

Tapikékoí ?

5-99 LAT



Tapikékoí ?

ZAWARTOŚĆ:



x 4



x 1



x 36



x 1

Uwaga, złodzieju! Kiedy rodzina wstała, zorientowała się, że jacyś nicponie ukradli im z domu różne przedmioty. Czy jesteś w stanie odgadnąć czego brakuje?

Zasady:

Tapikeko to gra pamięciowa. W trakcie kolejki, każdy z graczy będzie się wcielał w rolę rodziny, podczas gdy inni będą złodziejami. Kiedy rodzina śpi, złodzieje zabierają jeden lub więcej przedmiotów z plansz. Zadaniem gracza, który gra rolę rodziny, jest odnalezienie zagubionych rzeczy.

Przygotowanie:

Położ 4 plansze na środku stołu, tak aby były widoczne dla każdego z graczy. Umieść żetony z przedmiotami w worku. Wylosuj 12 żetonów i rozłóż je na planszach. Każdy przedmiot jest przypisany danej planszy: są tego samego koloru, co obwódka planszy do której należą.

UWAGA Przed rozpoczęciem gry zaleca się, aby wszyscy gracze przyrzekli się żetonom i ustalili jak będą nazywać poszczególne rzeczy.

Rozgrywka: Zaczyna najstarszy z graczy i to on, jako pierwszy wciela się w rolę rodziny. Kolejni gracze rozgrywają rundy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz który jest „rodziną” kładzie przed sobą żeton z jej symbolem. Jest noc: gracz, który jest rodziną zamyka oczy i liczy na głos do 10. W tym czasie inni gracze zabierają z domu przedmioty. Ukrywają je w dłoniach.



- dla 2 graczy: złodziej musi zabrać 4 przedmioty
- dla 3 graczy: każdy ze złodziei zabiera 2 przedmioty
- dla 4 graczy: każdy ze złodziei zabiera 1 przedmiot

Kiedy gracz „rodzina” skończy liczyć, otwiera oczy i zaczyna przeszukiwanie domu. Wskazuje na każdą planszę i mówi jaki przedmiot lub przedmioty zniknęły. Jeśli odgadnie, który przedmiot zaginął, wygrywa żeton który jest mu przypisany. Kładzie go naprzeciwko siebie, odkrytego. Gracz „rodzina” kontynuuje przeszukiwanie domu. Kolejka kończy się gdy:

- gracz „rodzina” odnajdzie wszystkie przedmioty, które zostały skradzione nocą,
- gracz „rodzina” popełni błąd (wymieni przedmiot, który nie został skradziony lub przypisze przedmiot do złej planszy),
- gracz „rodzina” podda się, ponieważ nie będzie w stanie wymienić skradzionych przedmiotów..

Na koniec rundy każdy z graczy „złodziei”, któremu został w dłoni skradziony przedmiot, zachowuje go i kładzie odkrytego przed sobą.

Następny gracz wciela się w rolę gracza „rodziny”. Losuje kolejne 4 żetony z worka, które układa na odpowiednich planszach. Kładzie obok siebie żeton „rodzina” i rozpoczyna nową rundę.

UWAGA Aby ułatwić zapamiętywanie żetonów, muszą być one ułożone na właściwych planszach, tak jakbyś miał je ułożyć w prawdziwym domu!

Koniec gry: Gra kończy się, gdy zabraknie żetonów w worku. Wygrywa gracz, który ma najwięcej żetonów.

Wariant dla ekspertów: „Dom w chaosie!”

Żetony z przedmiotami mogą być umieszczone na dowolnej planszy, nie zwracając uwagi na przypisane im kolory. .

Autorzy gry: Romaric Galonnier i Laurent Toulouse.



DJ08542



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com