

JACQUES ZEINET

KARA- LUSZEK KŁAMCZUSZEK

NIE LUBISZ
KARALUCHA?

NIE ZGRYWAJ
KŁAMCZUCHA!




D R E I
M A G I E R



2-6



od 8-99 lat

15-25 min.



**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



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

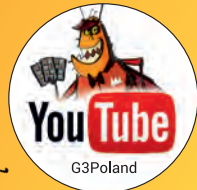
Wydanie 3. Rok 2019.

Wersja 2.0



Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 88841

Autor: **Jacques Zeimet**
Ilustracje: **Rolf (ARVi) Vogt**



KARALUSZEK KŁAMCZUSZEK

64 karty
z 8 zwierzętami
w 8 kolorach

Szczur



Karaluch



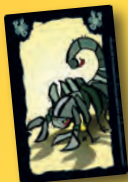
Nietoperz



Mucha



Skorpion



Pluskwa



Pająk



Ropucha



Cel gry

Gracze starają się wcisnąć przeciwnikom możliwie jak najwięcej kart. Kartę z wybranym przez siebie zwierzęciem można przekazać dowolnemu graczowi, deklarując przy tym, jakie zwierzę znajduje się na oddawanej karcie – może być to prawda lub fałsz. Kto błędnie oceni prawdomówność przeciwnika, zatrzymuje kartę. Przegrywa osoba, która zbierze przed sobą 4 takie same karty lub nie ma już więcej kart na ręce, a znów musi proponować komuś kartę.

Przygotowanie

➔ Zasady gry dla dwóch osób znajdują się na końcu instrukcji.

Wszystkie karty należy potasować i rozdać, możliwie po równo, wszystkim graczom. Losowo wybiera się gracza rozpoczynającego.





Przebieg gry

Gracz rozpoczynający (np. Marek) wybiera jedną ze swoich kart, kładzie ją zakrytą na stole i podsuwa wybranemu przez siebie współgraczowi (np. Ani), mówiąc przy tym np. „karaluch”. Ania ma w tym przypadku dwie możliwości:

1 Przyjąć kartę.

Ania chce przyjąć kartę. Przed jej sprawdzeniem, mówi „prawda” lub „fałsz”.

→ „Prawda”, jeśli wierzy, że Marek przekazał jej deklarowanego wcześniej karalucha;

→ „Fałsz”, jeśli uzna, że Marek blefuje.

Jeśli Ania słusznie stwierdzi, że Marek powiedział prawdę lub fałsz, kartę zabiera Marek. Jeśli natomiast Ania uzna, że Marek zadeklarował fałszywe zwierzę, a okaże się, że powiedział prawdę, kartę zabiera Ania. Podobnie jeśli Ania uzna, że Marek mówi prawdę, a okaże się że blefował kartę zabiera Ania.

2 Przekazać kartę dalej.

Jeśli Ania nie chce przyjmować karty, przekazuje ją innemu graczowi. W tym wypadku Ania podgląda przekazywaną kartę, po czym podsuwa ją wybranemu przez siebie graczowi, który jeszcze tej karty nie widział (np. Ewie). Podsuwając kartę Ewie, Ania musi potwierdzić deklarację Marka, że na karcie jest karaluch albo zadeklarować własne (właściwe lub nie) zwierzę np. pluskwę. Teraz Ewa ma dwie możliwości: przyjąć kartę lub przekazać ją dalej.

Przekazanie karty dalej (tylko osobie, która tej karty jeszcze nie widziała) jest możliwe do momentu, aż zostanie ona podsunęta ostatniemu możliwemu graczowi. Graczowi temu pozostaje już tylko jedna możliwość – przyjąć kartę.

Gracz, któremu karta została wciśnięta, przyjmuje ją i kładzie odkrytą przed sobą na stole. Gracz ten zostaje automatycznie rozpoczynającym kolejną rundę.



Zakończenie gry i zwycięzcy

Gra kończy się, gdy:

- jeden z graczy będzie miał przed sobą 4 karty z obrazkiem tego samego zwierzęcia, np. karalucha. Gracz ten przegrywa grę, a pozostali są zwycięzcami rozgrywki;
- przychodzi kolej na rozgrywanie karty przez gracza, który nie ma już żadnej karty na ręce. Gracz ten przegrywa, pozostali cieszą się zwycięstwem.

Zasady gry dla dwóch osób

W grze dla dwóch osób z potasowanej talii odkłada się 10 zakrytych kart. Poza tym nie można przekazywać podsuniętej przez innego gracza karty dalej.

Gra kończy się, gdy:

- jeden z graczy miał przed sobą 5 takich samych kart, np. 5 karaluchów;
- przychodzi kolej na zagranie karty przez gracza, który nie ma już żadnej karty na ręce.

W obu przypadkach gracz ten przegrywa.

Udanej zabawy!

INNE GRY Z TEJ SERII



Karaluzek kłamaczusek
– edycja królewska



Mól szachrajek



Salatka z karaluchami



Tarantula tango



Dodelido

