

Bull's Eye

PL

Szybka gra na spostrzegawczość

dla 2-5 graczy od 5 lat

Gra Piatnika nr 664397

Wydanie polskie: © Piatnik, 2020

©2018 Kinlea Holdings Pty Ltd. owns all © in the product and instructions.

W tej szybkiej grze chodzi o to, by złapać płytkę z odpowiednim obrazkiem wcześniej, niż zrobią to inni gracze. Kto najszybciej złapie odpowiednią płytkę, zdobywa jeden punkt, a za płytkę z „byczym okiem” nawet 3 punkty. Na co więc czekacie? Na miejsca, gotowi, start!

Zawartość pudełka:

24 niebieskie płytki ze zwierzętami

24 białe płytki ze zwierzętami

5 przyssawek do łapania płytek

1 instrukcja



Cel gry:

Złapać przy użyciu przyssawki jak najwięcej płytek i zdobyć w ten sposób jak najwięcej punktów.

Przygotowanie gry:

— Rozłóżcie na stole obrazkami do góry (w formie prostokąta 6 x 4) wszystkie niebieskie płytki



— Potasujcie białe płytki i ustawcie w formie zakrytego stosu

— Każdy gracz bierze jedną przyssawkę wybranego koloru



Przebieg gry

Najstarszy gracz będzie pełnił rolę „Odkrywcy”. Kładzie on przed sobą stos białych płytek. Rozpoczyna się rozgrywka.

Odkrywca bierze ze stosu wierzchnią płytkę i kładzie ją na stole obrazkiem do góry obok prostokąta z niebieskich płytek tak, by wszyscy dobrze widzieli obrazek. Teraz wszyscy grają równocześnie! Każdy stara się jak najszybciej znaleźć niebieską płytkę z takim samym obrazkiem, jak na odkrytej białej płytce i złapać tę płytkę przyssawką, zanim zrobi to inny gracz. Gracz, który znalazł odpowiedni obrazek, przyciska mocno przyssawkę do płytki, przenosi w swoim kierunku, a następnie ostrożnie odczepia płytkę od przyssawki i kładzie na stole przed sobą. Uwaga: Płytki można łapać tylko za pomocą przyssawek! Nie wolno brać ich ze stołu rękami!

Następnie Odkrywca bierze z wierzchu stosu kolejną białą płytkę itd. Gra toczy się dotąd, aż na stole zostanie tyle niebieskich płytek, ilu jest graczy.

Uwaga: Jeżeli gracz złapie przyssawką płytkę z niewłaściwym obrazkiem, za karę traci jedną wcześniej złapaną niebieską płytkę (o ile taką ma). Płytkę tę odkłada się do pudełka. Natomiast złapana przez niego płytka wraca na swoje miejsce na stole.

Zakończenie gry:

Gra kończy się natychmiast w chwili, gdy na stole zostanie tyle niebieskich płytek, ilu jest graczy. Każdy z graczy liczy złapane płytki i za każdą otrzymuje jeden punkt. Wyjątkiem jest płytka z „byczym okiem”. Za jej złapanie gracz otrzymuje 3 punkty! Zwycięża gracz z największą liczbą punktów. Jeżeli największą liczbę punktów ma więcej niż jeden gracz, jest więcej zwycięzców.

Wariant gry

Wszystkie 48 płytek należy wymieszać i ułożyć na stole w formie prostokąta 8 x 6 płytek. Gdy wszystkie płytki zostaną rozłożone, Odkrywca odlicza do trzech i wszyscy jednocześnie starają się złapać jak najwięcej par płytek z takimi samymi obrazkami. Gracz łapie płytkę, kładzie ją na stole przed sobą i stara się złapać drugą płytkę z takim samym obrazkiem. Gra trwa dotąd, aż na stole nie będzie już ani jednej płytki albo gdy na stole nie będzie już ani jednej pary płytek z takimi samymi obrazkami.

Każdy gracz liczy teraz, ile zebrał PAR. Za każdą parę otrzymuje jeden punkt. Płytki nie mające pary nie są liczone. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów. Jeżeli największą liczbę punktów ma więcej niż jeden gracz, jest więcej zwycięzców.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl

