

© Reiner Knizia

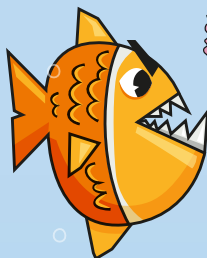
PIRANIE

ŁAPCZYWA GRA W KARTY

INSTRUKCJA



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt e-mail: help@pinkfrog.pl



Zawartość pudełka:
• Karty – 53 szt.
• Instrukcja



KARTY

Zagrywaj żwawo karty, aby nachapać jak najwięcej rybek. Duża ryba łyka mniejszą, a piranie biorą wszystko. Nooo, prawie... Wszyscy kąsają naraz i kto pierwszy pozbedzie się kart, wygra. Szalona karcianka na tempo i spostrzegawczość.

Masz w sobie wystarczająco dużo ikry?



CEL GRY

Jak najszybciej pozbyć się kart, dokładając je do stosu na środku stołu.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasuj wszystkie karty i połóż jedną z nich na środku frontową stroną do góry.

Resztę kart rozdaj po równo między graczy (w przypadku rozgrywki w 3 osoby, jedną kartę należy odrzucić do pudełka).

Każdy z graczy kładzie swój zakryty stosik kart przed sobą lub trzyma go w ręku rewersem do góry.



Autor gry oraz ekipa PINK FROG pragną podziękować wszystkim, którzy przyczynili się do ostatecznego kształtu polskiej wersji gry „Piranie”. Reiner Knizia pragnie dodatkowo podziękować Sebastianowi Bleasdale'owi za jego wkład w stworzenie gry.

2750

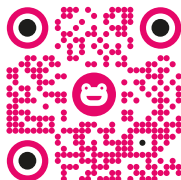
wiek graczy
7+

czas gry
10 min

liczba graczy
2-4

PINK FROG

www.pinkfrog.pl
hello@pinkfrog.pl
[f/pinkfrog](https://www.facebook.com/pinkfrog)
Więcej gier na →



ZASADY BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA

OSTRZEŻENIA!

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zakrzuszenia 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.

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

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





PRZEBIEG GRY



Na „trzy, cztery” wszyscy gracze odsłaniają górną kartę ze swojego stosu i próbują ją dołożyć na wierzch karty, która leży na środku. Dołożona karta zakrywa i zastępuje poprzednią – teraz to do niej należy dopasować kolejną kartę. Wszystko dzieje się równocześnie, aż ktoś jako pierwszy zgra cały swój stosik.

A zatem:

1. Jeśli karta pasuje i udało ci się ją dołożyć do środkowego stosu, czym prędzej odsłoń kolejną i spróbuj się jej pozbyć, i tak dalej, aż zgrasz wszystkie karty.

2. Jeśli nie możesz dopasować karty, szybko odłóż ją na bok zakrytą stroną do góry. W ten sposób stworzy ci się stos kart użytych. Natychmiast odsłoń kolejną ze swoich kart. Może tym razem ci się poszczęści.

UWAGA:

W danym momencie gracz może mieć odsłoniętą tylko jedną kartę i tylko tę kartę może dołożyć.

PRZYKŁAD:

Oto przykładowa sekwencja ruchów. Strzałki pokazują możliwą kolejność zakrywania kart na środkowym stosie.



Zasady dokładania kart:

Karty można położyć na wierzch środkowego stosu tylko pod określonymi warunkami. Zasady są takie:

1. Kartę z rybami dokładamy na inną kartę z rybami tylko wtedy, jeśli na naszej karcie znajduje się większa ryba w tym samym kolorze co ryba na górnej karcie środkowego stosu. Większa niebieska ryba zjada mniejszą niebieską, większa zielona – mniejszą zieloną itd.

2. Kartę z piraniami możemy dołożyć na kartę z rybami tylko wtedy, jeśli ławica jest w innym kolorze niż wszystkie trzy ryby widniejące na górnej karcie ze stosu.

3. Kartę z piraniami można zawsze położyć na inną kartę z piraniami. W końcu każda z nich jest w innym kolorze.

4. Kartę z rybami można położyć na piranie tylko wtedy, jeśli wszystkie ryby są w innym kolorze niż ławica piranii.

Dla jasności informujcie się nawzajem o przyczynie dołożenia swojej karty – tzn. jeśli kładziesz kartę z rybami na inne ryby, wymień głośno kolor ryby, która zjada swoją mniejszą odpowiedniczkę, np. „niebieska!”, „czerwona!” itd.

Jeśli zmieniasz kategorię kart z ryb na piranie – krzyknij „piranie!”, a gdy zmieniasz z powrotem piranie na ryby – powiedz „ryby!”.



KONIEC GRY



Kiedy skończy ci się pierwotny stos, weź do ręki stos kart użytych i zacznij odkrywać z niego karty jedna po drugiej. I tak w kółko.

Gra kończy się w momencie, gdy ktoś jako pierwszy zgra wszystkie otrzymane w rozdaniu karty. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

Jeśli chcecie rozegrać kilka partii i dopiero na końcu wyłonić zwycięzcę, doliczcie każdemu z pozostałych graczy po 1 punkcie karnym za każdą z kart, które im zostały. Wyniki wpiszcie w tabelę. Ostatecznie zwycięzcą zostanie gracz z najmniejszą łączną liczbą punktów karnych.

Partia może skończyć się również wtedy, gdy żaden z graczy nie będzie w stanie dołożyć już żadnej karty do stosu. Wtenczas wszyscy otrzymują punkty karne, a zwycięża ten, kto ma ich najmniej.

UWAGA:

Jeśli zaistniało podejrzenie krętactwa lub pomyłki ze strony któregoś z uczestników, każdy z was ma prawo zatrzymać grę w umówiony wcześniej sposób, np. podnosząc rękę albo wymawiając głośno „stop!” czy „auć!”.

Wszyscy gracze muszą wtedy odrzucić trzymaną aktualnie w rękę otwartą kartę na swój stos kart użytych i następuje weryfikacja, czy faktycznie karta zakrywająca została użyta niepoprawnie. W takim przypadku:

1. Jeśli faktycznie nastąpił błąd, gracz, który go popełnił, zabiera z powrotem ze środkowego stosu swoją kartę wraz z 2 dodatkowymi karnymi kartami i umieszcza na swoim stosie kart użytych.

2. Jeśli wszystko odbyło się poprawnie, osoba, która zatrzymała grę, zabiera ze środkowego stosu aż 3 karne karty i umieszcza na swoim stosie kart użytych.

Ważne: w każdym momencie na środku musi leżeć przynajmniej jedna karta. Najwyżej zmniejszcie liczbę karnych kart do pobrania.