W przypadku remisu między dwoma lub trzema kartami wszystkie równoważne karty wygrywają i zostają na stole wraz z punktującymi żetonami graczy.

Pamiętajcie, że jeden żeton używa się tylko raz w czasie całej gry, więc należy nimi rozsądnie gospodarować.

KONIEC GRY

Po 8 rundach wszyscy gracze zbierają ze stołu zwycięskie żetony w swoim kolorze i dodają punkty. Ten, kto ma najwięcej punktów, okazuje się najlepszym tropicielem otaczającej nas żenady (i dziadostwa) i wygrywa grę. W jednej rozgrywce można zdobyć maksymalnie 28 punktów.

Copyright by Impulse A/S. All rights reserved © 2025.

Zasady bezpiecznego użytkowania:
Ostrzeżenia: Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.
Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.
Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko
Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

0-3

Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

PRODUCENT: Z.P.„ALEXANDER" Piotr Pundzis
80 - 209 CHWASZCZYNO, UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70, TEL. 58 552 87 27
www.alexander.com.pl
e-mail: alexander@alexander.com.pl
Wyprodukowano w Polsce

Impulse A/S
Vesteraa 14, 2. sal - DK-9000 Aalborg - Denmark
Games4u is a trademark of Impulse A/S

12+ 3-8 20-30 min

3250



ALE OBCIACH!

gra dla

tropicieli powszechnej żenady i zwykłego dziadostwa

Martin Nedergaard Andersen

W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail: help@alexander.com.pl

Zawartość:
- **Dwustronne karty – 141 szt.**
- **Karty do głosowania – 24 szt.**
- **Żetony do obstawiania – 64 szt.**
- **Plansza**
- **Instrukcja**

PRZYGOTOWANIE

1. Oddziel karty do głosowania od reszty talii (mają inny rewers) i rozdaj graczom po 3 sztuki. Każdy powinien mieć kartę z literą A, B oraz C.
2. Potasuj pozostałe karty i ułóż je w stosie.
3. Połóż planszę na stole.
4. Daj każdemu z graczy zestaw 8 żetonów w wybranym kolorze (cyfry 0–7).



Gotowe!

UWAGA!

Żetony lubią się gubić... Dlatego w zestawie umieściliśmy 8 dodatkowych pustych żetonów, po jednym w każdym kolorze. Zachowaj je w pudełku na przyszłość. Jeśli któremuś z żetonów zdarzy się gdzieś zapodziać, napisz markerem odpowiednią cyfrę na zapasowym i znów będziecie mieć cały komplet.



CEL GRY

Gra trwa 8 rund. W każdej z nich typujecie, która z wylosowanych na planszę kart opisuje najbardziej żenującą sytuację. Karta, na którą zagłosowało najwięcej osób, wygrywa rundę. Wszyscy gracze, którzy na nią postawili, zdobywają punkty. Na końcu podliczamy, kto ma ile punktów. Ta osoba zostaje zwycięzcą.

ROZGRYWKA

Jeden z graczy bierze 3 karty z wierzchu stosu, odwraca je na drugą stronę i wykłada na planszy w miejscach oznaczonych literami A, B oraz C.



Następnie pyta: „Co jest największą żenadą?", i odczytuje treść każdej z kart.

Teraz wszyscy gracze wybierają najbardziej godną politowania sprawę i głosują na nią poprzez wyłożenie przed sobą jednej zakrytej karty do głosowania (A, B lub C).



Jeśli uważasz, że większość z graczy postawiła na to samo co ty, połóż przed sobą wybrany żeton o wysokiej wartości punktowej. Jeżeli okaże się, że masz rację, zdobędziesz tyle punktów, ile znajduje się na żetonie.
Jednak w razie pomyłki stracisz obstawiający żeton.



Dlatego, gdy nie ma pewności co do jednomyślności uczestników, lepiej zagrać zachowawczo i wybrać żeton z niewielką liczbą punktów (nawet 0).
Następnie odwracamy karty i sprawdzamy głosy. Karta, na którą zagłosowała wiekszość, wygrywa i zostaje odłożona na bok wraz z żetonami wszystkich, którzy ją wybrali. Pozostałe dwie karty i cała reszta żetonów ląduje w pudełku.

W następnej rundzie karty ze stosu wyciągnie kolejny gracz i znów przedstawi wszystkim 3 opcje do wyboru, a potem ponownie nastąpi głosowanie na najbardziej obciachową rzecz oraz obstawianie żetonami punktującymi.