

GIBKĄ GRUSZKĄ

®

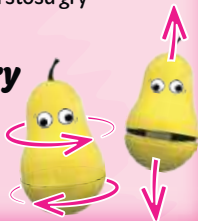


Cel gry

Bądź pierwszym graczem, który pozbędzie się wszystkich swoich kart, dopasowując je do kolejnych kart znajdujących się na wierzchu stosu gry na środku stołu!

Przygotowanie do gry

Karty znajdują się w gruszcze! Wyciągnij je i umieść gruszkę na środku stołu tak, aby każdy miał do niej dostęp.



Potasuj karty i rozdaj je wszystkim graczom.

Każdy gracz ma swoje karty na ręce i swój stos dobierania. Zagrywasz karty z ręki i na ich miejsce dobierasz karty ze swojego stosu dobierania.



stos dobierania



karty na ręce

2 graczy



po 18 kart:

- 6 na ręce,
- 12 w stosie dobierania.

3-4 graczy



po 15 kart:

- 5 na ręce,
- 10 w stosie dobierania.

5-6 graczy



po 12 kart:

- 4 na ręce,
- 8 w stosie dobierania.

7-8 graczy



po 9 kart:

- 3 na ręce,
- 6 w stosie dobierania.

Rozgrywka

Aby rozpocząć grę, niech najmłodszy gracz rozkołysze gruszkę tak, by zaczęła się bujać na boki. Żeby runda była krótsza, należy rozkołysać gruszkę delikatnie.

Następnie ten sam gracz dobiera kartę ze swojego stosu dobierania i umieszcza ją odkrytą obok gruszki, tworząc stos gry na środku stołu.



rozkołysany
gruszkowy
czasomierz

Dopasuj swoją kartę!

Każdy gracz jak najszybciej wybiera ze swojej ręki kartę, która pasuje do karty leżącej na wierzchu stosu gry i kładzie ją na tej karcie.

Nie ma żadnej kolejności, kto pierwszy, ten lepszy, więc warto się pośpieszyć!

Karta może być tego samego koloru, przedstawiać takie same elementy lub taką samą liczbę elementów.



Pamiętaj, aby powiedzieć, na czym opiera się dopasowanie, gdy kładziesz kartę.



AWOKADO!

Następne dopasowanie musi być inne od poprzedniego!

Przykład. Jeśli ostatnie dopasowanie opierało się na typie elementu (np. awokado), następne musi opierać się na kolorze (np. niebieskim) lub numerze (np. 5). Nie możesz bez przerwy rzucać kart na stos tylko dlatego, że jest na nich awokado!

stos gry
na środku stołu



karty na ręce



Dokładne dopasowanie?

Jeśli zauważysz dokładne dopasowanie, czyli pod względem elementu, liczby elementów i koloru karty, zawołaj „gibka gruszka!”

GIBKA GRUSZKA!

I ZŁAP GRUSZKĘ!

Musisz działać szybko...

Każdy, kto zauważy dokładne dopasowanie, może zgarnąć gruszkę!



Osoba, która jako pierwsza złapie gruszkę, wygrywa rundę!

Następnie tasuje karty ze stosu gry i dzieli je między pozostałych graczy, którzy dodają je na spód swoich stosów dobierania.

Zwycięzca rundy musi rozkołysać gruszkę i stworzyć nowy stos gry, kładąc obok gruszki odkrytą kartę z wierzchu swojego stosu dobierania!

Grajcie dalej. Nie ma limitu liczby rund. Gra kończy się, gdy jedno z Was pozbędzie się wszystkich swoich kart.

Chcesz mieć więcej kart na ręce?

W każdej chwili możesz dobierać na rękę nowe karty ze swojego stosu dobierania, ale nigdy nie możesz przekroczyć liczby kart na ręce z początku gry.

Nie możesz zagrać żadnej karty?

Wymień 1 kartę z ręki na kartę z wierzchu swojego stosu dobierania. Odrzuconą kartę umieść na spodzie swojego stosu dobierania.



Koniec czasu!

Jeśli w dowolnym momencie gry gruszka przestanie się kołysać, wszyscy wskażcie na nią palcem, wstańcie i zacznijcie kiwać się na boki.

Zatańczcie gruszeko-taniec!

Jeśli jako ostatni gracz wskażesz gruszkę i zaczniesz się kiwać, zabierasz wszystkie karty ze stosu gry na środku stołu i umieszczasz je na spodzie swojego stosu dobierania.

Uważaj! Jeśli wskażesz gruszkę, zanim ta przestanie się kołysać, zabierasz wszystkie karty ze stosu gry na spód swojego stosu dobierania. Rozkołysz gruszkę na nowo i umieść obok niej odkrytą kartę z wierzchu swojego stosu dobierania, by stworzyć nowy stos gry. Kontynuujcie grę.

Mamy zwycięzcę!

Gdy pozbędziesz się wszystkich kart ze swojej ręki i stosu dobierania, złap gruszkę, zanim dowolny inny gracz się zorientuje*, i zatańcz gruszeko-taniec, triumfalnie się kołysząc!

*Jeśli dowolny inny gracz złapie gruszkę przed Tobą, tasuje karty ze stosu gry i dzieli je między pozostałych graczy. Gra toczy się dalej.



Błędy

Jeśli popełnisz błąd, np. 2 razy z rzędu wybierzesz to samo dopasowanie lub zagrasz kartę, która nie pasuje do karty na wierzchu stosu gry, zabierasz niewłaściwie zagraną kartę z powrotem i kontynuujesz grę.

Młodzi gracze

Aby uprościć rozgrywkę, możecie **umówić się, że gracze bez limitu czasu** (nie kołyszecie gruszką i pomijacie sekcję „Koniec czasu!”).

**Rozgrzywka
jednoosobowa?
Inne warianty
gry?**



ZESKANUJ MNIE

Gra zaprojektowana i wydana w Wielkiej Brytanii przez Camden Games Ltd., 210A Camden High Street, NW1 8QR, Londyn, Wielka Brytania.

Pear Shaped® jest zastrzeżonym znakiem towarowym GW Development UK Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Chinach.

Tłumaczenie: Sandra Hoffman

Redakcja: zespół Rebel

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, POLSKA
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl