

WYGRANIE KART ZE STOSU

Gracz, który jako pierwszy po przykryciu dłonią stosu wyda odpowiedni dźwięk, zbiera wszystkie karty ze stosu i umieszcza je odkryte obok swojej talii. Jeżeli dwóch lub więcej graczy wyda prawidłowy dźwięk, zwycięża ta osoba, która jako pierwsza przykryła dłonią stos.

Należy przykrywać stos, nawet jeśli nie jest się najszybszym; może się zdarzyć, że ktoś, kto nas wyprzedził, wyda dźwięk za późno lub niewłaściwie.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, kiedy jeden z uczestników wygra karty ze stosu zagranych. Ten gracz będzie rozpoczynał nową rundę.

POPELNIENIE BŁĘDU

Jeśli gracz popełni błąd, musi naśladować małpę, drapiąc się przykrywającą ręką po głowie i wydając dźwięk „oo-oo-ah-ah”. Gra toczy się dalej. Jeśli uczestnicy uzgodnią to między sobą, karą za błąd może być oddanie jednej karty na spód stosu kart zagranych. Gdyby gracz nie miał czego oddać, musi naśladować małpę.

KONIEC KART DO WYKŁADANIA

Jeśli graczowi skończą się karty w trakcie rundy, jest on pomijany przy wykładaniu kart, ale nadal może przykryć stos ręką, aby go zdobyć.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy na koniec rundy, przynajmniej jeden gracz nie ma już w swojej talii kart do wykładania. Jeżeli w trakcie rundy wszystkim graczom skończą się karty do wykładania, gra również się kończy i nikt nie otrzymuje kart ze stosu zagranych.

PUNKTACJA

Po skończonej grze wszyscy porównują wysokość swoich stosów zdobytych kart. Jeśli jest podobna, można przeliczyć karty. Wygrywa ten, kto ma ich najwięcej. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2014.

Wersja 1.0

Autor: Inon Kohn
Grafik: Michael Menzel
Graczy: 2-6
Wiek: 6+
Czas: 15 min.



Przezabawna, wymagająca refleksu gra,
przeznaczona dla dwóch do sześciu miłośników zwierząt,
którzy ukończyli sześć lat.

ZAWARTOŚĆ

90 kart zwierząt:

Po 14 kart każdego rodzaju zwierząt: psa, kota, krowy, osła, owcy i kuroczaka, po 2 karty o wartości od 0 do 6 w każdym rodzaju



6 kart świni o wartości 7 każda



Instrukcja

CEL GRY

Podczas gry *Chrum, chrum!* liczy się refleks graczy i jak najszybsze przykrycie stosu otwartą dłonią w celu zdobycia kart. Gdy tylko pojawią się dwa takie same zwierzątka, rozpoczyna się wyścig, kto pierwszy przykryje dłonią stos i wyda dźwięk naśladowujący odgłos wydawany przez pokazane na kartach zwierzę. Należy uważać na zuchwałą świnię, która raz po raz przepycha się z donośnym „chrum, chrum!”.

Wygrywa osoba, który zgromadzi najwięcej kart.

PRZYGOTOWANIE

Karty trzeba dokładnie potasować i zakryte rozdać równo pomiędzy graczy. W grze czteroosobowej dwie losowe karty odkłada się do pudełka, ponieważ nie będą brały udziału w rozgrywce. Każdy gracz, nie podglądając swoich kart, układa je przed sobą, w formie zakrytej talii. Na środku stołu należy wyznaczyć miejsce, gdzie będzie się tworzył stos kart zagranych. Musi być tak usytuowany, aby wszystkim graczom było wygodnie do niego sięgać.



Układ dla 4 graczy

RĘCE GRACZY

Każdy uczestnik decyduje, którą ręką będzie wykladał karty ze swojej talii, a którą przykrywał stos kart. W trakcie rozgrywki nie można zmienić tej decyzji. Poza momentami przykrywania stosu jedna ręka gracza powinna znajdować się poza stołem.

Reguły użycia rąk mogą być dowolnie zmienione przez graczy lub pominięte, jeśli wszyscy wyrażą na to zgodę. Chodzi po prostu o to, aby czerpać z gry jak najwięcej radości.

PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez kilka rund i przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodsza osoba.

ZAGRYWANIE KARTY

Gracz przekłada awerssem do góry jedną kartę ze swojej talii na stos kart zagranych. Robiąc to trzeba postarać się zakryć karty będące już na stosie. Kartę gracz wyklada od siebie, żeby nie mógł jej podejrzec i szybko, by inni gracze nie zdążyli zobaczyć co przedstawia.

Gdy karta zostanie wyłożona, kolejka przechodzi na gracza po lewej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dopóki nie nastąpi moment przykrywania stosu kart zagranych dłonią.



PRZYKRYWANIE STOSU OTWARTĄ DŁONIĄ

Gracze próbują jak najszybciej przykryć otwartą dłonią stos kart zagranych w jednej z wymienionych sytuacji:

- Dwoje takich samych zwierząt

Kiedy gracze zauważą, że na stos została wyłożona karta z takim samym zwierzęciem, jakie znajduje się na karcie przykrywanej, starają się jak najszybciej przykryć stos otwartą dłonią i wydać odpowiedni odgłos, w zależności od tego, jakie zwierzę przedstawiają karty. W tym wypadku wartość, umieszczona w rogach karty nie ma znaczenia.



- Suma wartości kart równa 7

Kiedy gracze zauważą, że suma wartości dwóch górnych kart ze stosu zagranych wynosi 7, również przykrywają stos dłonią, ale tym razem muszą krzyknąć „chrum, chrum!”. Może się zdarzyć, choć to bardzo rzadki przypadek, że karty z takim samym zwierzęciem dadzą sumę wartości równą 7. Wtedy po uderzeniu należy **naśladować zwierzę** znajdujące się na kartach.



- Świnia

Kiedy na szczycie stosu kart zagranych znajdzie się świnia, trzeba przykryć stos dłonią i krzyknąć „chrum, chrum!” W tym wypadku karta pod spodem nie ma znaczenia.

