

GLUTY

INSTRUKCJA

CEL GRY

Zdobyć jak najwięcej punktów na kartach, losując je z puli i podkradając innym graczom.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wyłóż wszystkie karty na stół rewersem do góry i dobrze przemieszaj, tworząc na środku luźny stos w formie puli.

Grę zaczyna ten, kto ma na to największą chrapkę. Jeśli trudno dojść wam do porozumienia, wylosujcie po jednej karcie i niech rozpocznie gracz, który wyciągnął gluta o najwyższej wartości. W przypadku remisu kontynuujcie losowanie aż do wyłonienia zwycięzcy.

PRZEBIEG GRY

Gracz rozpoczynający partię wyciąga jedną kartę ze stosu i kładzie przed sobą przednią stroną do góry. Następnie losuje kolejną kartę i kładzie obok poprzedniej. Każda wartość powinna leżeć osobno. Jeżeli wyciągnął taką samą kartę, połóż ją częściowo na poprzedniej, tak jak na obrazku nr 1.



Obrazek nr 1

Po dołożeniu karty zdecyduj, czy grasz dalej, czy kończysz na tym swój ruch. Każda karta dodaje swoją wartość punktową do poprzedniej, zatem im więcej masz ich przed sobą, tym lepiej. **Ale uwaga** – po wyłożeniu przed sobą 3 kart, żadna kolejna wyciągnięta ze stosu nie może się już powtórzyć. Jeżeli do tego dojdzie, twoja kolejka się skończy i wszystkie zarobione w tej rundzie punkty przepadną. Odłóż wszystkie karty do pudełka.

W grze mamy tylko 10 różnych kart.

Każdy kolejny ruch zwiększa prawdopodobieństwo utraty wszystkiego.

Jeżeli zdecydowałeś się przerwać grę, będziesz mógł zachować zdobyte punkty, ale dopiero w momencie, kiedy kolejka wróci do ciebie. Do tego czasu rywale będą mieli wciąż szansę skraść ci twoje gluty sprzed nosa.

Kiedy kolejka zatoczy koło, a przed tobą pozostaną na stole jakieś karty, odłóż je na swój zakryty stos zdobytych punktów. Tych kart nie zabierze ci już nikt do końca gry.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- Karty – 110 szt.
- Instrukcja

KARTY

W talii występują karty o różnej wartości punktowej, od chudziutkich, małych glutków za 1 punkt aż do porządnie dorodnych blobów po 10 punktów za sztukę.

KRADZIEŻ KART:

Za każdym razem, kiedy wyciągniesz nową kartę ze stosu i wyłożysz przed sobą, rozejrzyj się po stole. Jeżeli przed którymkolwiek z graczy leży taka sama karta (lub kilka), możesz je wszystkie zabrać i dołożyć do swojego zestawu. W ten sposób możesz zabrać karty jednemu lub kilku graczom równocześnie.

Takie dokładanie kart nie liczy się jako powtórzenie karty, ale zwiększa zestaw leżący przed tobą. Dlatego na początku rundy, kiedy nie masz jeszcze 3 kart, nie zawsze warto to robić.

Przykładową rozgrywkę z kradzieżą karty znajdziesz na następnej stronie.

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy ostatnia karta zostanie zabrana ze środkowego stosu i gracz, który ją wygrał, dokona wszystkich możliwych kradzieży (o ile pozwala mu na to sytuacja). W tym momencie wszyscy, którzy mają jeszcze jakieś karty przed sobą, dodają je do swoich stosów zwycięstwa i zaczyna się liczenie punktów.

LICZENIE PUNKTÓW

Wygrywa gracz, któremu udało się zgromadzić gluty o największej łącznej wartości. Dodaj wszystkie punkty do siebie.

UWAGA:

Najłatwiej liczyć dziesiątkami. Ułóż swoje zdobyte karty w ministosiki, tak by wartość każdego z nich wynosiła dziesięć, a potem policz, ile ich masz.

BLUP
BLUP

2739



wiek graczy
6+



czas gry
20 min



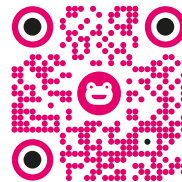
liczba graczy
2-6



imprezowa gra rodzinna

PINK FROG

Wyprodukowano przez:
Z.P. „Alexander” Piotr Pundzisz
ul. Telewizyjna 19
80-209 Chwaszczyno
T/F 58 552 83 70 | 58 552 30 75
Wyprodukowano w Polsce



www.pinkfrog.pl
hello@pinkfrog.pl
f/pinkfrog
Więcej gier na

Ze względów produkcyjnych wzornictwo elementów oraz ich kolorystyka mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach.



ZASADY BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA

OSTRZEŻENIA!
Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zakrztuszenia małymi oderwanymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować. Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu. Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

PRZYKŁAD

1 Rozpoczynasz swoją rundę i wyciągasz siódmkę.

Nikt z twoich rywali nie ma przed sobą takiej karty. Druga karta, jaką losujesz ze środkowego stosu, to jedynka. Mógłbyś podebrać aż dwie takie karty graczowi po lewej, ale w ten sposób przed tobą znajdą się 4 karty i przekroczysz bezpieczny limit.



GRACZ B



GRACZ C



TY



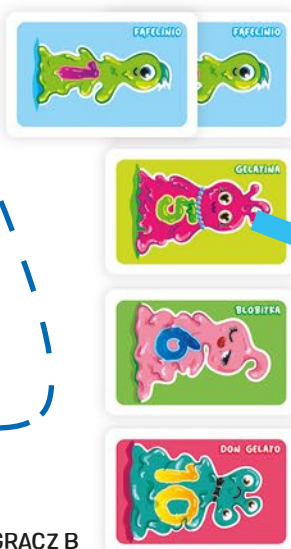
GRACZ D



2 Tymczasem, zamiast dwóch marnych chudziaków, masz przecież duże szanse wyciągnąć bardziej dorodnego bloba. Sięgasz po kolejną kartę i trafia ci się druga siódmka. Wciąż jesteś jednak bezpieczny, a na koncie masz już 15 punktów (7 + 1 + 7).



GRACZ B



GRACZ C



TY



GRACZ D



3 Od tego momentu nie ma już taryfy ulgowej. Jeśli w twoim ręku ponownie znajdzie się jedynka lub siódmka, stracisz wszystko. Ryzykujesz i trafiasz na piątkę. Dwóch innych graczy ma po jednej takiej karcie przed sobą. Kradniesz obie i do swojej zdobyczy punktowej dopisujesz kolejne 15 punktów (7 + 1 + 7 + 5 + 5 + 5).

4 Teraz się zastanów. Masz 30 punktów - to dużo w jednym ruchu, jednak przed tobą leżą tylko 3 rodzaje kart (jedynka, piątka i siódmka). W stosie na środku jest więc aż 7 kart, które nie mogą się powtórzyć. Ryzykujesz ponownie. Niestety to o jeden glut za daleko! Trafia ci się druga jedynka, co oznacza powtórzenie karty. Odtóż wszystkie karty do pudełka i czekaj na swoją kolejną szansę.



GRACZ B



GRACZ C



TY



GRACZ D

