

00-53568 GRA KŁAMCZUCH – INSTRUKCJA

Dedykowany wiek: 7+ Ilość graczy: 3-4

Zawartość opakowania: 4 okulary, 11"nosków", 1 plansza do gry, 24 karty (po 4: Wielkiej Stopy, Ducha, Kosmity, Wiedźmy, Smoka, dzikie karty), instrukcja

Cel gry: zostać graczem z najkrótszym nosem, gdy wszystkie noski zostaną zebrane (w wersji dla młodszych graczy na koniec każdej rundy).

Przygotowanie gry: Ustawcie planszę na środku stołu. Połóżcie Srebrny Nosek na planszy -na polu Wielkiej Stopy. Umieście wszystkie Noski wokół planszy jak na rys. 1. Każdy gracz zakłada okulary. Potasujcie karty i rozdajcie je po równo każdemu graczowi. Gracz, który znajduje się po lewej stronie od rozdającego karty, zaczyna kolejkę. Kontynuujcie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy, istnieje możliwość zadławienia się dziecka.

Zasady gry: Pierwszy gracz, zaczyna od ogłoszenia, którą kartą gra i wyklada kartę z Wielką Stopą (rys. do dołu) na środku planszy. Jeśli ma kartę z Wielką Stopą, może wyłożyć jedną lub więcej i powiedzieć prawdę. (Np.: „Widziałem dwie wielkie stopy”). Jeśli nie ma kart z Wielką Stopą lub chce się pozbyć innych kart, może wyłożyć je i blefować. (Np.: może zagrać 3 kartami z Duchem, ale ogłosić „Widziałem 3 Wielkie Stopy”). Musi wyłożyć minimum jedną kartę podczas kolejki. Grajcie dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz podczas swojej kolejki przesuwając Srebrny Nosek, ogłasza i wyklada karty w kolejności: Duch, Kosmita, Wiedźma, Smok i następnie wielka Stopa).

Łapanie „Kłamczucha”: Ktoś może nazwać Cię „Kłamczuch”, jeśli nie wierzysz, że karty, które wyłożyłeś są tymi, które wyłożyłeś. Jeśli blefujesz, nie odkrywaj kart, które wyłożyłeś. Musisz wziąć Nosek ze stołu i włożyć go na okulary, następnie bierzesz WSZYSTKIE karty z pola zagranych kart i dodajesz je do swoich kart. Jeśli nie blefujesz, pokaż karty, które właśnie wyłożyłeś innym graczom. Gracz, który oskarżył Cię o blefowanie musi założyć Nosek ze stołu na swoje okulary, wziąć WSZYSTKIE karty z pola zagranych kart i dodać je do swoich kart. Następnie przesuwasz Srebrny Nosek po planszy. Grę kontynuuje gracz po lewej stronie, który wyklada następne karty.

Granie dzikimi kartami: Dzika Karta (ta z napisem WILD) może być zagrana zamiast każdej innej karty. Użyj tej karty, aby zmylić przeciwnika. (dla młodszych zawodników jest tak samo, choć muszą pamiętać, że mogą ogłosić, że grają dziką kartą)

Pozbywanie się wszystkich kart. Jeśli pozbyłeś się wszystkich kart z ręki, zdejmujesz wszystkie noski ze swoich okularów i zwracasz je na stół. Zbierz wszystkie karty od graczy, potasuj i rozdaj po równo, jak na początku gry. Grę kontynuuje gracz po twojej lewej stronie zaczynając od Wielkiej Stopy.

Zwycięzca: Srebrny Nosek to ostatni nosek. Gdy zostanie zabrany z planszy gra się kończy. Gracz z najkrótszym nosem wygrywa! Jeśli jest remis wygrywa gracz z najmniejszą ilością kart. W przypadku najmłodszych graczy zwycięzca to osoba, która po 5 rundach ma najmniej punktów.

Zasady gry dla młodszych graczy: Jako pierwszy gracz, wybierz dowolną kartę ze swoich kart na środek planszy, następnie ogłosz jaką kartę wyłożyłeś np.: „Widziałem wiedźmę”. Następny gracz może wyłożyć kartę lub zawołać „kłamczuch!”. Jeśli ma tę samą kartę(z Wiedźmą), może wyłożyć ją na planszę i również ogłosić „Widziałem Wiedźmę”. Jeśli nie ma tej samej karty, musi wyłożyć inną kartę, ale musi powiedzieć „Widziałem Wiedźmę”. Jeśli gracz zawoła „Kłamczuch!”, a Ty nie blefowałeś – gracz, który Cię oskarżył musi wziąć Nosek i przyczepić go do okularów. Następnie weź dowolną jego kartę, ogłosz ją i wyłóż obrazkiem do dołu planszy. Ta karta jest teraz w grze. Jeśli blefowałeś musisz wziąć z powrotem kartę, którą właśnie zagrałeś i włożyć Nosek na okulary. Następnie wybierz dowolną kartę z tych, które trzymasz w dłoni, ogłosz ją i połóż rysunkiem do dołu na planszy. Kontynuujcie grę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze wykładają karty i ogłaszają.

Punktacja rundy: Runda się kończy, gdy wszystkie karty zostaną zagrane. Gracze otrzymują 1 punkt za każdy nosek na swoich okularach.

Wskazówki: Zalecamy zachowanie opakowania i instrukcji w celu informacyjnym.