

Instrukcja

Dwie gry planszowe na podstawie serii książek
Waldemara Cichonia „Cukierku, Ty łobuzie!”

Cukierku, Ty łobuzie!

Strona 1



Złapię cię, Cukierku!

Strona 6



Autor: Magdalena Porębska

Ilustracje: Dariusz Wanat



CUKIERKU, TY ŁOBUZIE!

Co to jest gra kooperacyjna? Kooperujesz - współpracujesz! Wspólnie łatwiej pokonać psotnego kocura i wygrać. Pomagajcie sobie i podpowiadajcie, aby wykonać swoje zadania przed Cukierkiem!

Cel gry

Wspólnymi siłami całej rodziny (mama, tata, Marcel, Maciek), musicie naprawić sweterek i wygrać, pokonując sprytnego kota, który za wszelką cenę będzie starał się Wam przeszkodzić.

Pewnego dnia...

mama Marcela kupuje sobie miękki sweterek, który spadając z szafki przybiera postać groźnego potwora. Cukierek stacza z nim zaciekłą bitwę.

W końcu kot ogłasza swoją wygraną. Niedawny wróg okazuje się milutki i ciepłutki. Cukierek zaciąga go do swojego koszyka i zasypia, przytulając się do niego.


Nagle budzi go rozpaczliwy krzyk mamy! Cukierek ucieka, bo w sweterku wydrapał pazurami 12 paskudnych dziur. Musi zapomnieć o świeżej rybie i swoich zabawkach. Podczas ucieczki kot gubi 12 nitki. Zbierzcie wszystkie nitki, aby naprawić sweterek.


Nie zapomnijcie, że potrzebne Wam będą również druty do robótek ręcznych, które Maciek po zabawie porzucił pod legowiskiem Cukierka. Musicie je odzyskać. Uda się to, gdy kocur nie zaśnie w swoim pośnaniu.

Uciekający kot ciągle Wam przeszkadza i płacze się pod nogami. Uważajcie na niego i nie pozwólcie mu dojść do mety!

Koniec gry - kto wygrał?

Wygraliście, jeśli zostaną spełnione dwa warunki:

 Sweterek jest naprawiony (zdobyliście razem wszystkie brakujące nitki).

 Na mecie (w legowisku Cukierka) jako pierwszy staje co najmniej jeden pionek Rodziny - zdobyliście druty do robótek.

Cukierek wygrał jeśli:

Cukierek dotarł do swojego legowiska (jest na mecie).

Przygotowanie

- 🐾 Rozłóżcie planszę „Cukierku, Ty łobuzie”.
- 🐾 Przygotujcie planszę „sweterek”.
- 🐾 Przygotujcie kostki: **Kostka Ruchu** (oczka 1-6), **Kostki Postaci** - 2 szt.
- 🐾 4 **Pionki Rodziny** – na polach z kłębkami – **zawsze gracie 4 pionkami!**
- 🐾 **Pionek Cukierka** – na polu nr 3 (pole startowe Cukierka).
- 🐾 Rozłóżcie elementy gry na planszy „Cukierku Ty łobuzie” na wyznaczonych polach:

Żeton		Ilość
Żetony nitki Wyjmijcie je z planszy sweterek i rozłóżcie na polach		12
Żeton druty do robótek – na mecie – drutami do góry	 Po obróceniu: 	1
Żetony bonus cuchnąca ryba		3
Żetony bonus piszcząca piłeczka		3
Żetony bonus gumowa myszka		3

Przebieg kolejki

Gracze kolejno rzucają trzema kostkami jednocześnie.

Wynik rzutu 2 kostki Postaci	Kto wykonuje ruch
	Tylko Cukierek (jeden ruch)
	Tylko jeden pionek Rodziny (jeden ruch)
	Cukierek i jeden pionek Rodziny (Cukierek zawsze rusza pierwszy)



Kostka Ruchu wskazuje, o ile pól będziecie przesuwać pionek Rodziny i Cukierka.

Gracz rzucający kostkami **wykonuje ruch pionkiem Cukierka i jednym dowolnym pionkiem Rodziny** według wyniku rzutu, przesuając się po kolejnych polach planszy.

Przykład:

Wynik rzutu kostkami: **Kostka 1:** kot, **Kostka 2:** postać Rodziny, **Kostka 3:** 5 oczek.

Wykonujemy ruch **pionkiem Cukierka** – 5 pól, a następnie ruch jednym dowolnie wybranym **pionkiem Rodziny** – 5 pól.

Przebieg gry

- 🐾 Grę rozpoczyna najmłodszy z Was.
- 🐾 Wspólnie decydujecie, którym pionkiem Rodziny się poruszyć (mama, tata, Marcel, Maciek) aby najwięcej zyskać, ale ostateczna decyzja należy do gracza, który rzucał kostkami.
- 🐾 Zbierzcie wszystkie nitki i umieszczajcie je na planszy sweterka. Uważajcie, by nie zostawić za sobą żadnej nitki!
- 🐾 Pamiętajcie o zdobyciu drutów do robótek ręcznych, jeśli Cukierek znajdzie je jako pierwszy, gra skończona!
- 🐾 Po drodze napotkacie pola ze strzałkami, które przenoszą Was (lub kotka) do przodu lub do tyłu.



Ta strzałka przenosi **pionek Rodziny** na pole 28.



Ta strzałka przenosi **kota** na pole 38.

🐾 Po dotarciu pierwszym pionkiem do legowiska kotka, **Rodzina** zdobywa druty do robótek.

🐾 Po zdobyciu drutów i zgromadzeniu **wszystkich** brakujących nitek:
– obracacie żeton z drutami na stronę – „**naprawiony sweterek**”, oznaczając to, że wygraliście!

🐾 Aby wejść do legowiska, zarówno gracze, jak i Cukierek muszą wyrzucić dokładną liczbę oczek.



Bonusy i zadania dla Cukierka

Zwracajcie uwagę na żetony - bonusy są ważne dla Was i dla Cukierka!

Zadania, które spowalniają Cukierka:



Cuchnąca Ryba – Cukierek potyka się o cuchnącą rybę, którą przedwczoraj ukraść ze stołu i ukrył pod komodą.

Wraca na start, aby ją tam zjeść (na pole nr 3).



Piszcząca piłeczka – Cukierek wypatrzył piszczącą piłeczkę – hałasuje i traci 1 kolejkę.




Gumowa myszka – Cukierek potyka się o gumową myszkę – bawi się nią i traci 2 kolejki.

Uwaga: Utrata kolejki przez Cukierka obowiązuje, gdy na przynajmniej jednej kostce wypadnie Kot (ponieważ mogą być kolejki, gdy kot nie ma ruchu).


Żetony bonusy

Jeśli Wy zatrzymaliście się na polu z bonusem – i jest tam żeton – zabieracie go, przyda się aby powstrzymać Cukierka w drodze do legowiska. Żetony zbieracie do wspólnej puli.

Kotek musi wykonać zadanie spowalniające, jeśli:

 zatrzymał się na polu, na którym leży żeton bonus (żeton odkładamy na bok jako zużyty). Pole z bonusem działa na kota tylko jeśli jest tam żeton.

lub

 zatrzymał się na polu ze strzałką przenoszącą go do przodu i gracze powstrzymali go żetonem bonusem.





Jak spowolnić Cukierka?






Kiedy Cukierek stanie na polu ze strzałką do przodu, połóżcie na niej zdobyty przez Was żeton bonus – wówczas nie zadziała skrót. Cukierek będzie musiał się zatrzymać i wykonać zadanie spowalniające – zależne od położonego żetonu. Zużyty żeton bonus odkładacie na bok.

Gdy Cukierkowi został ostatni ruch – liczba oczek na kostce wskazuje, że zaraz wejdzie do legowiska, możecie wykorzystać swoje żetony bonusy – 3 dowolne bonusy wstrzymają kota przed metą przez jedną kolejkę. Zużyte żetony bonusy odkładacie na bok.

Powodzenia!

Może się zdarzyć, że:

-  Gdy wszystkie pionki Rodziny wejdą do legowiska, a nie mają zebranych wszystkich nitek – koniec gry – rodzina przegrywa.
-  Cukierek może wejść do legowiska, gdy są tam jakieś pionki rodziny, ale sweterek nie jest naprawiony – rodzina przegrywa.
-  Kot stanie na nitce – nic się nie dzieje.



ZŁAPIĘ CIĘ, CUKIERKU!

Łobuz Cukierek znów musi uciekać i chować się przed domownikami. Na pewno nieźle narozrabiał! W jakie kłopoty wplątał się niesforny kocur?

W tej grze liczy się nie tylko dotarcie na metę, ale również zebranie po drodze smakołyków i przedmiotów, które lubi kotek. Po drodze napotkacie pola z różnymi przygodami. Niektóre pomogą Wam w drodze do mety, ale uważajcie na czyhające pułapki!

Cel gry

Celem gry jest wygranie wyścigu do legowiska sprytnego Cukierka, złapanie kota, który się ukrył i zgromadzenie jak największej liczby punktów.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy **wszyscy** gracze dotrą na metę. Wtedy należy zliczyć zdobyte punkty. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Pamiętaj!

Nawet jeśli któryś z graczy odnajdzie Cukierka, lub któryś z graczy będzie już na mecie, gra trwa dalej do momentu, aż każdy dotrze na metę. To ważne ponieważ po drodze czekają na graczy punkty, od których zależy rezultat gry.

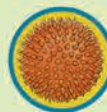
Możesz wygrać nawet, jeśli nie będziesz pierwszy!

Elementy potrzebne do gry

- 🐾 Plansza "Złapię Cię, Cukierku!".
- 🐾 4 różnokolorowe pionki graczy.
- 🐾 Kostka Ruchu 1 - 6.
- 🐾 Żetony z łapką - 4 szt.



- 🐾 Żetony bonusów - 15 szt.



🐾 Żetony psikusów - 5 szt.



🐾 Żetony za miejsce na mecie z liczbą punktów - 4 szt.





Co robisz po wejściu na pole?

Nr pola	Akcja
5	Nadepnąłeś Cukierkowi na ogon - miauczysz żałośnie 3 razy i cofasz się o 2 pola (strzałka).
12	Cukierek ucieka zdalnie sterowaną ciężarówką - tracisz rzut .
15	Pomogasz Marcelowi odrobić lekcje i piszesz z nim wiersz o Cukierku - zyskujesz dodatkowy rzut kostką .
18	Przygotowujesz dla Cukierka pyszną potrawkę z wątróbki - zyskujesz dodatkowy rzut .
20	Goniąc Cukierka po garażu, rozlewasz kolorowe farby na karoserię samochodu taty - cofasz się na start .
36	Udało Ci się zwabić Cukierka do jego klatki, ale uciekł przez źle zamknięte drzwiczki - cofasz się o 2 pola (strzałka).
38	Znajdujesz podarty przez Cukierka nowy sweterek mamy, zaszywasz dziury i ratujesz kotka przed karą - przechodzisz 4 pola do przodu (strzałka).
40	Wchodzisz na drzewo po Cukierka i przewracasz drabinę, utknąłeś - tracisz rzut .
50	Wystraszył cię szczekający pies - w popłochu chowasz się na polu wskazanym strzałką .
59	Przyrządzasz zdrową karmę dla Cukierka, aby zadbać o jego kondycję - zyskujesz dodatkowy rzut kostką .
62	Nie przykryłeś ryb rozmrażających się na obiad, zjadł je Cukierek i cała rodzina musi zadowolić się kefirem i jajkiem - cofasz się o 2 pola (strzałka).
64	Uratowałeś Cukierka przed rozłoższonymi srokami: - przechodzisz 2 pola do przodu (strzałka)




Start – nareszcie!


 Rozłóżcie na planszy w wyznaczonych miejscach żetony bonusów i psikusów (razem 20 szt.), ustawcie pionki graczy na polu startowym.


 Wyznaczony gracz układa na kryjówkach (pola z pytajnikiem), 4 żetony z łapkami kota (łapkami do góry).



Żetony z łapkami muszą być najpierw pomieszane i rozłożone tak, by nikt nie podejrzwał, gdzie schował się kot.

 Kolejność startu wyznaczcie, rzucając kostką – decyduje liczba wyrzuczonych oczek. Teraz zaczyna się wyścig do mety, po bonusy i oczywiście, aby odszukać Cukierka!

 Rzucacie kolejno kostką i przesuwacie swoje pionki po planszy, wykonując napotkane zadania. Po zatrzymaniu na polu z żetonem, gracz zabiera żeton (to będą dodatnie lub ujemne punkty).

 Po dotarciu na metę, gracz otrzymuje żeton za miejsce na mecie.

W której kryjówce schował się Cukierek?

Cukierek uwielbia się chować, a jego ulubione kryjówki to:

Torba na sprzęt hokejowy, Orzech włoski, Szopka na narzędzia, Magiczny cylinder Maćka.


Możesz sprawdzić, czy w kryjówce jest Cukierek **jeśli staniesz na jednym z dwóch pól kryjówki.**




Sam decydujesz, czy chcesz wejść do kryjówki którą, napotkasz po drodze, czy nie jest to dla Ciebie opłacalne i omijasz kryjówkę.

Przykład do rysunku: Jeśli omijasz kryjówkę, z pola 21 przemieszczasz się na pole 24.

Jeśli zdecydowałeś się sprawdzić, wchodzisz do kryjówki i odkrywasz żeton z łapką.

 Jeśli jest w niej Cukierek, zabierasz go i idziesz dalej do mety. Przy liczeniu punktów otrzymasz **+ 3 punkty za znalezienie kota.**

 Jeśli Cukierka nie ma w tej kryjówce, nie martw się, bo gra toczy się dalej, po kolei każdy może sprawdzać każdą pozostałą kryjówkę.





Punktacja

Po dotarciu wszystkich graczy na metę, policzcie, ile zdobyliście punktów. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

Punkty za znalezienie Cukierka

Doliczasz sobie + 3 punkty.

Punkty za zebrane żetony

Sumujesz punkty za każdy zdobyty żeton.

Te Cukierek uwielbia (bonusy)	Dodatkowe punkty	Ilość żetonów w grze
cuchnąca ryba	+ 1	5
gumowa myszka	+ 1	5
piszcząca piłeczka	+ 1	5
A tych Cukierek nie znosi (psikusy)		
dietetyczne chrupki	- 1	2
dzwoneczek na szyję	- 1	2
szczotka na kiju	- 1	1

Punkty za kolejność na mecie

Kolejność na mecie	Dodatkowe punkty
Pierwszy	+ 4
Drugi	+ 3
Trzeci	+ 2
Czwarty	+ 1

Może się zdarzyć, że:

- 🐾 Nikt nie złapie Cukierka - wygrywa gracz o największej liczbie punktów.
- 🐾 Gdy gracz złapie Cukierka i dojdzie pierwszy na metę – otrzymuje wtedy tytuł Super Tropiciała.
- 🐾 Gracz, który odkrył kryjówkę Cukierka i inny gracz mają tyle samo punktów - wówczas między nimi jest remis.
- 🐾 Trafisz na sprawdzoną już kryjówkę, wtedy od Ciebie zależy, czy przez nią przechodzisz.



www.szachmat.pl

SZACH  **MAT**



INSTRUKCJE, VIDEO,
INFORMACJE O GRZE:
szachmat.pl/cukierku



OSTRZEŻENIE:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na małe elementy, które mogą zostać połknięte. Prosimy zachować pudełko ze względu na podane informacje.

Cukierku ty lubożcie. Gra planszowa



5 907737 1310615 >



WYDAWNICTWO SZACHMAT
ALEKSANDRIA Tomasz Witkowski
ul. Aksamitna 4, 42-480 Poreba
www.szachmat.pl

ROK PRODUKCJI: 2021
WYPRODUKOWANO W POLSCE

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:
- Dwie plansze do gry,
- plansza pomocnicza „sweterek”,
- instrukcja,
- 2 kostki postaci,
- 1 kostka ruchu,
- 5 pionków,
- 41 żetonów

Copyright © Aleksandria
© Wydawnictwo Związkowskie 2021
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Autor: Magdalena Porebska
ilustracje: Dariusz Wanat
www.szachmat.pl

