

Autor: Jacques Zeimet

Ilustracje: Gabriela Silveira

DUUUSZKI

BĄDŹ SZYBKI JAK BĘYSKAWICA!

Gra dla 2-8 osób w wieku 6-106 lat

ELEMENTY GRY

- 5 drewnianych przedmiotów:



biały
duch



zielona
butelka



czerwony
fotel



niebieska
książka



szara
mysz



- 60 kart

CEL GRY

Podczas gry gracze będą zdobywać karty.
Wygra gracz, który zdobędzie największą liczbę kart.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Wszystkie **drewniane przedmioty** należy położyć na środku stołu.
- **Karty** należy potasować i ułożyć w stos obrazkami do dołu.

PRZEBIEG GRY

Gracz, który ostatnio widział ducha (lub najstarszy gracz) bierze z wierzchu stosu **jedną kartę** i kładzie ją na stole w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli, co się na niej znajduje.

Wszyscy gracze jednocześnie przyglądają się wyłożonej karcie i **jak najszybciej** starają się złapać właściwy drewniany przedmiot:

- Jeśli kolor któregoś z przedmiotów na karcie **odpowiada** kolorowi drewnianego przedmiotu, gracze łapią ten przedmiot.

Kolor fotela na karcie odpowiada kolorowi drewnianego fotela. Gracz, który pierwszy złapie drewniany fotel, zdobywa kartę.



- Jeśli kolory przedmiotów na karcie **nie odpowiadają** kolorom drewnianych przedmiotów, gracze **łapią przedmiot, którego nie ma na karcie oraz którego kolor nie występuje na karcie.**

Kolory przedmiotów na karcie nie odpowiadają kolorom drewnianych przedmiotów. Gracz, który pierwszy złapie zieloną butelkę, zdobywa kartę (na karcie nie ma butelki ani zielonego koloru).



Gracz, który pierwszy złapie właściwy przedmiot, **zdobywa kartę** i kładzie ją przed sobą obrazkiem do dołu.

Gracz, który się pomylił (złapał niewłaściwy przedmiot) nie może więcej łapać w tej rundzie innych przedmiotów oraz **traci jedną kartę** (jeżeli jakąś posiada) i odkłada ją do pudełka.

Nowa runda

Gracz, który zdobył kartę, wyklada na stół nową kartę ze stosu.

Gracze ponownie starają się złapać właściwy przedmiot.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy wszystkie karty ze stosu zostaną zdobyte przez graczy. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej kart. W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Trudniejszy wariant gry

W tym wariantcie jest dodatkowa zasada dotycząca **tylko kart z rysunkiem książki**.

- Gdy na karcie **znajduje się książka**, gracze zamiast łapać właściwy przedmiot, muszą jak najszybciej **powiedzieć** nazwę tego przedmiotu.



Gracz, który pierwszy powie „książka” zdobywa kartę.



Gracz, który pierwszy powie „duch” zdobywa kartę.



Gracz, który pierwszy powie „duch” zdobywa kartę.

- Gdy na zdjęciu **nie ma książki**, gracz **łapie** właściwy przedmiot tak jak w podstawowym wariancie gry.



Gracz, który pierwszy złapie fotel zdobywa kartę.



Gracz, który pierwszy złapie książkę zdobywa kartę.

Gdy gracz się pomylił, **oddaje jedną kartę** (o ile jakąś posiada) graczowi, który złapał właściwy przedmiot lub powiedział jego nazwę. Gdy wszyscy gracze się pomylili, nikt nie zdobywa karty (odkładana jest do pudełka).

Gracz się pomyli, gdy:

- powie nazwę właściwego przedmiotu zamiast go złapać (gdy na karcie nie ma książki),
- złapie właściwy przedmiot zamiast powiedzieć jego nazwę (gdy na karcie jest książka),
- powie nazwę niewłaściwego przedmiotu lub go złapie.

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.

ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa

www.egmont.pl

Autor gry: Jacques Zeimet

Ilustracje: Gabriela Silveiraw

Koordinacja redakcji: Patryk Blok

Opracowanie graficzne i DTP:

Cezary Szulc

© 2013 Zoch GmbH

Briener Str. 54 a

D - 80333 München

www.zoch-verlag.com



krainaplanszowek.pl

facebook.com/KrainaPlanszowek

