



INSTRUKCJA GRY

Gra dla 2–6 graczy w wieku od 5 lat, czas gry: 10–15 minut

OGÓLNE ZASADY:

Każdy gracz stara się jak najszybciej zgromadzić określoną liczbę kart z pandami. Kto będzie najszybszy?

ELEMENTY GRY:

- 55 kart z pandami
- 1 kostka



awersy



rewersy

WARIANT PODSTAWOWY

PRZYGOTOWANIE GRY:

- Potasujcie karty z pandami i połóżcie odkrytą talię na stole (pandami ku górze). Następnie rozsuńcie talię, tworząc pulę rozsypanych kart. Część z nich będzie widoczna w całości, część zakryta.
- Kostkę do gry dajcie najmłodszemu graczowi. Jesteście gotowi do gry.

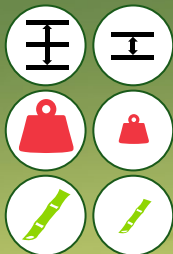


ROZGRYWKA:

Gracz posiadający kostkę rzuca nią i ustala w ten sposób kategorię, w której gracze będą porównywać karty w tej rundzie.

Możliwe są następujące kategorie:

- największa/najmniejsza panda
- najcięższa/najlżejsza panda
- najdłuższy/najkrótszy bambus



Następnie każdy z graczy w tym samym czasie stara się zabrać kartę, która jego zdaniem najlepiej spełnia wylosowany na kostce warunek. Nie należy specjalnie ruszać i przekładać kart, ale gracz może podnieść taką kartę, której nie widać w całości.

Każdy z graczy odwraca podniesione karty na stronę z wynikami i porównuje wyniki. Gracz, którego karta najlepiej spełnia warunek wylosowany na kostce, zabiera kartę dla siebie jako punkt. Pozostali gracze odkładają karty na osobny stos – nie będą już brały udziału w tej rozgrywce i nie wolno ich ponownie wybierać (patrz Uwaga poniżej).

Kostkę należy przekazać kolejnemu graczowi i powtórzyć powyższe kroki.

Zależnie od liczby graczy rozgrzywka toczy się do momentu, gdy któryś z graczy będzie posiadał odpowiednią liczbę kart. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

2 graczy – 10 kart

3 graczy – 8 kart

4 graczy – 6 kart

5 graczy – 5 karty

6 graczy – 3 karty



Uwaga: W przypadku gdy na stole pozostało mniej kart, niż jest graczy, a nadal nie wyłoniono zwycięzcy, należy zabrać wszystkie odłożone na bok karty (nie te, które gracze zdobyli), potasować je i utworzyć z nich nowy obszar z kart i kontynuować rozgrywkę.



Uwaga: W przypadku gdy na stole pozostało mniej kart, niż jest graczy, a nadal nie wyłoniono zwycięzcy (dotyczy rozgrywek 4-, 5- i 6-osobowych), rozgrzywka kończy się. Gracz, który posiada najwięcej kart, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma kartę z najmniejszym bambusem.



Przykład:

Na kostce widać warunek – najcięższa panda. Trzech graczy wybrało swoje karty:



Po odwróceniu kart gracze porównują wagę swoich pand. Wygrywa z graczy, którego panda jest najcięższa. I to on zabiera kartę jako swój punkt zwycięstwa.

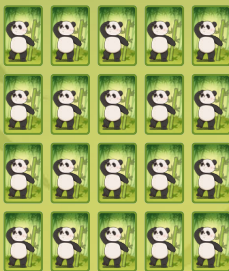


WARIANT „GRAMY DO OSTATNIEJ PANDY”

Rozgrywka toczy się do momentu, gdy na stole pozostało mniej kart, niż jest graczy. Gracz, który posiada najwięcej kart, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który ma kartę z najmniejszym bambusem.

WARIANT DLA MŁODSZYCH GRACZY „ZAGRAJMY W OTWARTE KARTY”

Losowo wybierzcie 20 kart i rozłóżcie na stole w ułożeniu 5x4. I zagrajcie w otwarte karty.



Notka od Redakcji

Do ustawienia pand we właściwej kolejności użyto znanej tylko w misiowym świecie metody „widzi-misię” ;)

Ustawić pandy i utrzymać w jednej pozycji było bardzo trudno, ale robiliśmy, co się dało, aby kolejność była jak najbardziej prawidłowa. Pamiętajcie, że najważniejsza jest dobra zabawa!

EGMONT.pl

Story House Egmont Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2024 Story House Egmont Sp. z o.o.

   | Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

Autor gry: Przemek Wojtkowiak
Ilustracje: Magdalena „Meago” Kania
Wydawca: Beata Sawoń
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Grę polecają:

