

Autor:
Torsten Landsvogt
Ilustracje:
Ari Wong

**W to mi
graj!**



ŁAP prosiąka

Zawartość pudełka:

- 96 kart
- żeton lidera
- instrukcja

Cel gry

Celem gry jest zebranie jak największej liczby kart. Za każdą z nich gracz otrzymuje jeden punkt na koniec gry.

Przygotowanie do gry

Dokładnie tasujemy wszystkie karty i kładziemy je na środku stołu – obrazkami do dołu. Każdy z graczy ciągnie jedną kartę ze stosu – swoją kartę początkową – i nie

podglądając, kładzie ją zakrytą przed sobą. Teraz na środku stołu układamy ilustracjami do góry 30 kart (5 rzędów po 6 kart każdy). Aby rozpocząć pierwszą rundę gry, gracze jednocześnie mówią: **Łap go!**

Przebieg rozgrywki

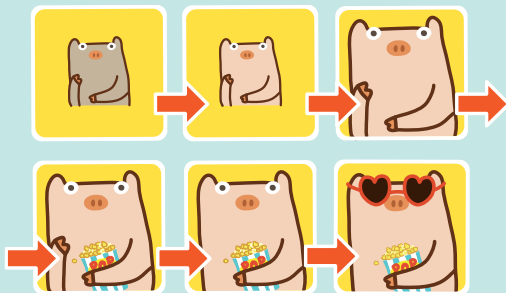
Na hasło: **Łap go!** wszyscy gracze równocześnie odwracają swoje karty początkowe. Przy użyciu tylko jednej ręki każdy stara się jak najszybciej chwycić odpowiednią kartę ze stołu.

GRANNA®

Poszukiwana karta musi być taka sama jak karta początkowa lub różnić się od niej wyłącznie jedną cechą.

Karty różnią się od siebie kilkoma szczegółami. Stanowią je:

- 1 Kolor prosiaka
- 2 Wielkość prosiaka
- 3 Popcorn lub jego brak
- 4 Układ łap
- 5 Okulary przeciwsłoneczne lub ich brak



Zabraną ze stołu kartę gracz kładzie przed sobą na karcie początkowej. Następnie szuka kolejnej karty – takiej samej jak ta, którą przed chwilą zabrał, lub różniącej się od niej wyłącznie jednym szczegółem. Gracze powtarzają tę czynność dopóki

jeden z nich nie zauważy, że nie ma już na stole karty, którą mógłby wybrać. Wówczas mówi on: **Stój** i uderza dłońią w stół. Wszyscy gracze zatrzymują się – nie mogą wtedy dobierać kolejnych kart.

Sprawdzanie kart

Teraz gracze sprawdzają, czy gracz, który krzyknął: **Stój!**, naprawdę nie miał możliwości wzięcia odpowiedniej karty.

- Jeśli miał rację, może wziąć jedną dowolną kartę ze środka stołu i dodać ją do swojego zwycięskiego stosu.
- Jeśli się pomylił – oddaje wszystkie karty, które udało mu się zebrać w tej rundzie, i odkłada je do pudełka – kartę początkową także.

Każdy gracz podaje zebrane przez siebie karty osobie siedzącej po swojej prawej stronie, a ona sprawdza je w kolejności ich dobierania. Każda z kart w stosie może być taka sama jak sąsiadująca z nią karta lub różnić się od niej tylko jedną cechą.

Jeśli gracz nie popełnił żadnych błędów, kładzie wszystkie zebrane w tej rundzie karty (także kartę początkową) przed sobą, obrazkami do dołu, i tworzy w ten sposób swój zwycięski stos. Jeśli jednak popełnił choć jedną pomyłkę, oddaje wszystkie zebrane w tej rundzie karty (łącznie z kartą początkową) i odkłada je do pudełka.

Nowa runda

Na początku kolejnej rundy każdy z graczy pobiera ze stosu nową kartę początkową. Kolejnymi kartami ze stosu uzupełniane są luki w rzędach na stole. Jeżeli w stosie nie ma wystarczającej liczby kart, rozgrywana jest ostatnia runda – przy użyciu kart, które pozostały na stole.

Koniec gry

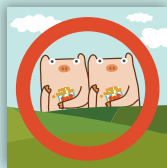
Jeżeli nie można rozdać kart początkowych wszystkim graczom, gra natychmiast się kończy, a gracze liczą karty w swoich zwycięskich stosach.

Zwycięstwo

Każda karta ze zwycięskiego stosu to

jeden punkt. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

Wariant z żetonem lidera



W tym wariantcie gracz, który w danej rundzie dobrał najwięcej kart, otrzymuje **żeton lidera**.

W kolejnej rundzie nie może on brać kart prosiaków, które są takie same jak karta na wierzchu jego stosu. Może wybierać jedynie karty różniące się jedną cechą. Po każdej rundzie żeton lidera może zmienić swojego właściciela. Jeśli dwóch lub więcej graczy zebrało tę samą, największą liczbę kart, żeton lidera nie jest przyznawany w tej rundzie. Nie zostaje w takim przypadku również u poprzedniego właściciela; należy go odłożyć na jedną rundę na bok.

Wariant dla jednego gracza

W wariantcie dla jednego gracza celem gry jest ograniczenie ujemnych punktów do minimum. Należy rozłożyć 4 rzędy po 8 kart (w sumie 32 karty) i wybrać

spośród nich jedną. Podobnie jak w wersji podstawowej gry, trzeba każdorazowo wybrać odpowiednią kartę – taką samą jak rozgrywająca lub różniącą się od niej wyłącznie jednym szczegółem. Gdy na stole nie ma już odpowiednich kart, zbieramy pozostałe i odkładamy je na bok. Rozkładamy nowy zestaw 32 kart i kontynuujemy grę. Po trzech rundach dodajemy karty, które zostały odłożone na bok; te karty to twoje ujemne punkty. Im mniej ujemnych punktów, tym lepszy jest twój wynik. W tym wariantcie nie jest istotny refleks, a przemyślany dobór kart.

Wariant gry dla grupy do 8 graczy

Połącz *Łap prosiaka* z grą *Łap psiaka*. Rozgrywka stanie się trudniejsza – nie tylko ze względu na większą liczbę kart

i przeciwników, ale i nowy szczegół do odróżnienia – **gatunek zwierzęcia**:



Rozpoczynając grę w każdej rundzie, rozkładamy – obrazkami do góry – 7 rzędów liczących po 7 kart (łącznie 49 kart). Gracz, który jako pierwszy nie będzie mógł dobrać kolejnej karty i powie *Stój*, otrzymuje dodatkowo dwie karty ze stołu. Życzymy dobrej zabawy!

Autor pragnie podziękować następującym osobom za niezliczone gry próbne, ich rady oraz sugestie: Gaby Landsvogt, Theresa Tiemeyer i Jan Christoph Habig, Gerda Habig i Hannes Westing, Andreas Hagemann, Matthias Hagemann, Stefan Schneider, Peter Drewes, Marie Lina Fehrmann, Harald Ulrike, Ann-Kathrin i Kristina Iden, Achim i Edith Luft, Jorg Kohler, Thomas Kropp i Kerstin Rudolph, Ingeborn Meinck, Eva Romanowski, Katja Hormann oraz Thomas Selbach.

©2012 Jolly Thinkers. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz zgłosić reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl

Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

patronaty

CZWÓRKA
POLSKIE RADIO



świat
ZABAWEK
Dla dzieci i rodziców

mikroswinki.pl



www.granna.pl

GRANNA®