

KAPIBARY KARCIARY Capi-Capi



INSTRUKCJA
3278



W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem
e-mail: help@alexander.com.pl

ZAWARTOŚĆ:

- 🍌 Karty - 110 szt.
- 🍌 Instrukcja

Capi-capi... kapibary grają w karty nie na żarty! Wejdz w świat wyluzowanych kapibar, które „poruszyć” może tylko aromatyczny owoc yuzu..., albo... jeszcze więcej owoców yuzu! Zwab jak najwięcej kapibar do swojego stada oferując im owocowe przysmaki i wygraj!

CEL GRY:

Zgromadź w swoim stadzie postacie kapibar o najwyższej łącznej wartości punktowej. Gra kończy się nagle, gdy ktoś w swojej kolejce zagra kartę **STOP**.



PRZYGOTOWANIE:

1. Potasuj talię.
2. Każdy gracz otrzymuje 5 kart, które trzyma zakryte w ręku.
3. Pozostałe karty tworzą zakrytą pulę dobierania.





ROZGRYWKA:

Grę rozpoczyna ten, kto posiada największą kolekcję przedmiotów z wizerunkiem kapibary – liczy się wszystko, od pluszaków i figurek, przez ubrania, pościel, gry, puzzle, po breloczki, kubki, zeszyty, itd. Lub po prostu ten, kto najbardziej ma na to ochotę.

W swojej turze wykonujesz dwie proste czynności:

1. Zagraj kartę (jeśli chcesz): wybierz jedną kartę z ręki, wykonaj jej akcję i odłóż na stos kart użytych.
2. Dobierz kartę: weź nową z puli.

Lub – możesz podjąć decyzję, że nie zagrywasz żadnej karty. Wtedy dociągasz jedną.

Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Ważne: pula nie jest odtwarzana podczas rozgrywki! Jeśli karty w puli się skończą, po prostu pomijasz ten krok.

KONIEC KART W PULI:

Gracze kontynuują grę dopóki można wykonać jakikolwiek ruch. Jeśli nie masz już kart akcji lub postaci, które możesz zagrać, a masz w ręku **STOP** – musisz go zagrać.

KONIEC GRY:

Gra kończy się natychmiast po zagraniu karty **STOP**. Wszyscy sumują wartość punktów postaci w swoim stadzie. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

Uwaga: jeśli położyłeś **STOP**, a ktoś inny ma tyle samo punktów co ty, przegrywasz!



KARTY:

POSTAĆ: połóż kartę z kapibarą przed sobą. To twoje stado (możesz mieć przed sobą maks. 5 kart). Każda postać ma określoną wartość punktową.

YUZU: owoc yuzu to jeden z największych przysmaków kapibar. Jeśli trafiła ci się taka karta i zdecydujesz się ją zagrać, żadna kapibara nie oprze się zapachowi tego cytrusa. Wybierz przeciwnika, zabierz dowolną postać z jego stada i dołóż do swojego.

SWAP: to karta, która pozwala na zamianę miejscami dwóch kart leżących na stole. Wybierz jedną postać kapibary ze swojego stada i zamień ją na dowolną postać ze stada wybranego przeciwnika.

O! YUZU: trafiła ci się cała micha yuzu, co przyciąga do ciebie kapibary! Zwabiasz po jednej wybranej postaci od innych przeciwników (wszystkich lub nie – twoja decyzja) do swojego stada. Mogą to być karty o różnej wartości. Pamiętaj jednak o limicie 5 kart!

SPA: zorganizowałaś spa w gorącym źródle, w którym (oczywiście) pływają aromatyczne cytrusy. Wybierz gracza, któremu je zafundujesz. Kapibary uwielbiają taki relaks, lecz są w tym czasie kompletnie bezbronne. Gracz traci swoją najbliższą turę, może zostać ograbiony ze swoich kart i nie może zagrać żadnej karty, nawet obronnej. Gracz trzyma kartę SPA przed swoim stadem do czasu, aż kolejka znowu do niego wróci. Wtedy karta trafi na stos kart użytych, a on będzie mógł wykonać swój normalny ruch.

CROCO-CHILL: kapibary to jedne z najbardziej wyluzowanych zwierząt na świecie, które nie uciekają nawet przed... krokodylami, a wręcz czasem potrafią przejechać się na ich grzbiecie! Jeśli trafiła ci się ta karta, możesz ją zagrać, kiedy ktoś próbuje namieszać ci w stadzie. Jeśli ktokolwiek zagrał na ciebie kartę YUZU, SWAP, O! YUZU lub SPA, odpowiedz kartą, na której siedzisz na grzbiecie krokodyla i już nikt ci nie podskoczy! Akcja zostaje zablokowana i kolejka toczy się dalej normalnym trybem. Po zagranium karty CROCO-CHILL, nie dobierasz kolejnej karty na rękę.

STOP: możesz ją zagrać w swojej turze, aby natychmiast zakończyć grę. Zrób to w momencie, gdy stwierdzisz, że masz przed sobą największą liczbę punktów na stole, lub kiedy zostaniesz do tego zmuszony. Jesteś gotowy na podliczenie punktów?



Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi, oderwanymi elementami. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE, ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

PRODUCENT: Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzisz
80-209 CHWASZCZYNO, UL. TELEWIZYJNA 19
TEL. 58 552 83 70
www.alexander.com.pl
e-mail: alexander@alexander.com.pl
Wyprodukowano w Polsce

