

Polowanie na Robale

Gra karciana dla 2–5 graczy w wieku od 8 lat.

Wszystkie kury, od najmniejszych kurczaków po największe koguty, uwielbiają robale. Nic więc dziwnego, że nawet najmłodsze pisklęta ścigają się, by zdobyć największą porcję z nowego bufetu Koguta Karola. Zazwyczaj pierwsze w kolejności dziobania są te najbardziej zadziorne koguciska, ale mali spryciarze też wiedzą, jak wykombinować porcyjkę robali, nawet jeśli spóźnią się na kolację. Maluchy umieją też namówić Mamę Kwokę na zaserwowanie swoim pociechom dokładki wijącego się papu.

CEL GRY

Wygrywa osoba, która na koniec gry ma **największą liczbę robali** na ręce.

ELEMENTY GRY



36 kart z robalami (o wartościach od 1 do 8)



9 kart Matki Kwoki



25 kart kurczaków (w 5 kolorach, o wartościach od 3 do 7)



1 karta traktora

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy z graczy wybiera swój kolor i bierze do ręki komplet kart kurczaków w tym kolorze. Niewykorzystane karty kurczaków wracają do pudełka. Potasujcie wszystkie karty robali razem z kartami Matek Kwok i ułóżcie je zakryte **w jednym stosie do dobierania**.

Przed rozpoczęciem gry odłóżcie ze stosu do dobierania **9 kart** (podczas rozgrywki **dla 4 graczy**) lub **18 kart** (podczas rozgrywki dla 2 lub 3 graczy) do pudełka.

Gracz, który ostatnio widział kurę na żywo, bierze kartę traktora i kładzie ją przed sobą.

PRZEBIEG GRY

Gra trwa dziewięć rund.

Na początku każdej rundy odkryjcie ze stosu do dobierania **tylne karty, ilu jest graczy**, i ułóżcie je w jednym rzędzie. Pierwszą kartę połóżcie tuż obok stosu do dobierania na pozycji 1, kolejną na pozycji 2 itd.

Następnie każdy z graczy wybiera **jedną z kart na rękę** i kładzie ją **zakrytą** przed sobą. Kiedy wszyscy gracze wykonają już ten ruch, **jednocześnie** odkrywają swoje karty. Gracz, który wyłożył kartę o **najwyższej wartości**, zabiera kartę z **pozycji 1**. Gracz z **kolejną najwyższą** wartością swojej karty bierze kartę z **pozycji 2** i dzieje się tak do momentu, aż wszyscy zbiorą karty wyłożone na początku obok stosu do dobierania. Jeżeli dwoje graczy wyłożyło z ręki karty tej samej wartości, **za wyższą** uznajemy kartę leżącą **najbliżej karty traktora** (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Następnie każdy z graczy odkłada zagrana w tej rundzie kartę kurczaków na swój osobisty stos kart odrzuconych, a zdobytą kartę dokłada do ręki.

Kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) otrzymuje kartę traktora i rozpoczyna się następna runda. Od tego momentu możecie również zagrywać z ręki **karty zdobytych robali**.

Karta Matka Kwoka

Na końcu każdej rundy, ale zanim zostanie odkryty kolejny rząd kart, gracz może zagrać kartę Matki Kwoki (jeśli ją ma) i odłożyć ją do pudełka. W zamian do ręki dobiera dowolne 2 karty (robali lub kurczaków) ze swojego stosu kart odrzuconych. W ten sposób zyskuje jedną dodatkową kartę w rękę na pozostałą część gry. W trakcie jednej rundy wolno wykorzystać tylko jedną kartę Matki Kwoki. Karty Matki Kwoki nie można użyć, by zdobyć kartę robali ze stosu do dobierania.



KONIEC GRY

Pod **koniec dziewiątej rundy** stos do dobierania zostaje wyczerpany i gra dobiega końca.

Teraz gracze mają **ostatnią szansę** na zagranie **karty Matki Kwoki**, zanim dowiedzą się, kto wygrał grę. Następnie gracze sumują wartości kart robali na rękę. **Kurczaki, kwoki i robale ze stosu kart odrzuconych nie są uwzględniane w obliczeniach**. Gracz, któremu udało się zebrać najwięcej robali, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma najmniej kart na rękę. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem – lub od razu rozgrywają kolejną grę, by jednak wyłonić ostatecznego zwycięzcę!

WARIANT GRY DLA DWÓCH GRACZY

W grze dwuosobowej należy przestrzegać wszystkich zasad opisanych powyżej, z uwzględnieniem następujących zmian:

- Utwórz stos z niewykorzystanych kart kurczaków i dobrze go potasuj. To będzie stos Robokurczaków.
- W każdej rundzie odkrywasz 3 karty ze stosu do dobierania i układasz je w rzędzie, tak jak w grze trzyosobowej.
- Gdy obaj gracze wybiorą już swoje karty z ręki i położą zakryte przed sobą, odkrywają je oraz dodatkowo odkrywają wierzchnią kartę ze stosu Robokurczaków.
- Obaj gracze biorą zdobyte karty robali i Matek Kwok w sposób opisany powyżej. Karta zdobyta przez Robokurczaka jest odkładana do pudełka.
- Co trzecią rundę Robokurczak otrzymuje kartę traktora.

W tym przypadku gra także kończy się po dziewięciu rundach, a gracz z największą liczbą robali na rękę zostaje zwycięzcą.

EGMONT.pl



Znajdziesz nas na:
Egmont Polska



© 2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG

© 2025 Story House Egmont sp. z o.o.
Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Inflancka 4C, 00-189 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
Autor: Robert Brouwer
Ilustracje: Doris Mattheus
Projekt: Oliver Richtberg
Product manager: Beata Sawoń
Korekta: Marta Kania
Tłumaczenie: Monika Polkowska
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Grę polecają:



W razie braku elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl