

DUUUSZKI W KAPIELI

Gra dla 2–8 osób w wieku 8–108 lat

ELEMENTY GRY



biały
duch



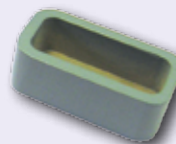
czerwony
ręcznik



zielona
żaba



niebieska
szczotka



szara
wanna



60 kart

CEL GRY

Podczas gry gracze będą zdobywać karty. Wygra gracz, który zdobędzie największą liczbę kart.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Wszystkie przedmioty należy położyć na środku stołu.
- Karty należy potasować i ułożyć w stos obrazkami do dołu.

PRZEBIEG GRY

Gracz, który ostatnio brał kąpiel (lub najstarszy gracz), bierze z wierzchu stosu jedną kartę i kładzie ją na stole w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli, co się na niej znajduje.

Wszyscy gracze jednocześnie przyglądają się wyłożonej karcie i jak najszybciej starają się złapać właściwy przedmiot:

- Jeśli kolor któregoś z przedmiotów na karcie **odpowiada** kolorowi przedmiotu na stole, gracze łapią ten przedmiot.

Kolor szczotki na karcie odpowiada kolorowi szczotki na stole.

Gracz, który pierwszy złapie szczotkę, zdobywa kartę.



- Jeśli kolory przedmiotów na karcie **nie odpowiadają** kolorom przedmiotów na stole, **gracze łapią przedmiot, którego nie ma na karcie oraz którego kolor nie występuje na karcie.**

Kolory przedmiotów na karcie nie odpowiadają kolorom przedmiotów na stole. Gracz, który pierwszy złapie zieloną żabę, zdobywa kartę (na karcie nie ma żaby ani zielonego koloru).



Gracz, który pierwszy złapie właściwy przedmiot, **zdobywa kartę** i kładzie ją przed sobą obrazkiem do dołu.

Gracz, który się pomylił (złapał niewłaściwy przedmiot), nie może więcej łapać w tej rundzie innych przedmiotów oraz traci jedną kartę (jeżeli jakąś posiada) i odkłada ją do pudełka.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy wszystkie karty ze stosu zostaną zdobyte przez graczy.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej kart. W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

DODATKOWE WARIANTY DLA ZAAWANSOWANYCH GRACZY

WARIANT 1: MÓWIĄCA ŻABA

Gdy na karcie znajduje się **żaba**, gracze, zamiast łapać właściwy przedmiot, muszą jak najszybciej **powiedzieć** nazwę tego przedmiotu.

Kolory przedmiotów na karcie nie odpowiadają kolorom przedmiotów na stole. Gracz, który pierwszy powie „wanna”, zdobywa kartę.

(Na karcie nie ma wanny ani szarego koloru).



WARIANT 2: ŻABA MÓWIĄCA DWOMA JĘZYKAMI

Gdy na karcie znajduje się **żaba** i gdy kolor żaby lub innego z przedmiotów na karcie **odpowiada** kolorowi przedmiotu na stole, gracze muszą **powiedzieć** nazwę tego przedmiotu **w obcym języku**. Przed grą gracze powinni ustalić, którego obcego języka będą używać.

Na karcie jest żaba i biały duch. Gracz, który pierwszy powie „ghost”, zdobywa kartę.



Gdy na karcie znajduje się żaba i gdy kolor żaby lub innego z przedmiotów na karcie **nie odpowiada** kolorom przedmiotów na stole, gracze muszą **powiedzieć** nazwę właściwego przedmiotu **po polsku** (przedmiotu, którego nie ma na karcie oraz którego kolor nie występuje na karcie).

WARIANT 3: SUSZENIE RĘCZNIKIEM

Gdy na karcie jest **ręcznik**, gracze łapią przedmiot w kolorze tego ręcznika.

Na karcie znajduje się niebieski ręcznik. Gracze muszą więc złapać przedmiot w kolorze niebieskim. Kto pierwszy złapie niebieską szczotkę, zdobywa kartę.

Można ten wariant połączyć z wariantami 1 i 2 (gdy na karcie jest żaba, gracze muszą **powiedzieć** nazwę przedmiotu, zamiast go łapać).

Na karcie jest żaba i niebieski ręcznik (gracze muszą powiedzieć nazwę przedmiotu w kolorze ręcznika). Kto pierwszy powie „szczotka”, zdobywa kartę.



UWAGA! Gdy gracz się pomylił, oddaje jedną kartę (o ile jakąś posiada) graczowi, który złapał właściwy przedmiot lub powiedział jego nazwę. Gdy wszyscy gracze się pomylili, nikt nie zdobywa karty (odkładana jest do pudełka).

Gracz się pomyli, gdy:

- powie nazwę właściwego przedmiotu zamiast go złapać (gdy na karcie nie ma żaby),
- złapie właściwy przedmiot zamiast powiedzieć jego nazwę (gdy na karcie jest żaba),
- powie nazwę niewłaściwego przedmiotu lub go złapie.

WARIANT 4: DUUUUSZKI W KĄPIELI I DUUUSZKI



Uwaga!

Do tego wariantu gry będzie potrzebna gra DUUUSZKI.



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Elementy „Duuuszków” i „Duuuszków w kąpeli” położyć osobno na środku stołu.
2. Potasuj **razem** karty z obydwu gier i ułóż je w stos obrazkami do dołu (aby zachować standardową długość rozgrywki, weź połowę kart z każdej gry).

PRZEBIEG GRY

Gra przebiega na tych samych zasadach, co w podstawowej wersji, z jedną różnicą:

- Jeśli kolor któregoś z przedmiotów na karcie **odpowiada** kolorowi tego przedmiotu na stole, gracze łapią przedmiot w tym kolorze **z drugiej gry**.
Kolor szczotki na karcie odpowiada kolorowi szczotki na stole z gry „Duuuszki w kąpeli”. Gracz, który pierwszy złapie książkę (z drugiej gry), zdobywa kartę.
- Jeśli kolory przedmiotów na karcie **nie odpowiadają** kolorom przedmiotów na stole, **gracze łapią przedmiot, z tej gry, co wyłożona karta** (przedmiot, którego nie ma na karcie i w kolorze niewystępującym na karcie).



GRA ZE WSZYSTKIMI WARIANTAMI

Gracze mogą połączyć wszystkie warianty. Poniżej w tabelce znajduje się podsumowanie zasad:

Na karcie:	Gracze:
jest przedmiot w odpowiadającym kolorze.	łapią przedmiot w tym kolorze z drugiej gry.
nie ma przedmiotu w odpowiadającym kolorze.	łapią przedmiot, którego nie ma na karcie oraz którego kolor nie występuje na karcie z tej gry co karta.
jest żaba albo książka.	mówią zamiast łapać.
jest żaba w odpowiadającym kolorze.	mówią w obcym języku.
jest ręcznik.	łapią przedmiot w kolorze ręcznika z drugiej gry.

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
www.krainaplanszowek.pl
© 2014 Egmont Polska Sp. z o.o.

 **EGMONT.PL**

 **krainaplanszowek.pl**
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Jacques Zeimet
Ilustracje: Gabriela Silveira
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

© 2012 Zoch Verlag
www.zoch-verlag.com
Art.-Nr.: 601105019026

