

# Skarb Tomcia Palucha

## Zasady gry

### Zawartość gry:

- 1 plansza do gry
- 4 pionki (przedstawiające braci Tomcia Palucha)
- 1 kostka „Tam” (Okruszki-Kruki)
- 1 kostka „Z powrotem” (Okruszki - Siedmiomilowe buty - Ogr)
- 40 okruszków (żółte kosteczki)
- 16 złotych monet

### Przygotowanie do gry:

Umieścić planszę na środku stołu.

Położyć kostkę „Tam” obok pola startowego, natomiast kostkę „Z powrotem” oraz złote monety obok zamku Ogra.

Rozdać po 10 okruszków każdemu graczowi.

Każdy z graczy wybiera jeden pionek i ustawia go na polu z chatką.

## **Przebieg gry:**

### **1. W drodze do zamku Ogra:**

Gra przebiega zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara i każdy gracz po kolei rzuca kostką „Tam” (z okruszkami i krukami).

Wskazania kostki:

**1 lub 2 okruszki:** Gracz przesuwa swój pionek zgodnie ze wskazaną na kostce liczbą i kładzie okruszek na każdym z przebytych pól.

**Kruk:** Gracz usuwa okruszek z pola, na którym się znajduje. Jeśli w następnej kolejce ponownie wpadnie pole z krukami, usuwa także okruszek z wcześniejszego pola. I tak dalej, jeśli kolejno wypadają pola z krukami.

Żeby wejść do zamku trzeba wyrzucić dokładną liczbę oczek.

Po dotarciu do zamku gracze zgarniają po 4 złote monety odpowiadające kolorowi ich pionka (następnie będą musieli donieść je z powrotem do chatki).

### **2. Powrót pełen niebezpieczeństw:**

Uwaga! Ogr będzie usiłował odzyskać swój skarb. Trzeba będzie powrócić do chatki, zachowując co najmniej jedną złotą monetę.

Jeśli któryś z graczy straci wszystkie monety, przegrywa partię.

Wracając z zamku, gracze używają kostki „Z powrotem” z okruszkami, butami siedmiomilowymi i Ogrem.

### **Wskazania kostki:**

**1 lub 2:** Gracz przesuwa się do przodu z godnie z liczbą wskazanych oczek, ale tylko po tych polach, na których znajdują się okruszki. Jeśli na polu, na które trafi, nie ma okruszka, traci kolejkę.

**Ogr:** Gracz nie ma możliwości ruchu, a ponadto Ogr zabiera mu jedną monetę i przenosi ją do swojego zamku.

### **Buty siedmiomilowe:**

1 – Gracz przesuwa się o 3 pola do przodu, nawet jeśli nie ma na nich okruszków. Jeśli kruki wyjadły wszystkie okruszki na drodze „Tam”, siedmiomilowe buty są czasami jedynym sposobem, by wrócić do domu. A zatem trzeba mieć trochę szczęścia!

2 – Gracz może także wybrać opcję odzyskania monety zabranej przez Ogra.

Trzeba zatem wybrać między przesuwaniami się i być może przegraniem partii, a pozostaniem w miejscu, ale odzyskaniem monety.

Żeby wejść do chatki, trzeba wyrzucić dokładną liczbę oczek.

### **Zakończenie partii:**

Gra kończy się w momencie, gdy któremuś z graczy uda się powrócić do chatki z co najmniej jedną złotą monetą. Zostaje wtedy ogłoszony zwycięzcą.