



Na STRAGANIE

TU
ZNAJDZIESZ
INSTRUKCJĘ
VIDEO:



autor: Jason Jin

ilustracje: Maciej Szymanowicz

ELEMENTY GRY

55 kart



Wśród nich 5 kart startowych
(stragan i waga są na nich w tym samym kolorze)

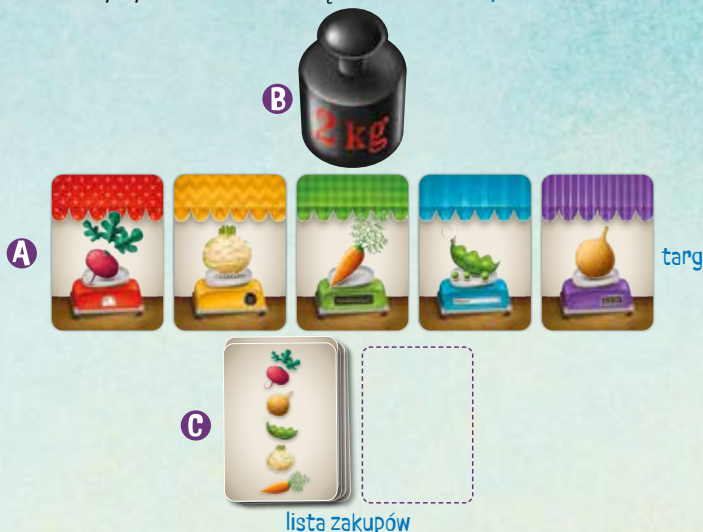


odważnik



PRZYGOTOWANIE GRY

- A** 5 kart startowych połóżcie w rzędzie na środku stołu. Miejsce to będziemy nazywać **targiem**.
B Odważnik połóżcie obok **targu**.
C Dokładnie potasujcie **pozostałe karty** i ułóżcie w stos, rewersem do góry. Obok zostawcie miejsce na karty układane ze stosu. Będzie to **lista zakupów**.



Uwaga! Możecie regulować długość gry. Jeśli nie macie czasu na pełną rozgrywkę, możecie odłożyć część kart ze stosu do pudełka. Partia będzie krótsza.

CEŁ GRY

Podczas rozgrywki **lista zakupów** podpowiada wam, co należy zdobyć na **targu**. **Wszyscy równocześnie** staracie się **jak najszybciej** odnaleźć i złapać właściwą kartę. Wygra osoba, która na koniec gry zgromadzi **najwięcej kart**.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka nie jest podzielona na tury graczy – **wszyscy gracze równocześnie**.

 Najstarszy gracz **odkrywa kartę leżącą na górze stosu** i kładzie ją obok. **Robi to szybko**, aby wszyscy w tym samym momencie zobaczyli, co znajduje się na karcie.

Obie karty – leżącą na górze stosu oraz odkrytą – tworzą **listę zakupów**. Mówią wam one, jaką kartę należy zdobyć na **targu**.

Wyjaśnimy to w rozdziale *LISTA ZAKUPÓW*.

 Następnie **wszyscy równocześnie** staracie się **jak najszybciej** odnaleźć i złapać odpowiednią kartę na **targu**.

Wyjaśnimy to w rozdziale *ZDOBYWANIE KART NA TARGU*.



lista zakupów

LISTĄ ZAKUPÓW

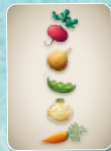
- W zależności od tego, jaka karta leży na górze stosu, na **targu** szukać będziecie innych rzeczy:



szukacie **STRAGANU**
w odpowiednim kolorze,



szukacie **WAGI**
w odpowiednim kolorze,



szukacie
odpowiedniego **WARZYWA**.

- Karta leżąca obok stosu zawiera drugą część informacji o tym, co należy łapać na **targu**.

Przykład: Poniższe karty tworzące **listę zakupów** mówią, że na targu należy złapać kartę, na której jest taki **STRAGAN**, jak na odkrytej karcie, czyli **FIOLĘTOWY**.



ZDOBYWANIE KART NA TARGU

Wszyscy równocześnie staracie się **jak najszybciej** złapać odpowiednią kartę na **targu**. Robicie to zgodnie z poniższymi zasadami.

- Karty należy łapać **po jednej** oraz **jedną ręką**. Nie można złapać kilku kart równocześnie.
- Jeśli gracz złapał właściwą kartę, zabiera ją i kładzie obok siebie – jest to jego **zdobyty punkt**.
- Kilka kart leżących na **targu** może spełniać warunki **listy zakupów**. Może więc je zdobyć **kilku graczy lub 1 gracz**, jeśli będzie wystarczająco szybki (pamiętajcie jednak, że karty należy łapać po jednej i jedną ręką).
- Jeśli na **targu** nie ma karty spełniającej wymagania **listy zakupów**, **wszyscy jak najszybciej przyklepujecie odważnik**. Gracz, który zrobi to **jako ostatni** (czyli ten, którego ręka znajdzie się najwyżej), **traci punkt** – musi odłożyć do pudełka 1 ze swoich kart (jeśli jeszcze nie ma karty, nie traci punktu).
- Jeśli gracz popełnił błąd (złapał złą kartę lub błędnie przyklepał **odważnik**), **traci punkt** – musi odłożyć do pudełka 1 ze swoich kart (jeśli jeszcze nie ma karty, nie traci punktu). Błędnie złapaną kartę należy pozostawić na **targu**.

Uwaga! Gracz, który popełnił błąd, nie może już nie łapać w tej rundzie.



Przykłady zdobywania kart na targu:

Łapiecie stragan *fioletowy!*



Łapiecie wagę *zieloną!*



Łapiecie *buraka!*



Gdy skończycie łapać karty, odkrytą kartę z [listy zakupów](#) umieszczacie na [targu](#). W trakcie rozgrywki liczba kart, które się tam znajdują, będzie się zmieniać.

Przykładowy przebieg rundy:

Najstarszy gracz odkrywa kartę z góry stosu.



Na targu łapiecie wagę **zieloną**! Zdobyte karty kładziecie przed sobą (są to wasze punkty).



Odkrytą kartę przenosicie na targ.



Następną rundę ponownie rozpoczyna najstarszy gracz. Odkrywa kartę z góry stosu i znów wszyscy równocześnie staracie się zdobyć na **targu** odpowiednią kartę.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy w stosie zostanie ostatnia karta (odkładacie ją do pudełka). Liczycie zdobyte karty. Zwycięzcą zostaje ten, kto ma ich najwięcej. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl
© 2026 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© Maciej Szymanowicz, 2026. All rights reserved



© 2026 Mozi Co. Ltd.
All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga
Koordynacja produkcji:
Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Sandra Ptasieńska
Korekta: Zuzanna Hertig
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

