

Pergola

Zachwyć się urokiem kwietnego ogrodu i zaprojektuj swój własny układ roślin w taki sposób, by stworzył równie piękną, co funkcjonalną kompozycję. Wypełnij przestrzeń wijącymi się powojnikami, pachnącą lawendą, barwnymi malwami i imponującymi magnoliami. Różne rodzaje kwiatów z pewnością przyciągną motyle, pszczoły, biedronki i inne stworzenia, które zapewnią Ci mnóstwo dodatkowych korzyści.



WYDRY

Wydry to urocze stworzenia, które spędzają całe dnie na poławianiu pereł. Zależy im zwłaszcza na tych najcenniejszych – gromadzą je, aby wciąż powiększać swoją okazałą kolekcję. Nie jest to jednak proste zadanie... Morskie wody zamieszkują okropne, kolczaste jeżowce! Ich ostre kolce kłują w łapki i noski, uniemożliwiając wydrom zbieranie skarbów. Jak poławiać w takich warunkach?!



Podaj dalej

Narysuj to, co przeczytałeś, a potem zgadnij, co zobaczyłeś. Wszyscy jednocześnie rysujecie, przekazujecie szkicowniki dalej, zgadujecie i śmiejecie się, poznając zabawne odpowiedzi, których nikt nie był w stanie przewidzieć!



Podaj dalej Bez cenzury

Nasza ulubiona gra imprezowa właśnie dorosła! Tu haśła koczają się tylko z jednym i są jeszcze trudniejsze do narysowania. Niezależnie, czy uda się Wam przekazać słowa dalej, czy też po drodze Wasze myślenie skręci w zupełnie niezbrane rejony – z pewnością czeka Was mnóstwo śmiechu i doskonałej zabawy!



ARSCH MALLOVS

Na ciepło smakują najlepiej!

Dla lepszej czytelności używamy rodzaju męskiego. Aby stworzyć lepszy świat, myśl neutralnie pod względem płci.

Elementy:

62 karty: po 1 karcie o wartości „–4” i „–2” punkty, po 4 karty o wartościach od „0” do „7” punktów, po 8 kart o wartościach od „8” do „10” punktów i po 4 karty o wartości „11” punktów.

Cel gry

Zbierz najmniejszą liczbę punktów! Gracz, który zbierze najmniejszą liczbę punktów podczas danej rundy, wygrywa tę rundę. Całkowita liczba punktów gracza określana jest przez zsumowanie wartości punktowych na jego kartach z końca rundy. Wygrywa gracz, który na koniec **6. rundy** ma najmniejszą całkowitą liczbę punktów.

Przygotowanie do gry

Potasuj karty i rozdaj po **6 zakrytych kart** każdemu z graczy. Gracze układają je przed sobą **bez podglądania** w 2 rzędach po 3 karty (zob. ilustracja poniżej). Pozostałe karty połóż w zakrytym stosie na środku stołu – to stos dobierania. Wierzchnią kartę ze stosu dobierania umieść odkrytą obok – to stos kart odrzuconych. Na początku rozgrywki każdy z graczy może **jednorazowo podejrzeć 2** ze swoich zakrytych kart.



Później gracze nie mogą już podglądać swoich kart ani zmieniać ich pozycji!

Rozgrywka

Gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz, który jako ostatni coś przekąsił, rozpoczyna rozgrywkę. Może dobrać wierzchnią kartę z zakrytego stosu dobierania (i spojrzeć na nią) **albo** dobrać wierzchnią kartę z odkrytego stosu kart odrzuconych. Następnie wykonuje 1 z następujących akcji:

- 1 Wymienia 1 ze swoich zakrytych kart na dobraną kartę (nie ujawniając jej) – wymienioną kartę należy odrzucić i położyć odkrytą na stosie kart odrzuconych.
- 2 Odrzuca dobraną kartę, kładąc ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Jeśli się na to zdecyduje, **musi odkryć 1 ze swoich kart** – w ten sposób ta karta zostaje **zablokowana** do końca rozgrywki.
- 3 Jeśli karta dobrana z **zakrytego stosu dobierania** okaże się kartą akcji, gracz może wykonać opisaną na niej akcję albo kontynuować rozgrywkę, tak jak w przypadku akcji 1 i 2.

Tura gracza kończy się, gdy ten podejmie decyzję i odłoży kartę na stos kart odrzuconych. Następnie swoją turę rozpoczyna gracz po jego lewej stronie.

Koniec rundy

Jeśli gracz na koniec swojej tury uważa, że ma **najniższą liczbę punktów** spośród wszystkich graczy, może zakończyć rundę okrzykiem „Pupianki!”. Runda kończy się również wtedy, gdy jeden z graczy ma przed sobą same odkryte karty (zablokowane). W takim przypadku pozostali gracze mogą rozegrać po 1 ostatniej turze. Gracz, który zakończył rundę, musi mieć najniższą łączną liczbę punktów po zsumowaniu punktów z kart, które ma na stole. Jeśli nie udało mu się osiągnąć najniższego wyniku, jego **punkty zostają podwojone** w ramach kary. Następną rundę rozpoczyna gracz z najwyższą liczbą punktów. Jeśli stos dobierania się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć nowy zakryty stos dobierania. Wierzchnią kartę nowego stosu dobierania ponownie należy położyć odkrytą obok – tworzy nowy stos kart odrzuconych.

Punkty

Na koniec każdej rundy każdy z graczy odkrywa swoje karty, a następnie sumuje punkty i zapisuje wynik. Wygrywa gracz, który po 6 rundach zdobył najmniejszą liczbę punktów.

Przykład

Jeśli gracz zakończył rundę z ujemnym poziomem spiecznia, np. –2, a inny gracz osiągnął jeszcze niższy wynik, np. –3, gracz, który zakończył rundę, nie musi podwajać swoich punktów w ramach kary.

Pozbywanie się kart

Jeśli gracz zbierze **co najmniej 3 zakryte karty o tym samym numerze**, może wymienić je na początku swojej tury na dobraną kartę (może na nią spojrzeć). Dzięki temu może mieć mniej niż 6 kart. W przypadku **kart akcji** (czarnych) **wystarczą 2** takie same karty. Wymienione karty odkłada się odkryte na stos kart odrzuconych. Dobra karta, niezależnie od jej typu, dokładana jest zakryta do kart gracza na stole. Jeśli gracz się pomyli i spróbuje odrzucić **karty o różnych numerach**, w ramach kary musi zatrzymać te karty wraz z nowo dobraną kartą i dodać je do swoich zakrytych kart na stole.



Karty akcji

Karta akcji może zostać rozpatrzona tylko wtedy, gdy została dobrana z **zakrytego stosu dobierania**. Jeśli gracz zdecyduje się to zrobić, musi to natychmiast ogłosić i odłożyć tę kartę na stos kart odrzuconych. Jeśli gracz rozpatrzy kartę akcji, nie może jej później wymienić z kartą na stole i nie może jej użyć do zablokowania innej karty poprzez odrzucenie jej.



Ważne! Poszczególne typy kart mają różną liczbę egzemplarzy w grze.

Układ i ilustracje: Hans Sebastian Thomae

Tłumaczenie: Sandra Hoffman, Sylwia Smolińska
Redakcja: zespół Rebel

Używanie kart akcji

W grze dostępne są 3 rodzaje kart akcji.

Ciekawska pupianka. Pozwala graczowi podejrzeć dowolną kartę – swoją lub innego gracza. Akcja nie dotyczy zakrytego stosu dobierania i stosu kart odrzuconych.



Wymianka. Pozwala graczowi wymienić 1 ze swoich zakrytych kart na zakrytą kartę innego gracza. Nie można wymieniać zablokowanych kart.

Dokładka. Pozwala graczowi na wykonanie dodatkowych 2 tur.



Wersja dla dzieci w wieku od 7 lat

Aby umożliwić najmłodszemu szybką i łatwą rozgrywkę, zalecamy grę z 4 zakrytymi kartami na gracza.