



Kang-a-Roo

Reiner Knizia

Szybka gra karciana dla 3 – 6 graczy od 6 lat

Gra Piatnika nr 607998

© 2013 Piatnik, Wiedeń, wydrukowano w Austrii



PL

Łap sprytnie, szybkie torbacze! W australijskim buszu wygrasz, jeśli schwytasz ich więcej niż inni. Ale uwaga: pozostali gracze mogą sprzątnąć Ci sprzed nosa złapane kangury, jeżeli nie masz w ręce odpowiedniej karty!

Zawartość gry:

55 kart z kangurami

(po 5 w 11 różnych kolorach)

11 kangurów

1 instrukcja



Przygotowanie do gry:

Wszystkie kangury ustawiamy na środku stołu, a karty dokładnie tasujemy. Każdy z graczy dostaje do ręki pięć kart tak, aby tylko on widział, co się na nich znajduje. Następnie odkładamy z boku stołu pięć zakrytych kart (obrazkami do dołu) – nie będą one używane w grze. Z pozostałych kart tworzymy „stos do dobierania”, układając je zakryte (obrazkami do dołu) na środku stołu.

Przebieg gry:

Najpierw ustalamy, który gracz rozpoczyna grę. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, którego jest kolej, wybiera jedną ze swoich kart i kładzie odkrytą (obrazkiem do góry) na „kupkę do odkładania” na środku stołu. Odkładając kartę, gracz wypowiada na głos kolor przedstawionego na niej kangura, a następnie zabiera figurkę kangura w tym samym kolorze i stawia ją przed sobą.



Piatnik

Jeżeli na środku stołu nie ma kangura w odpowiednim kolorze, gracz bierze danego kangura od gracza, który akurat go posiada, i stawia przed sobą. Jest to możliwe tylko, jeśli właściciel kangura nie „obroni” go za pomocą odpowiedniej karty (patrz „Obrona kangura”). Po odłożeniu karty na kupkę do odkładania, gracz natychmiast dobiera kartę ze stosu do dobierania tak, by zawsze mieć w ręce pięć kart. Jeśli stos do dobierania się skończył, gracze nie dobierają więcej kart. Gra się jednak nie kończy. Gracz kończy ruch, a grę kontynuuje kolejny gracz. Wybiera on ze swoich kart kartę z kangurem, odkłada ją na środek stołu (na kupkę do odkładania), wypowiada na głos kolor przedstawionego na karcie kangura, itd.

Obrona kangura:

Jeżeli dany kangur znajduje się w posiadaniu innego gracza, gracz ten może go wybronić, kładąc na kupkę jedną ze swoich kart w odpowiednim kolorze. Gracz, którego jest kolej, może ponownie zażądać tego kangura, wykładając kolejną kartę w tym samym kolorze, itd. Pamiętaj: również w tym przypadku po odłożeniu karty każdy z graczy musi dobrać kolejną kartę ze stosu do dobierania.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy któryś z graczy pozbedzie się wszystkich swoich kart. Wygrywa gracz, który zebrał najwięcej kangurów.

Uwaga:

Można rozegrać kilka gier, po każdej licząc zebrane kangury. Zwycięzcę można wytypować, gdy któryś z graczy zbierze w sumie przynajmniej 11 kangurów. W przypadku remisu należy zrobić dogrywkę.

Uwaga! Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Ryzyko uduszenia. Zachowaj adres.

W przypadku pytań lub uwag do gry prosimy o kontakt:

Firma Klukowski – Wilczyński s.c., 05-500 Piaseczno, ul. Żeromskiego 14/15

www.piatnik.pl