



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia



ELEMENTY GRY

44 karty:

5 kaczek (każda inna)



3 biedronki

3 dmuchawce

3 krety

3 liście

3 maki

3 motyle

3 mrówki



3 myszy

3 niezapominajki

3 pszczoły

3 stokrotki

3 wróble

3 żaby



CEL GRY

Podczas gry będziecie zdobywać karty z różnymi obrazkami. Na koniec rozgrywki otrzymacie za nie punkty:

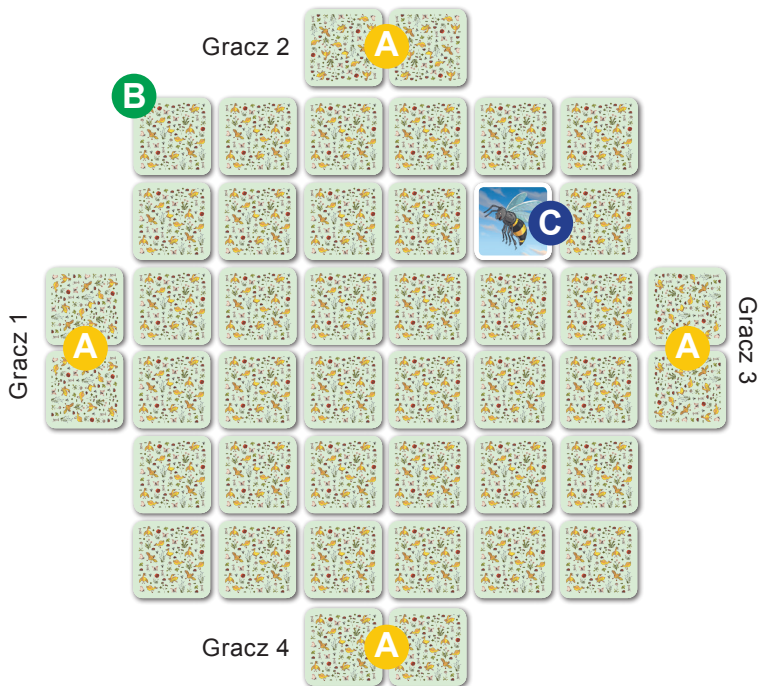
- im więcej takich samych obrazków, tym więcej punktów,
- każda kaczka warta jest 3 punkty.

Wygra osoba z największą liczbą punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Każdy gracz losuje **2 karty** (zróbcie to tak, aby rywale nie widzieli obrazków na waszych kartach).

Uwaga! Jeśli wylosujecie 2 karty z takim samym obrazkiem lub z kaczką, wylosujcie kolejną, aż traficie na kartę z innym obrazkiem (patrz: przykładowe karty poniżej).



Wylosowane karty połóżcie przed sobą obrazkami do dołu **A**.

Uwaga! Postarajcie się zapamiętać obrazki na swoich kartach. Podczas gry nie będziecie mogli podglądać kart leżących przed wami.

- Pozostałe karty dokładnie potasujcie. Następnie rozłóżcie je na środku stołu obrazkami do dołu **B**. Będzie to **łąka**.
- Jedną z kart leżących na łące odwróćcie obrazkiem do góry **C**.

Uwaga! Odwrócona karta nie może przedstawiać kaczki. Jeśli tak się stanie, odkryjcie inną kartę. A kaczkę zakryjcie (zróbcie to w taki sposób, aby nikt nie wiedział, w którym miejscu łąki się znajduje).

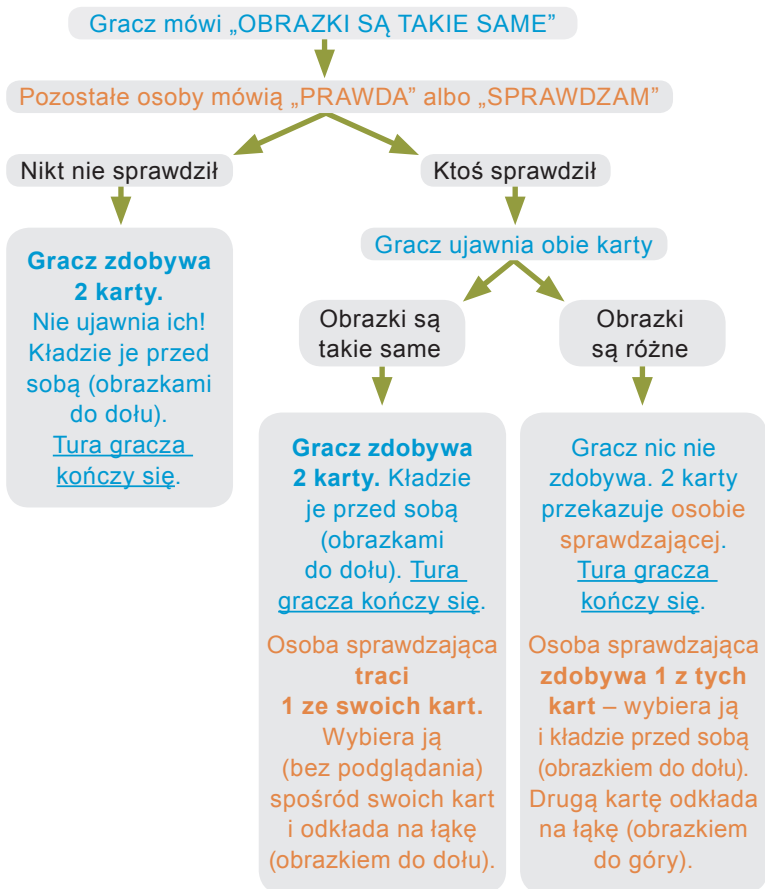
PRZEBIEG ROZGRYWKI

Podczas rozgrywki gracze będą kolejno brać **2 karty z łąki**, nie ujawniając obrazków rywalom. Jeśli obrazki będą TAKIE SAME, gracz je zdobędzie. Nic jednak straconego, jeśli obrazki będą RÓŻNE! Gracz może zdobyć te karty, zachowując kamienną twarz i blefując, że są takie same. Jeśli mu się uda – zdobędzie te karty, a jeśli blef się nie uda, jedną z kart zdobędzie któryś z rywali. Grę rozpoczyna osoba, która była ostatnio na łące (lub najstarszy gracz). W swojej turze gracz wykonuje poniższe działania.

Dla ułatwienia, **działania aktywnego gracza zapisane są na niebiesko**, a **działania pozostałych osób na pomarańczowo**.

- **Gracz bierze 2 karty z łąki**. Trzyma je w taki sposób, aby rywale nie widzieli obrazków znajdujących się na kartach.
- **Gracz musi powiedzieć „OBRAZKI SĄ RÓŻNE” albo „OBRAZKI SĄ TAKIE SAME”**.
 - ➔ Jeśli obrazki są różne i gracz nie chce blefować, mówi **„OBRAZKI SĄ RÓŻNE”**:
 - Odkłada obie karty na łąkę: jedną z nich kładzie obrazkiem do góry.
 - Gracz kończy swoją turę i do gry przystępuje osoba siedząca z lewej strony.

- ➔ Jeśli obrazki są takie same (albo różne, a gracz chce blefować!), mówi „**OBRAZKI SĄ TAKIE SAME**”.
- Pozostałe osoby kolejno (począwszy od osoby siedzącej z lewej strony) oceniają, czy to prawda: mówią „PRAWDA” albo „SPRAWDZAM”.
- Przebieg tej części rozgrywki przedstawiamy w formie schematu.



PAMIĘTAJCIE!

- Biorąc karty z łąki, możecie sięgać również po **karty leżące obrazkiem do góry**.

Przykład: Gracz wziął pierwszą kartę z łąki – trafił na motyla. Taki sam obrazek znajduje się na jednej z odkrytych kart. Gracz bierze ją jako drugą kartę (ma więc 2 motyle).

- Osoba decydująca się powiedzieć „SPRAWDZAM”, **musi posiadać przynajmniej 1 kartę**. Jeśli bowiem okaże się, że obrazki na kartach są takie same, osoba sprawdzająca straci 1 kartę.
- Podczas rozgrywki nie można podglądać kart leżących przed wami (zarówno tych dwóch, które dostaliście na początku gry, jak i kart zdobytych podczas rozgrywki).
- **Kaczki** są wyjątkowe: każda z nich jest warta **3 punkty**. Każda z nich jest też **inna**, dlatego obrazki kaczek nie tworzą par. Są więc 2 sposoby zdobycia kaczek:
 - gracz blefuje i nie jest sprawdzony przez żadnego z rywali,
 - gracz sprawdza inną osobę, która akurat blefuje, próbując zdobyć kaczkę.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy na łące znajdują się wyłącznie karty leżące obrazkami do góry. Gracze liczą punkty za zdobyte karty:

- każda kaczka = 3 punkty,
- każdy pojedynczy obrazek = 1 punkt,
- każdy kolejny obrazek jest wart o 1 punkt więcej.

Wygrywa osoba z największą liczbą punktów. W przypadku remisu, zwyciężcą zostaje gracz z większą liczbą kaczek. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład: Gracz zdobył 8 kart:

– za 2 kaczki dostaje 6 punktów,

– za 1 stokrotkę dostaje 1 punkt,

– ma 2 krety: pierwszy = 1 punkt, a drugi = 2 punkty,

– ma 3 pszczoły: pierwsza = 1 punkt, druga = 2 punkty, a trzecia = 3 punkty.

Gracz zdobył w sumie 16 punktów.



= 6 punktów



= 1 punkt



= 3 punkty



= 6 punktów



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c,
02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo Nasza Księgarnia
© 2018 Michał Gołębiowski

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Katarzyna Suszał, Arek Maj
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki



Poznaj nasze gry planszowe! • gry.nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)