

## DJ08432 - Tombalo

---

**Wiek:** od 7 lat; **Ilość graczy:** 2-4;

**Cel gry:** wygrywa ten gracz, który jako pierwszy pozbędzie się swoich listew i utworzy tamę ponad powierzchnią wody (planszy).

**Przygotowanie gry:** Planszę układamy na środku stołu i 4 duże pieńki kładziemy na planszy:

- 2 krótsze stawiamy pionowo na wyznaczonych miejscach,
- 2 dłuższe kładziemy poziomo na „kamieniach”.

Każdy z graczy dostaje listewki:

Przy 4 graczach: każdy z graczy dostaje po 12 listew; Przy 3 graczach: każdy z graczy dostaje 15 listewek; Przy 2 graczach: każdy z graczy dostaje po 20 listewek; Pozostałe listewki, pieńki, i bobry pozostawiamy z boku do dalszej gry. Karty tasujemy i kładziemy z boku, rysunkiem do dołu.

### Przebieg gry:

Najmłodszy gracz zaczyna i grę kontynuujemy w kierunku wskazówek zegara.

Każdy po kolei ciągnie jedną kartę i próbuje zrealizować polecenie z karty i odkłada kartę z boku.

Istnieje kilka kart z poleceniem.

### Rys. na kartach:

Gracz musi położyć 1 lub 2 listwy na tamie.

Gracz musi wyjąć z tamy 1 lub 2 karty i odkłada je na bok.

Gracz musi położyć 1 pieńek i 3 listwy na tamie.

Gracz musi postawić 1 bobra, a następnie 4 listwy na tamie.

Żaden pieńek, listwa lub bóbr nie mogą dotykać planszy.

NB: przy pierwszej kolejce, karty z oznaczeniem (wyjąć- czerwona strzałka) nie biorą udziału w grze, więc gracz odwraca kolejną kartę. W ten sam sposób, jeśli nie ma już żadnego bobra, ani pieńków, gracz odkrywa kolejną kartę. Gdy nie ma już więcej kart na stosiku, tasujemy te odkładane karty i tworzymy nowy stosik.

Kary:

- Jeżeli jedna lub więcej listew dotyka planszę, gra jest przerwana. Gracz pobiera 2 listwy za karę i to następny gracz odkrywa kolejną kartę z poleceniem.
- Jeżeli jeden pieńek dotyka planszy lub zrzuci 1 lub 2 elementy z tamy- kolejka gracza jest zatrzymana. Pieńek kładziemy z boku, gracz pobiera 3 listwy za karę i kolejka przechodzi na następnego gracza.
- Jeśli jeden z bobrów dotknie planszy lub zrzuci 1 lub wiele elementów z tamy, gra jest zatrzymana. Kładziemy bobra z boku, gracz pobiera 3 dodatkowe listwy za karę i kolejka przechodzi na następnego gracza i gracz pobiera nową kartę.

Gdy wszystkie pieńki, listwy i bobry wpadną do wody (lub dotykają planszy) pozostawiamy je na swoim miejscu. Pozostali gracze będą mogli je wykorzystać by kłaść swoje, nowe elementy.

Gdy wszystkie pieńki, listwy i bobry wypadną poza planszę, zbieramy i kładziemy z boku.

Gdy tama się zawali (wtedy, gdy chociaż jeden z dużych pieńków pionowych przewróci się) gracz jest wyeliminowany z gry. Wszystkie pieńki, listwy i bobry odkładamy na bok. Kolejny gracz na nowo od początku ustawia 4 pieńki i gra rozpoczyna się od nowa z pozostałymi graczami, którzy zatrzymują sobie swoje listewki.

Kto wygrywa? Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy ustawi wszystkie swoje listwy.