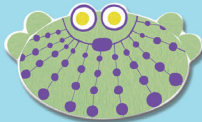
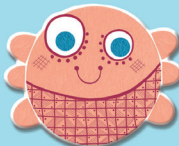


BUG IT!



6-99
ans years
años Jahre



BUG IT!

ZAWARTOŚĆ:



x20



x40



x2



Zawartość: 20 żetonów z robaczkami, 40 kart, 2 szkicowniki i 2 ołówki.

Gra dla 4 graczy. Jak grać: Podzielcie się na dwie drużyny po 2 graczy. Jeden z graczy rysuje, a drugi odgaduje. Gracz rysujący musi odtworzyć robaczka z żetonu, rysując go tak szybko i tak dokładnie jak to możliwe, aby drugi gracz był w stanie odgadnąć, o którego robaczka chodzi.



Cel gry: Być pierwszą drużyną, która zdobędzie 10 kart.

Przygotowanie do gry: Podzielcie się na dwie drużyny po 2 graczy. Każda drużyna składa się z gracza A, który rysuje oraz gracza B, który odgaduje. Każda drużyna bierze jeden szkicownik i jeden ołówek. Rozłóż 20 żetonów z robaczkami na środku stołu, tak aby były widoczne dla wszystkich graczy. Potasuj karty i połóż je zakryte na kupce, obok żetonów z robaczkami.

Jak grać: Każdy z graczy decyduje kto będzie graczem A w pierwszej rundzie. Gracze A losują po jednej karcie. Oboje patrzą na karty, które wylosowali, zapamiętują je i odkładają obok, zakryte. **Uwaga:** Gracze B nie mogą podglądać kart wylosowanych przez graczy A. Kiedy obie drużyny są gotowe, gracze A zaczynają w tym samym czasie rysować robaczki, takie jak na wylosowanych kartach. **Uwaga:** Gracze A mogą podglądać wylosowane karty podczas rysowania, pamiętając, aby gracze B nie byli w stanie ich zobaczyć.

W tym samym czasie gracze B starają się odnaleźć żeton z robaczkiem na stole, który pasuje do rysunku tworzonego przez ich gracza A. Gdy tylko gracz B uzna, że znalazł robaczka namalowanego przez gracza A, mówi głośno "ROBAK" i wskazuje wybrany żeton. Gracz A sprawdza, czy odpowiedź jest prawidłowa.

- Jeśli żeton jest właściwy: Super! Drużyna zdobywa wylosowaną przez gracza A kartę i kładzie ją przed sobą. Drużyna przeciwna wkłada swoją kartę z powrotem na dno kupki.
- Jeśli robak jest nieprawidłowy: pech! Drużyna musi oddać kartę wylosowaną przez gracza A, drużynie przeciwnej, która kładzie ją przed sobą jako swoją kartę zwycięską. Drużyna przeciwna odkłada wylosowaną przez siebie kartę na koniec kupki.

Gracze A i B zamieniają się rolami i rozpoczynają nową rundę.

Uwaga: Robaczki mają różne kształty, wzory, liczbę oczu i nóg. Spraw, aby twoje rysunki były efektywne, rysując właściwe kształty, wzory, liczbę nóg i oczu, aby mieć pewność, że twój kolega z drużyny nie popełni błędu.

Koniec gry: Wygrywa drużyna, która w sumie zdobędzie 10 kart.

Wariant gry dla 3 lub 5 graczy:

W każdej rundzie 1 gracz rysuje, a reszta konkuruje ze sobą, szukając właściwego żetonu z robaczkiem.

Gracz rysujący bierze kartę z kupki i zaczyna rysować robaczka, który widnieje na obrazku. Reszta graczy próbuje odnaleźć robaczka wśród żetonów rozłożonych na środku stołu. Gdy tylko któryś z graczy uzna, że znalazł właściwy żeton, krzyczy "ROBAK" i wskazuje na wybrany żeton.

- Jeśli poprawnie wskazał żeton: dobra robota! Gracz losujący i gracz, który odnalazł robaczka, zdobywają po karcie (Gracz rysujący wygrywa kartę, którą wziął z kupki, a gracz który odgadnął prawidłowego robaczka, bierze kartę z kupki.)

- Jeśli gracz odgadujący się pomylił: to pech! Gracz, który niepoprawnie wskazał robaczka, nie może grać do końca rundy. Gracz rysujący wraz z resztą graczy kontynuują grę.

Jeśli nikt nie odnajdzie właściwego żetonu z robaczkiem, nikt nie zdobywa karty i jest ona odrzucona z gry.

Koniec gry: Jeśli w grze znajduje się 3 graczy, gra kończy się w momencie gdy wszyscy gracze będą w roli gracza rysującego 5 razy. Jeśli w grze znajduje się 5 graczy, gra kończy się, kiedy wszyscy gracze będą w roli rysującego 4 razy. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej kart.

Autor gry: Babayaga

BUG IT!

DJ00823

Uwaga! Małe elementy!



Adresses sur quefairedemesdechets.fr