

# ZIG ZAP

**5+**  
WIEK

**2-4**  
GRACZY

**20**  
MINUT

## Zawartość:



**4 packi**



**4 opaski**



**6 par uszu**



**4 pionki**



**plansza**



**45 kart**

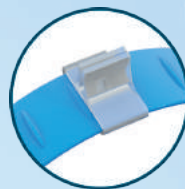


**instrukcja**

Przed rozpoczęciem rozgrywki złóżcie przyssawkę z uchwytem paczki. W tym celu włóżcie przyssawkę do gniazda i przekręćcie ją w prawo.



Zamontujcie po dwa zaczepy do każdej z opasek. Najlepiej wsunąć je od jednego końca i przesunąć do pożądanej pozycji.



## Co tu się dzieje? To czas zabawy na farmie! Pomóż Treflikowi złapać wszystkie zwierzaki.

Zig Zap przeniesie Was do szalonego świata, w którym będziecie musieli odnaleźć odpowiednie karty zwierzaków w zależności od tego co znajduje się na Waszej głowie. Chwyćcie paczki i przygotujcie się do dynamicznej rozgrywki, w której zasady zmieniają się nieustannie.

### Cel gry:

Dotarcie jako pierwszy do pola z Treflikiem.



### Przygotowanie do gry:

Potasujcie dokładnie wszystkie karty i ułóżcie je zakryte w stosie na środku stołu, w równej odległości od wszystkich graczy. Wybierzcie paczkę w ulubionym kolorze. Wylosujcie opaskę oraz parę uszu, a niewykorzystane elementy odłóżcie do pudełka. Włóżcie uszy do zaczepów i nałóżcie całość na swoje głowy. Planszę rozłóżcie obok i postawcie pionki w kolorach Waszych pacek na pierwszym polu z łapką.



## Rozgrywka:

Najmłodszy z Was odkrywa wierzchnią kartę ze stosu. Jeśli ktokolwiek zobaczy zwierzaka, którego uszy posiada aktualnie na głowie, stara się jak najszybciej złapać kartę swoją packą. Jeśli udało się złapać odpowiednią kartę, gracz przesuwa swój pionek na planszy o jedno pole do przodu. Następnie kartę ze stosu odsłania kolejny gracz.

Jeśli gracz, który chwycił kartę packą pomylił się, musi cofnąć swój pionek na planszy o jedno pole.

Może zdarzyć się, że na karcie, którą właśnie odsłoniście, pojawi się zwierzak, którego uszu żaden z Was nie posiada na swojej opasce. W takim przypadku, następny gracz odsłania kolejną kartę ze stosu i kontynuujecie rozgrywkę.

## Plansza:

Na jednej stronie planszy znajdziecie tor bez pól specjalnych, wykorzystajcie go, jeśli chcecie rozegrać prostszy wariant.



Druga strona zawiera pełny zestaw pól specjalnych, to dzięki nim Wasza rozgrywka będzie jeszcze bardziej emocjonująca!

Podczas rozgrywki, Wasze pionki będą nieustannie przesuwały się do mety, gdzie czeka na Was radosny Treflik. Zdarzy się również, że pionki będą się cofały.



**ZA KAŻDYM RAZEM**, kiedy pionek danego gracza stanie na jednym z pól specjalnych, wprowadźcie do gry poniższe zasady:



– każdy gracz przekazuje swoją opaskę wraz z uszami do gracza po prawej stronie. Od tego momentu każdy z Was szuka innych zwierzków na kartach.



– gracz, który znajduje się na tym polu, musi złapać karty, które **NIE POSIADAJĄ** zwierzaka, którego uszy dany gracz ma aktualnie na głowie.



– zakończcie rozgrywkę, gracz który stanął na tym polu jako pierwszy, zostaje zwycięzcą.

## Koniec gry:

**Kto z Was jako pierwszy dotrze swoim pionkiem do Treflika, zostaje zwycięzcą!**



Wydawca:  
TREFL SA  
ul. Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

Autor gry: Lilianna Laskowska  
Prowadzący projekt: Michał Szewczyk  
Zespół: Agnieszka Walczak, Marta Cebera,  
Mariusz Majchrowski, Patryk Gęsiak  
Opracowanie graficzne i ilustracje: Michał Ambrzykowski,  
Przemysław Walczak  
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski,  
Krzysztof Furmańczyk, Przemysław Walczak

