

# Przechlapanie!

**Gra Heinza Meistersa z ilustracjami Stiva  
od 3 do 6 graczy od 6. roku życia**

## ZAWARTOŚĆ:

- 6 żetonów,
- 18 pionków,
- 37 naklejek,
- zasady gry,
- basen 3D.



## CEL GRY

Wepchnij pionki przeciwników do basenu i do końca gry pozostań całkowicie suchy!

## PRZYGOTOWANIE GRY



Zanim po raz pierwszy zagrasz w „Przechłapanie!”:

- Wypchnij wszystkie elementy z wypraski i przygotuj basen.
- Przyklej naklejkę trampoliny w odpowiednim miejscu.
- Następnie przyklej naklejki z cyframi na dolną część pionków – każdy kolor **musi** mieć numery: 1, 2 i 3.



Możesz ozdobić pionki dekoracyjnymi naklejkami. Pamiętaj tylko, żeby w każdej trójce znalazły się same naklejki – pionki tego samego koloru muszą być identyczne.



- Losowo rozmieść pionki na oznaczonych punktach wokół basenu, nie sprawdzając ich numerów!
- Potasuj 6 zakrytych żetonów i rozdaj każdemu z graczy po 1 żetonie. Jeśli żetonów jest więcej niż graczy, połóż pozostałe zakryte na stole. Każdy z graczy dyskretnie sprawdza, jaki otrzymał kolor, i kładzie zakryty żeton przed sobą.

## PRZEBIEG GRY

Zaczyna gracz, który ostatnio był na basenie.

- 1 Weź **dowolny** pionek stojący przy basenie, odwróć go i pokaż wszystkim cyfrę na spodzie.
- 2 Przesuń go o wskazaną liczbę pól (1, 2 albo 3) w dowolnym wybranym przez siebie kierunku. Podczas ruchu nie możesz zawracać.
- 3 Jeśli na koniec Twojej tury pionek znajdzie się na zajętej polu, wepchnij stojący tam pionek do basenu i połóż swój pionek na jego miejscu.



**Uwaga!** Nie możesz powtórzyć **tego samego ruchu** co gracz przed Tobą.

Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kolejni gracze wykonują te same 3 czynności.



Gdy trzeci pionek któregoś z Was wpadnie do wody, właściciel pionka odkrywa swój żeton i odpada z gry. Gra toczy się dalej, ale już bez niego.



## TRAMPOLINA

Przekroczywszy to pole albo zatrzymawszy się na nim, **możesz** spróbować odgadnąć kolor wybranego przeciwnika.

- Jeśli zgadniesz, przeciwnik będzie musiał odkryć swój żeton i wepchnąć wszystkie swoje pionki do basenu. Będzie mieć... przechłapanie! Odpadnie z gry.
- Jeśli się pomylisz, będziesz musiał odkryć swój żeton i wepchnąć wszystkie swoje pionki do basenu. Będziesz mieć... przechłapanie! Odpadniesz z gry.



*Ola przesuwa pionek i przechodzi przez trampolinę. Postanawia sprawdzić Marysię. „Jesteś niebieska!” – mówi. Jeśli ma rację, Marysia odpadnie z gry, ale jeśli się myli, sama natychmiast przegra.*



**Uwaga!** Pionki wepchnięte do basenu mogą do niego wpaść w różnych pozycjach. Nie należy ich poprawiać, nieważne, czy ich numer jest odkryty, czy nie.

## **KONIEC GRY**

Gra się kończy, gdy wokół basenu będą stały pionki tylko 2 kolorów. Wówczas:

- ➔ Osoba, której pionek znajduje się bliżej trampoliny, wygrywa.
- ➔ Jeśli stoją w tej samej odległości, wygrywa osoba, której pionek jest oznaczony wyższą cyfrą.
- ➔ Jeśli to nie rozstrzyga remisu, rozpocznijcie nową grę!

W grze, w której uczestniczy mniej niż 6 graczy, nie wszystkie kolory mają swoich właścicieli. Jeśli w grze zostanie tylko 1 osoba, wygra grę (nawet jeśli na planszy będą stały pionki w nieprzypisanych nikomu kolorach)!





## **GRA DWUOSOBOWA**

W przypadku gry dwuosobowej gra się kończy, gdy na planszy zostaną pionki 3 różnych kolorów.