

BUŁA



PIZZA



KOT



SER



KOZATM



rebel

Zawartość

- 64 karty

Wstęp

Buła, Pizza, Kot, Ser, Koza! Pamiętajcie o tych 5 szalonych słowach. Gdy obrazek na karcie pasuje do wypowiedzanego słowa, ścigacie się ze sobą, żeby jak najszybciej umieścić dłoń na środkowym stole kart. Ostatnie z Was, które to zrobi, musi wziąć wszystkie karty. Pozbądź się swoich kart szybciej niż inni, ale uważaj! Twój umysł może cię wyprowadzić na manowce.

Ta wciągająca gra jest tak wyjątkowa jak jej nazwa.

Baw się dobrze!



Cel gry

Pozbądź się wszystkich swoich kart i bądź PIERWSZĄ osobą, która położy rękę na stosie kart, gdy zobaczysz dopasowanie albo kartę specjalną.

Przygotowanie do gry

Przetasuj, a następnie rozdaj wszystkie karty zakryte po równo między graczy. Pozostałe karty włóż z powrotem do pudełka.

W przypadku gry dla 2, 3, 4 lub 5 graczy, każdy z nich otrzymuje tylko 12 losowych kart.

Gracze nie mogą podglądać kart w swoich stosach dobierania, które mają pozostać **zakryte**.

Terminologia

Stos dobierania: stos kart należący do gracza.

Stos środkowy: stos kart znajdujący się na środku stołu.

Dopasowanie: gdy karta pasuje do słowa wypowiedzianego przez gracza.

Jak grać

Osoba po lewej stronie rozdającego wyklada odkrytą kartę na środek, mówiąc „Buła”.

Gracz po jej lewej stronie kładzie swoją odkrytą kartę na poprzednią, mówiąc „Pizza”.

Trwa to do momentu



(mówicie „Buła”, „Pizza”, „Kot”, „Ser”, „Koza”, „Buła”, „Pizza”, „Kot”, „Ser”, „Koza” ... itd.), aż stanie się to:



Gdy karta, **która właśnie została wyłożona**, pasuje do słowa wypowiedzianego przez gracza (np. odłożył „Pizzę”, mówiąc



„Pizza”), wszyscy gracze muszą jak najszybciej położyć swoje dłonie na środkowym stosie kart, a ostatni

gracz, który to zrobi, bierze cały środkowy stos i dodaje te karty na spód swojego stosu dobierania. Kolejna runda zaczyna się od tego gracza i od słowa „Buła”;

następny gracz mówi „Pizza”; następny „Kot” ... itd.



Dodatkowo

Gdy gracz zużyje wszystkie swoje karty, nadal mówi „Buła”, „Pizza”, „Kot”, ... itd. zgodnie z kolejnością i nadal musi kłaść dłoń na stosie, gdy pojawi się dopasowanie albo gdy pojawi się karta specjalna.

Cofanie

Jeśli którykolwiek z graczy położy dłoń nieprawidłowo lub zacznie cofać rękę z powrotem, zabiera wszystkie karty ze środkowego stosu.



Tempo

Musicie utrzymać stały, szybki rytm gry. Jeśli ktoś się pomyli, bo zapomniał, co ma powiedzieć, albo nie zauważył, że jest jego kolej, musi wziąć karty.



Bez podglądania

Wszyscy gracze muszą wykładać karty na środkowy stos, odkrywając obrazek dopiero w momencie wyłożenia. Jeśli gracz podejrzy zawartość swojej karty przed umieszczeniem jej na stosie, traci rundę i bierze wszystkie karty ze stosu.

Karty specjalne

Wszyscy gracze muszą wykonać wymienione dalej akcje natychmiast po odkryciu karty specjalnej, a następnie jak najszybciej nakryć dłonią karty na stosie. Jeśli gracz wykona złą akcję albo jako ostatni położy dłoń na stosie, musi wziąć wszystkie karty.

Goryl: Wszyscy uderzają się w klatkę piersiową.



Świstak: Wszyscy pukają w stół obiema dłońmi.



Narwal: Wszyscy układają dłonie nad czołem tak, żeby wyglądały jak róg.



Koniec gry

Gra się kończy, gdy gracz bez żadnych kart jako **PIERWSZY** położy dłoń na stosie środkowym podczas dopasowania albo rozegrania karty specjalnej.

Tłumaczenie: Marek Antoniak

