

TU ZNAJDZIESZ
INSTRUKCJĘ
VIDEO:



NASZE PSIAKI

Patron gry



CELESTYNIAKI
SCHRONISKO DLA
BEZDOMNYCH
ZWIERZĄT

autor: Gareth Edwards ilustracje: Anita Rusiecka

ELEMENTY GRY

62 psy:

10 × Gniotek, 4 × Timba, 4 × Melon, 4 × Perun, 4 × Florka,
4 × Carter, 4 × Barry, 4 × Lilo, 4 × Kokos, 4 × Ginger, 4 × Yogi,
4 × Hugo, 4 × Bruno, 4 × Gargamel

16 zabawek (po 2 zabawki każdego rodzaju)

28 kocyków (po 7 dla każdego gracza)



CEL GRY

Podczas rozgrywki umieszczacie będziecie psy na swoich 7 kocykach. Wykorzystując psie zabawki, będziecie mogli przemieszczać psy na inne kocyki – swoje i rywali.

Na koniec gry zdobędziecie punkty za psy leżące na waszych kocykach. Wygra osoba z największą liczbą punktów.



PRZYGOTOWANIE GRY

Połowa kart psów i zabawek ma symbol  na rewersie.

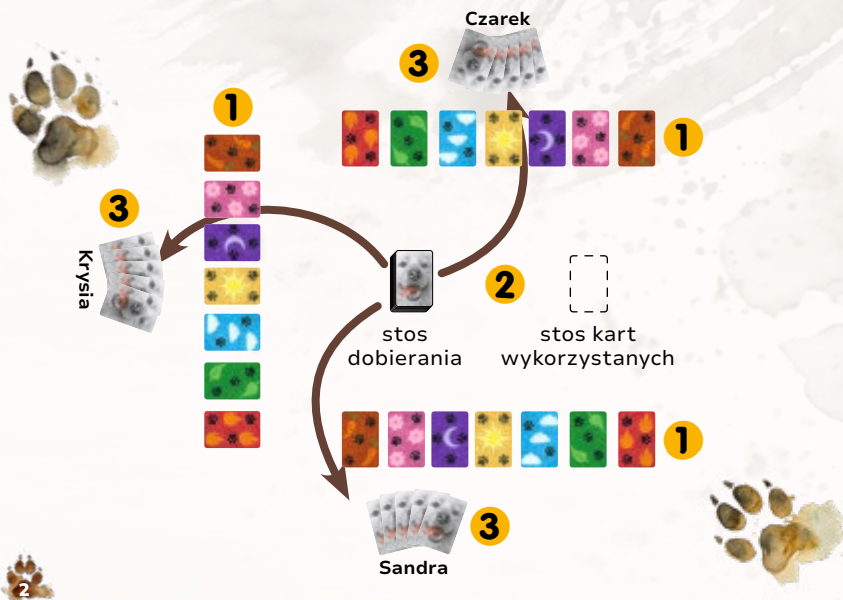
- Jeśli gracie w **2 osoby**, wykorzystujecie **połowę kart** – z symbolem  albo bez niego (pozostałe karty odłóżcie do pudełka).
- Jeśli gracie w **3–4 osoby**, wykorzystujecie **wszystkie karty**.

- 1** Weźcie **po 7 kocyków** – każdy w innym kolorze. Rozłóżcie je przed sobą w rzędzie.

Uwaga! Wszyscy gracze muszą rozłożyć kocyki w tej samej kolejności, np. pierwszy z lewej – żółty, drugi – czerwony, trzeci – niebieski itd.

- 2** Z **kart psów i kart zabawek** stwórzcie wspólny stos. Dokładnie potasujcie karty i połóżcie (obrazkami do dołu) na środku stołu. Stos ten będziemy nazywać **stosem dobierania**. Obok niego zróbcie miejsce na karty wykorzystane podczas gry – miejsce to będziemy nazywać **stosem kart wykorzystanych**.

- 3** Weźcie **po 5 kart** z góry stosu dobierania. Trzymajcie je w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio głaskała psa (lub najmłodszy gracz). Po niej swoje tury wykonują kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz wykonuje **1 z poniższych działań**:

- A. wyklada kartę psa,
- B. wykorzystuje kartę zabawki,
- C. dobiera nową kartę.

A. GRACZ WYKŁADA KARTĘ PSA

- Gracz wybiera (nie losuje!) **1 kartę psa** spośród kart trzymanyh w ręku i kładzie ją na kocyku zgodnie z opisem na karcie.

Uwaga! Kartę psa kładźcie w taki sposób, aby było widać kolor kocyka.

- Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

Przykład: Sandra postanowiła wyłożyć Gniotka – zgodnie z tekstem na karcie może go położyć na swoim dowolnym pustym kocyku. Wybiera żółty. Tura Sandry się kończy.



B. GRACZ WYKORZYSTUJE KARTĘ ZABAWKI

- Gracz wybiera (nie losuje!) **1 zabawkę** spośród kart trzymanych w ręku i wykonuje opisane na niej działanie.
- Po wykonaniu działania gracz odkłada zabawkę (obrazkiem do góry) na stos kart wykorzystanych.
- Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

Przykład: W swojej następnej turze Sandra wykorzystuje Szelki i wykonuje działanie tej zabawki: przekłada Gniotka z żółtego kocyka na zielony kocyk **1**. Następnie odkłada Szelki na stos kart wykorzystanych **2**. Tura Sandry się kończy.



C. GRACZ DOBIERA NOWĄ KARTĘ

- Gracz dobiera **1 kartę** z góry stosu dobierania. Gracz może mieć w ręku dowolną liczbę kart.
- Jeśli w trakcie gry stos dobierania się wyczerpie, należy potasować karty ze stosu kart wykorzystanych i stworzyć z nich nowy stos dobierania.
- Tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony.

Przykład: W swojej następnej turze Sandra bierze nową kartę z góry stosu dobierania i dodaje ją do kart trzymanyh w ręku. Tura Sandry się kończy.



ZASADY WYKŁADANIA KART PSÓW

- Pamiętajcie, że **wyłożenie karty** oznacza – w zależności od opisu na niej – położenie karty na pustym kocyku lub na wcześniej dołożonej karcie. Na każdym kocyku zawsze więc widać ostatnio dołożoną kartę.
- W opisach kart stosujemy zwrot „dowolny pies”. Oznacza on kartę psa o tym samym lub innym imieniu.
***Przykład:** Wykładając Timbę (którą należy umieścić na kocyku zajęтым przez dowolnego psa), gracz może położyć ją na kocyku, na którym jest już Timba lub inny pies.*
- Karty psów należy kłaść w taki sposób, aby przez całą grę było widać kolory kocyków.

ZASADY WYKORZYSTYWANIA KART ZABAWEK

Karty zabawek pozwalają **przenosić** psy na inne kocyki lub **zamieniać miejscami** psy z 2 kocyków.

Pamiętajcie:

- Gracz, który „**przenosi dowolnego psa**”, bierze z kocyka kartę ostatnio dołożoną na ten kocyk (czyli tę widoczną) i przenosi na inny kocyk.
- Gracz, który „**zamienia miejscami wszystkie psy z 2 kocyków**”, nie może zmieniać kolejności kart leżących na tych kocykach.



KONIEC GRY

Gdy na wszystkich kocykach któregoś gracza będą psy, dogrywa on swoją turę do końca i gra się kończy.

Gracze liczą punkty za psy ostatnio dołożone na poszczególne kocyki (czyli za widoczne psy). **Za psy leżące pod innymi kartami psów nie zdobywa się punktów.** Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład: Sandra za psy widoczne na jej kocykach zdobyła **18 punktów** ($3 + 1 + 4 + 2 + 3 + 4 + 1$).





Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  nasza_ksiegarnia_gry



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2026 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
gpsr@nk.com.pl

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak,
Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Sandra Ptasieńska
Korekta: Marta Kania, Zuzanna Hertig
DTP: Cezary Szulc



© 2026 Farplace