, gdy inny gracz wyrzuci dublet, w takim przypadku dodaje temu graczowi żeton

## ZASADY UŻYCIA ŻETONU Z WRÓŻKĄ:

Żeton z wróżką można wykorzystać do:

- Uniknięcia efektu zwierzęcia, jeśli gracz znajdzie się na tej samej płytce. Zwierzę wraca do swojego legowiska.
- Nie trzeba płacić kary np. za zmianę terenu.
- Unika się skutków wypadku.

Gdy żeton z wróżką zostanie użyty umieszcza się go z powrotem na kafełku z grzybkami.

Jeśli gracz dotrze na szczyt wraz z wróżką, wróżka wraca na kafełek grzyba.



## PORUSZANIE SIĘ ZWIERZĄT W GRZE:

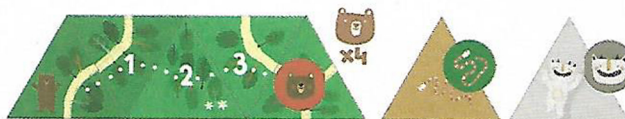
Kiedy do gry wchodzi zwierzę, od tego momentu również gracze rzucają kostką ze zwierzętami, w każdej turze.

Kostka z wizerunkami zwierząt wskazuje, który żeton z wizerunkiem zwierzęcia może się poruszyć i o ile płytek kafełków może się posunąć do przodu.

Tylko jedno zwierzę może się poruszyć na turę. Jeśli w momencie rzutu kostką pokazano zwierzę, które nie jest w grze, żaden żeton nie jest przesuwany.

Zwierzęta ruszają się, aby zablokować jednego z alpinistów lub zepchnąć go z Twojej ścieżki.

Każde zwierzę ma inne znaczenie na wspinaczce



## NIEDŹWIEDŹ

Jeśli żeton niedźwiedzia wylądował na kafełku, na którym znajduje się jeden lub więcej alpinistów, zabiera jabłka wszystkich graczy.

Jeśli alpinista przechodzi przez kafełek, na którym znajduje się żeton niedźwiedzia, musi dodać niedźwiedziowi swoje jabłka i iść dalej ścieżką.

Po tym, jak niedźwiedź zabierze żetony jabłek alpinistów, są one odkładane z powrotem na stos z żetonami, a niedźwiedź wraca do legowiska (żeton wraca na płytkę z wizerunkiem niedźwiedzia).

Jeśli alpinista nie ma żadnych jabłek, niedźwiedź nie ma wpływu na tego gracza.

Jeśli żeton z niedźwiedziem znajduje na kafełku jabłoni, gracze nie mogą zbierać żadnych żetonów jabłek.

## WĄŻ

Wąż blokuje ścieżkę.

Aby ominąć węża na ścieżce lub jeśli wąż wylądował na kafełku, na którym znajduje się jeden lub więcej alpinistów, gracze muszą oblać go całą wodą, którą noszą w swoim plecaku. Następnie żeton węża wraca do swojego legowiska (na kafełek z wizerunkiem węża), a żetony wody są umieszczane na stosie zapasów.

Jeśli gracz nie ma wody, nie może iść dalej ścieżką na szczyt.

## YETI

Kiedy żeton yeti przejdzie przez pole, na którym znajduje się alpinista, ten gracz przestraszy się i biegnie z powrotem ścieżką, aż opuści śnieżną strefę.

Yeti może przestraszyć więcej niż jednego gracza, jeśli pozwala na to liczba na kostce.

Po przestraszeniu alpinistów (przesunięciu ich poza strefę śnieżną) Yeti wraca do swojego legowiska.

## ZASADY DOTYCZĄCE ZWIERZĄT:

- Zwierzęta nie mają wpływu na graczy, gdy żetony znajdują się w swoich legowiskach.
- Zwierzęta mogą poruszać się bez konieczności podążania ścieżkami, ale nie mogą opuścić własnego terenu. Niedźwiedź nie może opuścić strefy leśnej, wąż nigdy nie może opuścić strefy skalistej, a yeti nie może opuścić strefy śnieżnej.
- Zwierzęta nie mają żadnego efektu, jeśli gracz znajduje się na płytkach schroniska.

## ZASADY:

- Kiedy cała góra zostanie zbudowana, gracze kontynuują rzucanie dwiema ponumerowanymi kostkami, wybierając jedną z wartości, aby posunąć się do przodu lub aby zbierać zapasy.
- Jeśli kafełek nie może być nigdzie umieszczony lub jeśli uniemożliwiłoby to wygranie gry, należy go odłożyć na spód stosu. Ta akcja również odejmuje jeden punkt od liczby na kostce, tak samo jak budowa.

## KONIEC GRY:

Gra kończy się, gdy 3 pierwszych graczy (lub obaj, jeśli jest dwóch) dotrą na szczyt.

Następnie gracze sumują swoje punkty:

- POZYCJA DOTARCIA NA SZCZYT: I miejsce: 5 punktów; II miejsce: 3 punkty; III miejsce: 1 pkt.

- ZAPASY W PLECAKU: wszystkie żetony prowiantu przyniesione na szczyt są sumowane (1 punkt za żeton).

- ŻETON SCHRONISKO: każdy żeton jest wart 1 punkt.

- ŻETON ŚMIECI: każdy żeton jest wart 1 punkt.

**Zwycięzcą zostaje gracz, który dotrze na szczyt z największą liczbą punktów.**

**Jeśli graczom nie uda się zbudować drogi na szczyt, wszyscy przegrywają.**

## DODATKOWE WARTOŚCI GRY:

To jest gra, która...

- zachęca do definiowania strategii
- ćwiczy świadomość przestrzenną
- sprzyja podejmowaniu decyzji i zdolności do osiągnięcia porozumień
- wymaga planowania i przewidywania ruchów