

# GRRR!

Nie dla psa kietbasa

3283

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



## Cel gry

Zbierz karty jamników o najwyższej łącznej wartości punktowej. Gra kończy się nagle, gdy ktoś w swojej kolejce zagra kartę **STOP**. Wtedy liczycie zdobyte punkty.



**STOP**

## Karty:



**JAMNIK:** połóż kartę z jamnikiem przed sobą. To twoja kanapa. Uwaga – jest na niej miejsce maksymalnie dla 5 jamników, więc wybieraj mądrze. Każdy jamnik ma swoją określoną wartość punktową.



**KIEŁBASA:** wybierz przeciwnika i zabierz mu dowolnego leżącego przed nim jamnika, a potem połóż go na swojej kanapie.



**STEK:** wymieniasz się na stek z kumplem z podwórka. Zamień miejscami dowolną kartę ze swojej kanapy z wybranym jamnikiem innego przeciwnika.



**DRZEMKA:** po solidnym obżarstwie wszystkie jamniki ucinają sobie drzemkę. Zabierz po jednej wybranej karcie od innych przeciwników (wszystkich lub nie – twoja decyzja) i połóż na swojej kanapie. Mogą to być karty o różnej wartości. Pamiętaj o limicie 5 kart przed sobą!



**FREEZE:** zagraj tę kartę na wybranego gracza. Straci on swoją najbliższą turę, może zostać ograbiony ze swoich kart i nie może zagrać żadnej karty, nawet obronnej. Gracz trzyma kartę FREEZE przed swoją kanapą do czasu, aż kolejka znowu do niego wróci. Wtedy karta trafi na stos kart użytych, a on będzie mógł wykonać swój normalny ruch.



**GRRRR!** zagraj tę kartę, kiedy ktoś próbuje ci namieszać. Twoje warczenie skutecznie obroni cię przed kartą KIEŁBASA, STEK, DRZEMKA a nawet FREEZE. Akcja zostaje zablokowana i kolejka toczy się dalej normalnym trybem. Po zagraniu tej karty nie dobierasz kolejnej na rękę.



**STOP:** możesz tę kartę 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.

Jesteście gotowi 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.

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



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



## Przygotowanie:

1. Potasuj talię i rozdaj graczom po 5 kart.
2. Gracze trzymają karty zakryte w ręku (w formie wachlarza lub pionowego pliku).
3. Pozostałe karty tworzą zakrytą pulę dobierania.



## Rozgrywka:

Grę rozpoczyna ten, kto ostatnio pogłaskał psa.

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 gry:

Gra kończy się natychmiast po zagranie karty STOP. Wszyscy sumują wartość punktów na kartach leżących przed sobą.  
Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

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

