

# Serpentyzna

## kolorowe węże



Autor: Brigitte Pokornik    Ilustracje: Hala Wittwer

Liczba graczy: 2-5

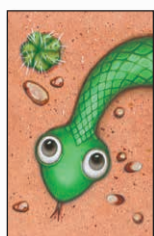
Wiek: 4+

Czas: 15 min.

Zawartość:

– 50 kart

– instrukcja



Głowa węża



Tułów węża



Ogon węża

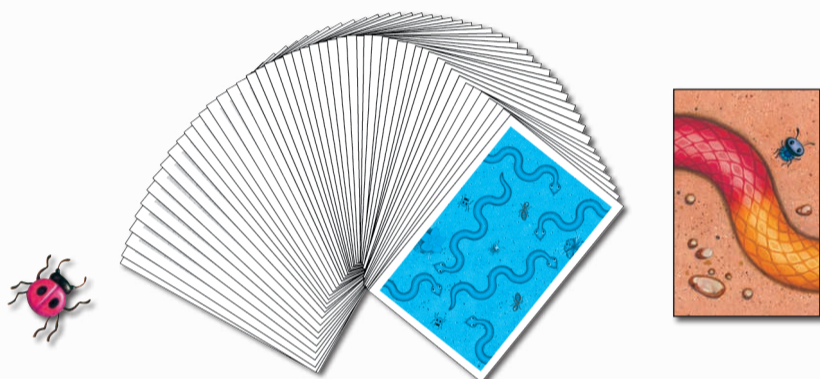
## Krótki opis gry

Gracze próbują tworzyć węże tak długie, jak to tylko możliwe. Wąż zawsze składa się z głowy, przynajmniej jednej karty tułowia i ogona. Gracz, który stworzył najdłuższe węże, wygrywa.

## Przygotowanie

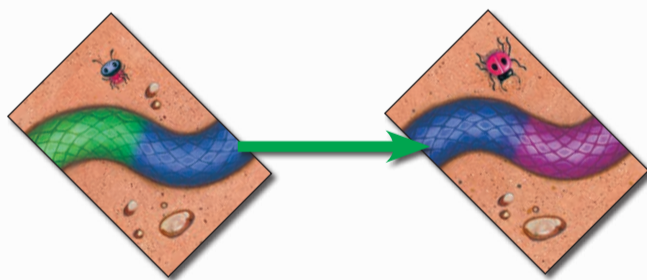


Dowolny gracz tasuje wszystkie karty i umieszcza je na stole w formie wachlarza, obrazkiem do dołu. Następnie odkrywa jedną kartę i kładzie ją na środku stołu.

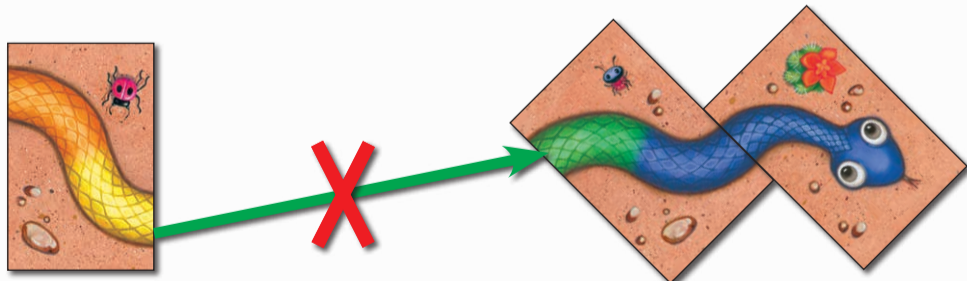


## Przebieg gry

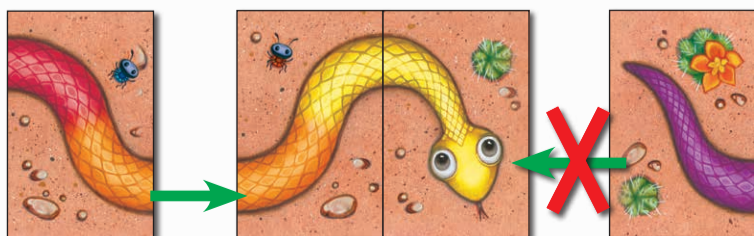
Grę rozpoczyna najmłodsza osoba. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz bierze jedną kartę z wachlarza i jeżeli pasuje ona kolorem, to dokłada ją do karty leżącej na środku stołu. Może ją dowolnie obracać, aby pasowała do karty na stole. Jeśli obie karty pasują do siebie kolorem, to powstaje wąż.



Jeżeli gracz dobierze kartę, która nie może być dołożona do pojedynczej karty lub węża na środku stołu, powinien umieścić ją na środku stołu oddzielnie.



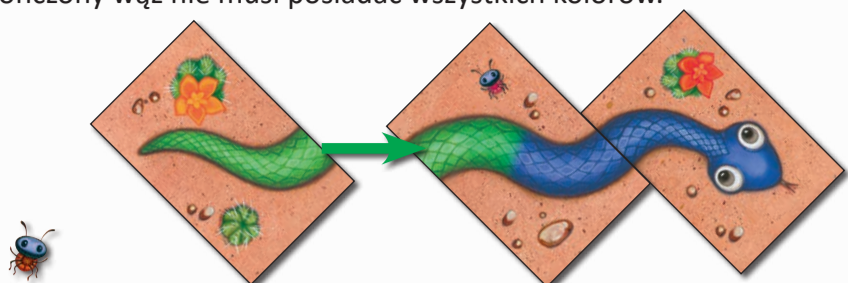
Kartę wziętą z wachlarza można dołożyć do węża z jednej lub drugiej strony, aby go wydłużyć. Jeśli jednak głowa lub ogon zostały już dodane do węża, to nie może on być już wydłużany ze strony, która posiada głowę lub ogon.



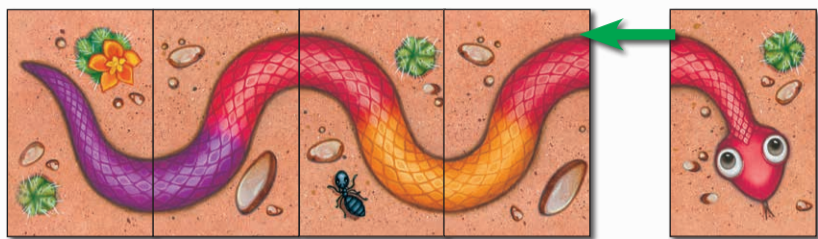
Wąż bez głowy czy ogona jest niekompletny. Takie węże zostają na środku stołu, aż zostaną ukończone.

## Ukończony węź

Kompletny węź składa się z **głowy, ogona i przynajmniej jednej karty tułowia**. Ukończony węź nie musi posiadać wszystkich kolorów.

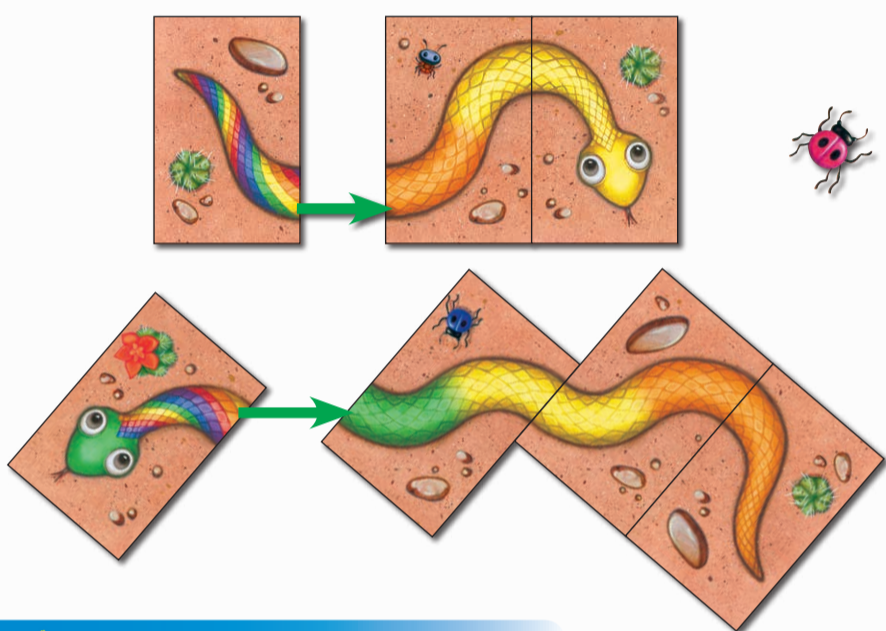


Gracz, który ukończy węźa, dokładając do niego głowę lub ogon w pasującym kolorze, zabiera go ze środka stołu i umieszcza przed sobą.



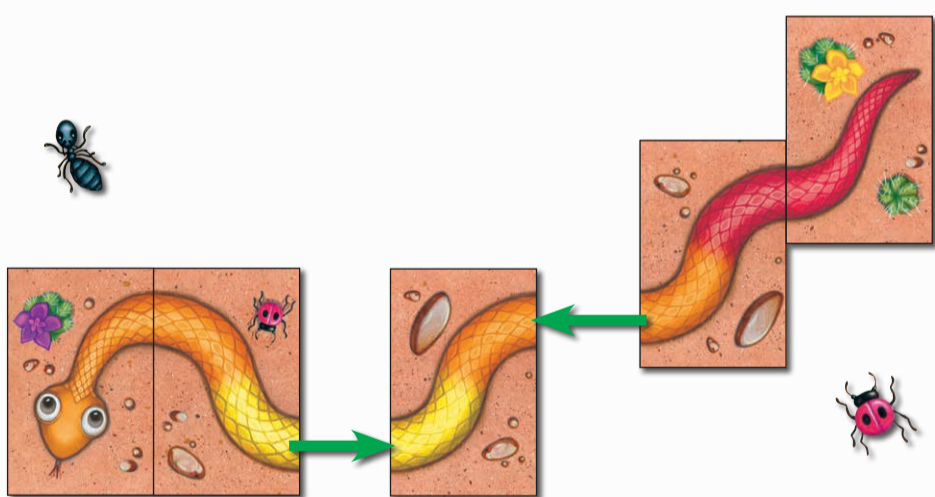
## Joker

Karty głowy i ogona w kolorze tęczy są jokerami. Mogą zostać dołożone do każdej karty tułowia.



## Łączenie

Jeżeli na środku stołu leży kilka niekompletnych węży, to gracz, który dobrać pasującą kartę z wachlarza, może połączyć dwa nieukończone węże. Jeśli utworzy w ten sposób węźa to zabiera go ze środka stołu i umieszcza przed sobą.



Gracz może połączyć dwa niekompletne węże tylko wówczas, kiedy używa karty, którą właśnie wziął z wachlarza. Nie może połączyć węży, jeśli nie posiada pasującej karty.

## Koniec gry

Gra kończy się po wzięciu ostatniej karty z wachlarza. Jeżeli gracz z ostatnią kartą jest w stanie ukończyć węźa, to może zabrać go ze środka stołu i umieścić przed sobą.

Następnie zlicza się karty znajdujące się przed każdym graczem. Osoba, która ma ich najwięcej, wygrywa.

Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma taką samą liczbę kart, to wygrywa gracz, któremu udało się stworzyć najdłuższego węźa.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!  
Wydawca i dystrybutor:  
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, [www.g3poland.com](http://www.g3poland.com)

 [www.facebook.com/G3Poland](https://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2017.

Wersja 1.0



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCIX, MMXI