



Witajcie w Dolinie Muminków!

Mieszkańcy Doliny Muminków uwielbiają wycieczki. W grze StegegetS Muminki wcielacie się w jednego z nich i rzucacie kostkami, aby sprawdzić, kogo w Dolinie Muminków możecie odwiedzić. Kiedy składacie wizytę jakiemuś bohaterowi, możecie od niego otrzymać prezenty, a wygrywa ten, kto na końcu gry ma ich najwięcej!

STEGETS

MOOMIN

Zasady gry



Zanim zaczniecie

1. Każdy gracz wybiera kredkę w ulubionym kolorze oraz bohatera, w którego się wcieli. Pierwszy wybiera najmłodszy gracz. Każdy koloruje swojego bohatera lub przynajmniej robi wokół niego kolorową obwódkę. Jeśli gracie na zasadach zaawansowanych, każdy bohater ma również specjalną zdolność. Opisano je na stronie 3.
2. Jeśli chcecie, możecie zapisać swoje imiona obok wybranych bohaterów.
3. Następnie każdy wybiera swoją spiżarnię (obszar punktacji) umiejscowioną wzdłuż krawędzi mapy i koloruje 2 truskawki znajdujące się najbardziej na lewo. Poniżej znajduje się przykładowa spiżarnia.



Przebieg gry

Zaczyna najstarszy gracz. Potem kolej przechodzi wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na początku swojej tury rozpoczynający gracz wypełnia kółko w górnej części mapy, aby oznaczyć kolejną rundę gry. Gra kończy się po sześciu rundach. Na zakończenie liczycie otrzymane prezenty i wyłanianie zwycięzcę.

1. Rzut początkowy

Kiedy jest twoja tura, rzucasz wszystkimi posiadanymi kostkami (wliczając w to kostki dżemu jagodowo-malinowego, czyli dżemu królowej, jak nazywają go nasi skandynawscy przyjaciele). To tak zwany rzut początkowy.

2. Przerzut (czyli rzut truskawkowy)

Jeśli nie jesteś zadowolony z rzutu, możesz wykreślić truskawkę, aby przerzucić dowolną liczbę kostek. Za każdym razem, kiedy się na to zdecydujesz, zrób krzyżyk pod pokolorowaną truskawką w twojej spiżarni. Możesz to zrobić nawet kilka razy w turze, o ile zostały ci jeszcze truskawki do wykreślenia.

3. Składanie wizyty

Po dowolnym rzucie możesz zdecydować, że chcesz złożyć wizytę jednemu z bohaterów, aby otrzymać prezenty (omówiono je na następnej stronie). Aby wizyta się udała, wyniki twojego rzutu kostkami muszą pasować do kombinacji kostek widocznej obok portretu danego bohatera na mapie.

Kostki

W grze występują dwa rodzaje kostek.

Kostki truskawkowe (czerwone)

Aktualny gracz zawsze rzuca nimi wszystkimi.



Kostki dżemu królowej, czyli dżemu jagodowo-malinowego (fioletowe)

Możesz zdobyć takie kostki na jedną turę, jeśli złożysz wizytę bohaterowi, któremu złożył już wizytę inny gracz.

Na początku gry umieszcza się je na domu Muminków i wraca ją tam po użyciu przez gracza.



Przykład składania wizyty

3a



Klacz Primadonny jest oznaczona symbolami XXOOΔΔ, czyli musisz wyrzucić np. 115566.

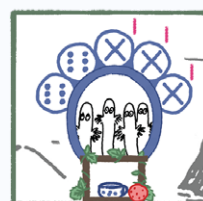
3b



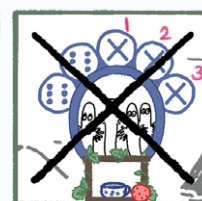
Mama Mimbli posiada litery ABCDCBA, zatem musisz wyrzucić np. 2345432 (ale nie 6543456, gdyż to by było DCBABCD).



3c



Hatifnatowie oznaczeni są 66XXX, więc powinieneś uzyskać na kostkach np. 66111 (lecz nie 66123, ponieważ wszystkie X muszą mieć taką samą wartość).



Wizyty przynoszą truskawki i prezenty lub kostki.

Jeśli wyniki twojego rzutu odpowiadają kombinacji kostek widocznej przy portrecie któregoś bohatera na mapie, możesz złożyć mu wizytę. Wiąże się to z następującymi korzyściami:

1. Otrzymujesz truskawki widoczne obok ramki pod portretem.

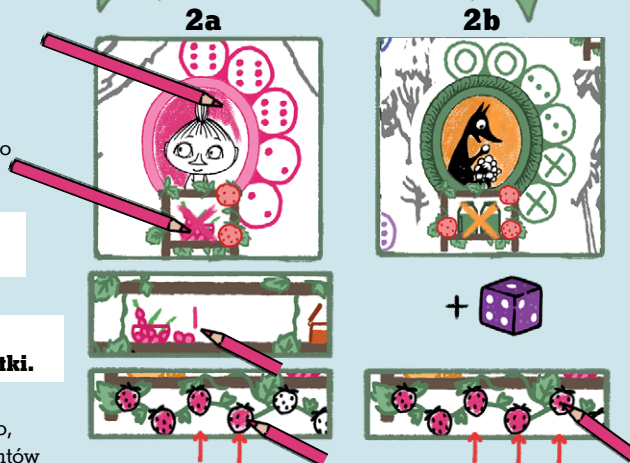
Pokoloruj taką samą liczbę truskawek w twojej spiżarni.

2a. Jeśli tło portretu jest białe: otrzymujesz prezenty.

Jesteś dziś pierwszym gościem, dlatego otrzymujesz prezenty, których rodzaj i liczbę przedstawiono w ramce pod portretem. Wykreśl prezenty z ramki i narysuj linię w odpowiadającym im polu twojej spiżarni. Narysuj jedną linię, jeśli w ramce widnieje jeden symbol prezentu, lub dwie linie, jeśli w ramce widnieją dwa symbole. Na koniec pokoloruj tło portretu swoją kredką.

2b. Jeśli tło portretu jest pokolorowane: otrzymujesz kostki.

Danemu bohaterowi na dziś skończyły się prezenty. Oznacza to, że nie otrzymujesz żadnych prezentów (ale truskawki z kroku 1. zdobywasz normalnie). Zamiast tego otrzymujesz kostkę dżemu królowej z domu Muminków, o ile jakaś jest dostępna. Zachowujesz ją do końca swojej następnej tury.



2a. Odwiedzasz Mimblę, która ma białe tło. Kolorujesz tło jej portretu i dwie truskawki w swojej spiżarni. Wykreślasz jej prezent i rysujesz linię w polu miseczki poziomek w swojej spiżarni.

2b. Odwiedzasz Cienia, którego tło jest już pokolorowane. Otrzymujesz trzy truskawki i kostkę dżemu królowej.

Przykład



Upłynęło kilka rund gry. Wyrzucasz 444531 i postanawiasz zachować czwórki. Ponieważ masz niewykreślone truskawki, możesz przerzucić kostki. Decydujesz się wykreślić truskawkę, aby przerzucić 5, 3 i 1.



Po przerzucie uzyskałeś wyniki 444235. Decydujesz się na ponowny przerzut. Wykreślasz następną truskawkę i postanawiasz przerzucić 2, 3 i 5. Tym razem wyrzucasz dwie czwórki i piątkę, co daje ci rezultaty 444445. Dzięki temu możesz odwiedzić Nieboraka.

Koniec twojej tury

Kiedy złożysz komuś wizytę, twoja tura dobiega końca. Jeśli rzuciłeś kostką dżemu królowej, odłóż ją z powrotem na dom Muminków. Jeśli otrzymałeś kostkę dżemu królowej w tej turze, zachowujesz ją do końca swojej następnej tury.

Koniec gry

Gra kończy się po sześciu rundach. Wygrywa osoba posiadająca łącznie najwięcej prezentów! W razie remisu sprawdźcie rangę prezentów w poszczególnych spiżarniach, idąc od lewej do prawej strony, z dżemem z maliny moroszki jako najcenniejszym i kompotem agrestowym jako najmniej cennym. Remisujący gracze porównują zawartość swoich spiżarni, patrząc, kto ma najwięcej słoików dżemu z maliny moroszki. Jeśli nadal jest remis, sprawdzają miseczki poziomek i tak dalej.



Trochę bardziej zaawansowane zasady

Jeśli chcecie, możecie dodać jedną lub więcej następujących zasad do gry podstawowej i tym samym nieco skomplikować grę.

Odblokowywanie bohaterów

Można wybierać tylko bohaterów, którzy są oznaczeni na następnej stronie jako odblokowani. Zwycięzca gry decyduje o tym, którego bohatera chce odblokować i - co istotne - może wybrać wyłącznie spośród bohaterów, którym złożyliście wizytę podczas danej rozgrywki. Należy zrobić obrys wokół ramki wybranego bohatera na następnej stronie, aby było jasne, że został on odblokowany. Jeśli złożyliście wizyty tylko odblokowanym bohaterom, zwycięzca nie może odblokować nowego bohatera.

Rzut prezentowy

Rzut początkowy zostaje ulepszony: aktualny gracz rzuca wszystkimi kostkami, a następnie - jeśli chce - przerzuca jedną kostkę za każdy unikatowy rodzaj prezentu w swojej spiżarni. Liczba prezentów nie ma znaczenia. Za pomocą rzutu prezentowego nie można kilkakrotnie przerzucać tej samej kostki. Wszystkie rzuty prezentowe wykonuje się przed rzutami truskawkowymi.

Zdolności bohaterów

Każdy bohater posiada specjalną zdolność, którą opisano na stronie 3. Używacie zdolności bohaterów, w których się wcieliliście.

Różna liczba rund

Liczba rund zwiększa się zależnie od liczby graczy. Kiedy korzystacie z tej zasady, od pewnego momentu gry rozpoczynający gracz wypełnia pola rund po prawej stronie licznika rund.

Liczba graczy	2	3	4	5	6
Rundy	12	10	8	7	6



Gra podstawowa

Ostatnia runda w oparciu o liczbę graczy

Specjalne zdolności:

Bohaterowie, którymi gracie, posiadają specjalne zdolności opisane poniżej. Pamiętajcie, aby z nich korzystać! Pierwszych 8 bohaterów z zieloną obwódką jest odblokowanych od początku pierwszej rozgrywki. Zwróćcie uwagę, że wyrażenie „otrzymujesz o 1 więcej” oznacza, że gracz otrzymuje od odwiedzanego bohatera o 1 prezent więcej tego samego rodzaju i zawsze dokładnie o jeden więcej bez względu na to, czy podczas składania wizyty otrzymał już jeden czy dwa takie prezenty.



Muminek
Kiedy otrzymujesz , otrzymujesz o 1 więcej.



Tatús Muminka
Kiedy otrzymujesz , otrzymujesz o 1 więcej.



Mamusia Muminka
Kiedy otrzymujesz , otrzymujesz o 1 więcej.



Panna Migotka
Kiedy otrzymujesz , otrzymujesz o 1 więcej.



Mała Mi
Kiedy otrzymujesz , otrzymujesz o 1 więcej.



Włóczykij
Kiedy otrzymujesz , otrzymujesz o 1 więcej.



Mimbla
Kiedy otrzymujesz , otrzymujesz o 1 więcej.



Ryjek
Kiedy otrzymujesz , otrzymujesz o 1 więcej.



Tekla
Kiedy otrzymujesz 1 lub 3 , otrzymujesz o 1 więcej.



Dr Kapelusznik
Kiedy otrzymujesz 2 , otrzymujesz o 1 więcej.



Profesor
Możesz przerzucić jedną , którą rzuciłeś w rzucie truskawkowym.



Marsjanin
Możesz zebrać 2 , zanim będziesz musiał nimi rzucić.



Mimbla (starsza)
Zaczynasz grę z 5 .



Inspektor
Zaczynasz grę z 2 .



Filifionka
Przed rzutem początkowym obracasz 1  na wybraną wartość i w ogóle nią nie rzucasz.



Too-tiki
Po rzucie początkowym możesz zamienić wszystkie jedynki na szóstkę.



Bobek
Po rzucie początkowym możesz zamienić wszystkie dwójki na szóstkę.



Dzieci Filifionki
Po rzucie początkowym możesz zamienić wszystkie trójki na szóstkę.



Bufla
Po rzucie początkowym możesz zamienić wszystkie czwórki na szóstkę.



Przodek
Po rzucie początkowym możesz zamienić wszystkie piątki na szóstkę.



Buka
Po rzucie początkowym możesz zamienić wszystkie szóstkę na jedynki.



Paszczak-zoolog
Zaczynasz grę z 2 .



Klacz Primadonny
Zaczynasz grę z 2 .



Paszczak-botanik
Zaczynasz grę z 2 .



Kot okrętowy
Zaczynasz grę z 2 .



Piraci
Zaczynasz grę z 2 .



Mors
Zaczynasz grę z 2 .



Primadonna
Możesz obrócić 1  na wybraną wartość.



Gryzilepek
Zaczynasz grę z 2 .



Nieborak
Twój pierwszy rzut truskawkowy w każdej turze jest darmowy.



Drobinka
Możesz wykonać dodatkową turę po ostatniej rundzie.



Cień
Kiedy otrzymujesz , możesz zamienić go na dowolny prezent.



Hatifnatowie
Kiedy otrzymujesz , możesz zamienić ją na dowolny prezent.



Gapsa
Kiedy otrzymujesz , możesz zamienić je na dowolny prezent.



Strażak
Kiedy otrzymujesz , możesz zamienić je na dowolny prezent.



Ti-ti-uu
Kiedy otrzymujesz , możesz zamienić go na dowolny prezent.



Jeż
Kiedy otrzymujesz , możesz zamienić ją na dowolny prezent.



Morskie urwisy
Kiedy otrzymujesz , możesz zamienić ją na dowolny prezent.



Ciotka Paszczaka
Kiedy otrzymujesz , możesz zamienić go na dowolny prezent.



(Starszy) Marsjanin
Zaczynasz grę z dowolnymi 2 rodzajami prezentów.



Odblokowani bohaterowie

To, którzy bohaterowie są odblokowani, zależy od zasad, z którymi gracie.

W grze podstawowej odblokowani są wszyscy bohaterowie i można wybrać każdego z nich. W jednym z zaawansowanych wariantów zasad odblokowani są tylko Muminek, Mamusia Muminka, Tatus Muminka, Panna Migotka, Mała Mi, Włóczykij, Mimbla oraz Ryjek. Pozostałych bohaterów należy odblokować, jednego po drugim, podczas kolejnych rozgrywek. Zwycięzca gry wybiera bohatera, któremu złożono wizytę podczas danej rozgrywki i odblokowuje go, obrysowując jego obwódkę na poprzedniej stronie. Jeśli wszyscy odwiedzeni bohaterowie są już odblokowani, kolejna rozgrywka nie pozwala odblokować nowego bohatera.



Elementy gry

1 zasady gry

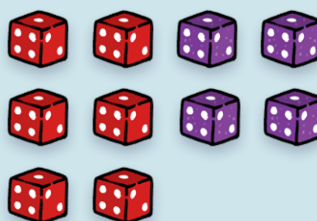


1 blok map Doliny Muminków



10 kostek

6 truskawkowych (czerwonych)
4 dzemu królowej (fioletowych)



6 kredek graczy
w 6 kolorach



Ramka historii Jona!

Często pytają mnie, skąd wzięła się nazwa StegegetS. Chciałem, aby w mojej grze pojawiły się „drabiny” palindromów. Przykładem może być Mimbla (starsza) i jej kombinacja ABCDCBA. Palindrom to słowo, liczba, zdanie lub inna sekwencja symboli, którą odczytuje się tak samo od przodu, jak od tyłu. „Stege” to po szwedzku „drabina”. StegegetS to słowo „stege” zmienione w palindrom. Właśnie tak powstała nazwa tej gry.

Ramka kreatywności Hanny!

Zwykły grafitowy ołówek, który z pewnością macie pod ręką, doskonale nadaje się do upiększania bohaterów i elementów na mapie. Dodawajcie nim kontury i cienie. Nie wahajcie się też używać innych kreatywnych przyborów, którymi dysponujecie, aby sprawić, by mapa zaczęła wyglądać naprawdę niesamowicie: długopisów z brokatem, naklejek, konfetti, kleju, perełek, diamentków i innych drobiazgów, które waszym zdaniem idealnie się nadadzą. Nie ograniczajcie swojej wyobraźni!

Opracowanie gry: Jon Manker

Opracowanie graficzne: Felicia Hjärpe

Wersja cyfrowa: Robin Spathon Ek

Rozwój produktu: Pål Keller

Menedżer projektu: Besime Uyanik

Projekt graficzny
instrukcji: Robin Spathon Ek,
Madeleine Fjäll

Edycja polska: GALAKTA

Tłumaczenie: Marek Mydel

Korekta: Aleksandra Miszta-Mars

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki



GALAKTA
Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

© Moomin Characters™
© Ion Game Design 2022