

# ŁAP ZWIERZAKI!

GRA DLA 2-4 GRACZY W WIEKU 8-108 LAT

AUTOR GRY: MICHAEL FERCH  
ILUSTRACJE: MACIEJ SZYMANOWICZ

A TO HEĆA! ZWIERZAKI OPUŚCIŁY GOSPODARSTWO I POSTANOWIŁY POHAŚAĆ PO ŁĄCIE. ZADANIEM GRACZY BĘDZIE ŁAPANIE ZWIERZĄT – IM WIĘCEJ ICH ZŁAPIĄ, TYM WIĘCEJ PUNKTÓW UDA IM SIĘ ZDOBYĆ. KTÓRY Z GRACZY ZŁAPIE NAJWIĘCEJ PROSIĄT? KOMU UDA SIĘ ZŁAPAĆ JEDYNĄ KROWĘ NA ŁĄCIE? GRACZE BĘDĄ MUSIELI TROCHĘ POGŁÓWKOWAĆ, ABY ZŁAPAĆ WIĘCEJ ZWIERZĄT OD PRZECIWNIKÓW!

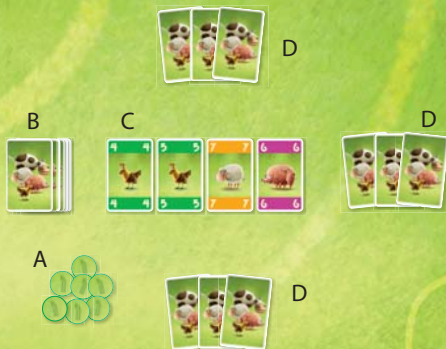
## ELEMENTY GRY

- 50 żetonów punktów
- 40 kart zwierząt: 1 krowa, 3 owce, 9 prosiąt, 27 kur

## PRZYGOTOWANIE GRY

- Żetony punktów** należy położyć z boku stołu.
- Karty zwierząt** należy potasować i ułożyć z nich stos kart z boku stołu (karty w stosie leżą rewersem do góry).
- Z wierzchu stosu kart należy wziąć **4 karty** i ułożyć je odkryte na środku stołu.
- Ze stosu kart należy rozdać każdemu graczowi po **3 karty**. Karty powinny być trzymane w ręku w taki sposób, by inni gracze nie widzieli, co się na nich znajduje.

Przygotowanie gry dla 3 graczy:



## CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Gracze mogą zdobywać punkty na dwa sposoby:

1. **Podczas swojej kolejki:** 1 punkt za zdobycie ostatniej karty zwierzęcia ze środka stołu.
2. **Na koniec rundy:** 1 punkt za posiadanie największej liczby kart danego zwierzęcia oraz 1 punkt za posiadanie największej liczby kart w ogóle.

## PRZEBIEG GRY

Gra przebiega w kilku rundach. Każda runda składa się z kilku kolejek.

### Przebieg rundy

Gracze wykonują swoje działania po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz, który ostatnio widział krowę (lub najmłodszy gracz).

W swojej kolejce gracz wykonuje następujące działania:

- Wykłada na środek stołu **jedną, dowolną kartę** z tych trzymanyh w ręku.
- Zdobywa karty ze środka stołu po spełnieniu któregoś z poniższych warunków:

a) Wyłożona karta ma taką samą wartość jak jedna z kart leżących na stole.



Gracz wyłożył na stół kartę z kurą o wartości 8. Zdobywa prosię o tej samej wartości. Obie karty (wyłożoną i zdobytą) gracz kładzie przed sobą na stole, tworząc z nich zakryty stos (karty leżą jedna na drugiej rewersem do góry).

b) Wyłożona karta ma taką samą wartość **jak suma wartości dwóch lub większej liczby kart** leżących na stole.



Gracz wyłożył na stół kartę z kurą o wartości 8. Zdobywa 2 karty z kurami o wartościach 5 i 3, ponieważ suma tych kart wynosi 8. Wszystkie trzy karty (wyłożoną i dwie zdobyte) gracz kładzie przed sobą na stole, tworząc z nich zakryty stos (karty leżą jedna na drugiej rewersem do góry).

Gracz, który zdobydzie **ostatnią kartę ze środka stołu**, zdobywa **1 punkt**.



Gracz wyłożył kartę z kurą o wartości 9. Zdobywa wszystkie 3 karty ze środka stołu, gdyż łącznie dają one sumę 9. Na środku stołu nie ma już kart, gracz zdobywa więc 1 punkt. Bierze on 1 żeton punktu ze stosu i kładzie przed sobą. W tym momencie **na stole nie ma już kart**. Kolejny gracz w swojej kolejce będzie zmuszony wyłożyć na stół jedną z kart trzymanyh w ręku. Nie będzie miał możliwości zdobycia żadnego zwierzęcia.

Wyłożona karta, która nie spełnia żadnego z dwóch wyżej wymienionych warunków, dokładana jest do kart leżących na środku stołu. Kolejni gracze będą mogli ją zdobyć w swoich kolejkach.

### **Uwaga!**

- Wszystkie zdobyte karty leżą na stole przed graczem do końca rundy. Nie można ich ponownie wykorzystać w tej rundzie.
- Jeżeli wyłożona karta spełnia wcześniej wymienione warunki (a, b), gracz musi zdecydować, czy bierze jedną kartę o tej samej wartości, co wyłożona karta, czy kilka kart, które dadzą w sumie wartość wyłożonej karty.
- Gracz po wyłożeniu karty spełniającej jeden z wyżej wspomnianych warunków nie może zrezygnować ze zdobycia kart.
- W swojej kolejce, po wyłożeniu karty na stół, gracze nie dobierają kart do ręki. Dopiero gdy żaden z graczy nie będzie już mieć kart w ręku, należy rozdać każdej osobie **po 3 nowe karty** ze stosu kart. **Nie dokłada się wtedy kart na środek stołu.**

### **Koniec rundy**

Runda kończy się, gdy wszystkie karty (ze stosu oraz trzymane w ręku przez graczy) zostaną wykorzystane. Karty, które leżą na środku stołu, trafiają do gracza, który jako **ostatni** zdobył co najmniej jedną kartę ze środka stołu.

### **Podliczanie punktów**

Gracze podliczają swoje karty i zdobywają punkty według poniższych zasad:

- 1 punkt dla gracza, który zdobył najwięcej kart.
- 1 punkt dla gracza, który zdobył kartę z krową.
- 1 punkt dla gracza, który zdobył najwięcej kart z kurą.
- 1 punkt dla gracza, który zdobył najwięcej kart z owcą.
- 1 punkt dla gracza, który zdobył najwięcej kart z prosiakiem.

Jeśli dwóch lub więcej graczy zdobyło taką samą liczbę kart z danym zwierzęciem, żaden z nich nie dostaje punktu.

## **Nowa runda**

Po zakończeniu podliczania punktów rozpoczyna się nowa runda. Należy zebrać **wszystkie karty**, potasować je i rozdać **po 3** każdemu graczowi. Na środku stołu należy ułożyć **4 karty** obrazkami do góry (tak jak na początku gry). Gracze trzymają przed sobą zdobyte żetony punktów do końca gry. Nową rundę rozpoczyna osoba siedząca po lewej stronie gracza, na którym skończyła się poprzednia runda.

## **KONIEC GRY**

Gra kończy się, gdy po zakończeniu rundy któryś z graczy ma **co najmniej 11 punktów**. Jeśli kilku graczy zdobyło 11 lub więcej punktów, wygrywa ten który zdobył największą liczbę punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

## **WARIANTY GRY**

### **Gra drużynowa**

W rozgrywce 4-osobowej można grać z podziałem na 2 drużyny. Przed rozpoczęciem gry należy podzielić się na 2 drużyny dwuosobowe. Gracze z tej samej drużyny powinni usiąść naprzeciwko siebie. Podczas podliczenia punktów gracze tworzący drużynę łączą swoje karty. Zdobyte znaczniki punktów układane są przed jednym z graczy do wspólnej puli drużyny.

### **Dłuższa rozgrywka**

Zwiększona zostaje liczba zdobywanych punktów wymagana do zakończenia gry. Gracze sami ustalają tę liczbę na początku gry, np. 16 albo 21.

### **Nie ma remisów**

Gracze, którzy zremisowali na koniec gry, przystępują do dodatkowej, rozstrzygającej rundy.

## Zaawansowane zasady

Jeżeli wyłożona karta ma tę samą wartość, co karta leżąca na stole, gracz musi zdobyć tę kartę. Gracz nie może w takiej sytuacji zdobyć kilku kart dających w sumie wartość wyłożonej karty.

## WSKAZÓWKI

- Zwróć uwagę, że każdy rodzaj zwierzęcia występuje na innej liczbie kart.
- Zwracaj uwagę na to, jakie karty zostały już wyłożone, ma to znaczenie zwłaszcza w przypadku kart z krową, prosiakami i owcami. Mniej korzystne jest zdobywanie karty z rodzajem zwierzęcia, którego więcej sztuk zapewnił już sobie przeciwnik.
- Nie zawsze najlepszym rozwiązaniem jest wzięcie kart, szczególnie gdy na stole zostałyby potem karty o łącznej sumie wartości mniejszej niż 11. Przeciwnik może wtedy zdobyć wszystkie karty ze środka stołu i otrzymać punkt.

Autor gry: Michael Ferch

Ilustracje: Maciej Szymanowicz

# EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.

ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa

[www.egmont.pl](http://www.egmont.pl)

Wydawca: Jarosław Basałyga

Koordinacja produkcji: Krystyna Michalak

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



[krajnaplanszowek.pl](http://krajnaplanszowek.pl)

