

Voodoo



INSTRUKCJA
Gra dla 2-5 graczy w wieku 6-106 lat

ELEMENTY GRY



91 dwustronnych
kart voodoo



6 kart pomocy



CEL GRY

Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kart voodoo.

Po **trzech** rundach gry następuje podliczenie punktów.

Wygrywa gracz z **najmniejszą** liczbą punktów.

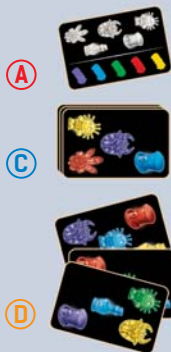
PRZYGOTOWANIE GRY

- Każdy gracz dostaje **kartę pomocy** (A).
- Jedną losowo wybraną kartę voodoo należy położyć na środku stołu. Jest to **stos voodoo** (B).
- Pozostałe **karty voodoo** należy potasować i rozdać graczom:
 - w grze 2-osobowej: po 45 kart voodoo
 - w grze 3-osobowej: po 30 kart voodoo
 - w grze 4-osobowej: po 22 karty voodoo
 - w grze 5-osobowej: po 18 kart voodoo
 - w grze 6-osobowej: po 15 kart voodoo

Gracze kładą karty przed sobą na stole. Są to **talie graczy** (C).

- Każdy gracz bierze ze swojej talii do ręki **3 karty voodoo** (D).

Gracz 1



B



A

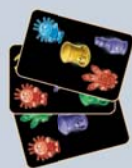


C



D

Gracz 2



D

C

A

Gracz 3

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Na kartach występuje **pięć różnych symboli w pięciu różnych kolorach**. Wszystkie symbole i kolory przedstawione są na karcie pomocy.

Na każdej karcie znajdują się **tylko cztery symbole w czterech kolorach**.

Na każdej z kart **brakuje więc jednego symbolu i jednego koloru**. Zadaniem graczy będzie ich odnalezienie.

Rozgrzywka nie jest podzielona na tury graczy. Wszyscy gracze **jednocześnie i jak najszybciej** starają się wyłożyć wszystkie swoje karty na stos voodoo.

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz – krzyczy „Voodoo!”. Na ten sygnał wszyscy gracze patrzą w swoje 3 karty trzymane w rękach, starając się jak najszybciej znaleźć taką, która spełnia **jeden** z dwóch warunków:



- Karta gracza **posiada** symbol i kolor, których brakuje na karcie na wierzchu stosu voodoo. Jeśli gracz posiada kartę spełniającą ten warunek, szybko kładzie ją na wierzch stosu voodoo. Teraz to do niej gracze będą starali się znaleźć pasującą kartę.

Przykład: Na wierzchniej karcie stosu voodoo brakuje butelki i koloru fioletowego. Gracze wśród swoich kart trzymanych w rękę starają się szybko znaleźć taką, na której jest fioletowa butelka. Adam znalazł taką kartę i kładzie ją na stosie voodoo. Od tej chwili gracze będą szukali wśród swoich kart zielonej maski, bo tego właśnie symbolu i koloru brakuje na karcie wyłożonej przez Adama.



- Karta gracza **nie posiada** symbolu i koloru, których brakuje na karcie na wierzchu stosu voodoo. Jeśli gracz posiada kartę spełniającą ten warunek, szybko kładzie ją na wierzch stosu voodoo.

Przykład: Na wierzchniej karcie stosu voodoo brakuje butelki i koloru fioletowego. Ania wśród kart trzymanych w rękę znalazła kartę, na której również brakuje butelki i koloru fioletowego. Szybko wyklada kartę na stos voodoo.

Gracz, który wyłożył kartę, dobiera nową kartę ze swojej talii, aby mieć w rękę **3 karty**. Rozgrywka trwa dalej bez zatrzymywania!

Uwaga! W dowolnym momencie gry każdy gracz może wymienić karty trzymane w rękę, odkładając je na spód swojej talii i dobierając nowe. Gracz może tak robić tak często, jak zechce.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się w momencie, gdy któryś z graczy weźmie **ostatnią kartę ze swojej talii**.

Za każdą kartę, która pozostała w ręku lub w talii, gracz otrzymują **1 punkt karny**. Punkty karne należy zapisać na kartce.

KONIEC GRY

Po trzech rundach należy policzyć punkty zebrane przez poszczególnych graczy. Osoba, która ma ich **najmniej** - wygrywa. W przypadku remisu gracz dzieli się zwycięstwem.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o. o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2014 Grupa Wydawnicza Foksal

Wydawca: Jarostaw Basałyga
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak
Korekta: Katarzyna Suszał
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Autor: Martin Nedergaard Andersen
Ilustracje: Oliver i Sandra Freudenreich



© 2014 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

ZAGRAJ Z NAMI!

