

CO W PUSZCZY PISZCZY?



2-4-6



6+



10'

Twórcy: Gary Kim,
Yeon-Min Jung
Ilustracje: Cyrille Bertin

CEL GRY

Zwycięża drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 3 karty celów.

LICZBA GRACZY

Gra wymaga parzystej liczby graczy, którzy dzielą się na dwuosobowe drużyny. Oznacza to, że jeśli w grze bierze udział 4 graczy, utworzą oni 2 dwuosobowe drużyny. 6 graczy utworzy 3 drużyny.

Na końcu instrukcji opisano wariant dwuosobowy.

PRZYGOTOWANIE GRY

Gracze zajmują miejsca po przeciwnych stronach stołu. Członkowie tej samej drużyny siadają naprzeciwko siebie.

Gracze po jednej stronie stołu **podejmują wyzwanie** ułożenia kafelków zwierząt w odpowiedniej kolejności.

Gracze po drugiej stronie stołu **nawigują swoich partnerów** za pomocą jednego dozwolonego dźwięku.

PO JEDNEJ STRONIE STOŁU

Każdy z graczy otrzymuje zestaw kafelków zwierząt – 5 kafelków zwierząt o identycznych rewersach – i umieszcza je w rzędzie przed sobą w losowej kolejności ❶.

Kolorowy kafelek liścia ❷ umieścić w zasięgu wszystkich graczy po tej stronie stołu.

Drużyna A
Gracz 1

❶

❷

❸

Drużyna A
Gracz 2

❹

❺

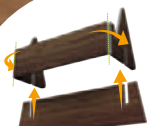
Drużyna B
Gracz 1

❶

PO DRUGIEJ STRONIE STOŁU

Podstawkę ❸ ustawcie na stole przed graczami. Po jednej stronie podstawki umieśćcie stos kart celów ❹, a po drugiej stos kart dźwięków ❺.

Drużyna B
Gracz 2



Składanie
podstawki

NA POCZATKU KAŻDEJ TURU:



1. Wylusujcie kartę dźwięku i umieśćcie ją odkrytą na środku stołu. Widoczny na niej dźwięk będzie obowiązywał w tej turze.

2. Wylusujcie kartę celu i umieśćcie ją na podstawie, tak aby była widoczna tylko dla graczy nawigujących (po drugiej stronie stołu).

3. Wybrany gracz rozpoczyna rundę, krzyżąc: „Co w puszczy piszczy!”.

Na karcie celu przedstawiony jest układ zwierząt, kształtów lub kolorów. Zadaniem gracza po drugiej stronie stołu jest nawigowanie partnera, tak aby ułożył on swoje kafelki zwierząt w odpowiedniej kolejności.

Jeśli karta celu wymaga użycia mniej niż 5 kafelków (np. 3 lub 4), kafelki te muszą ze sobą sąsiedować i występować w kolejności przedstawionej na karcie.



ROZGRYWKA

Wszyscy gracze wykonują ruchy jednocześnie.

W każdej drużynie gracz, który ma zrealizować cel, wskazuje dwa leżące przed nim kafelki.



Jego partner po drugiej stronie stołu nie może wykonywać żadnych gestów, może jedynie wydawać dźwięk widoczny na obowiązującej w tej rundzie karcie dźwięku.

Jeśli wyda dźwięk tylko raz

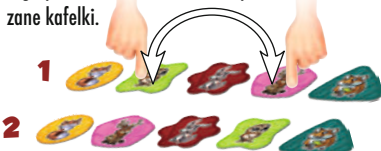
Na przykład: ĆWIR!

Jego partner musi wskazać dwa inne kafelki.

Jeśli wyda dźwięk dwukrotnie

Na przykład: ĆWIR! ĆWIR!

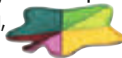
Jego partner musi zamienić miejscami dwa wskazane kafelki.



Jeśli wyda dźwięk trzykrotnie

Na przykład: ĆWIR! ĆWIR! ĆWIR!

Oznacza to, że jego partner ma przed sobą poprawną kombinację! Musi teraz jak najszybciej położyć dłoń na kolorowym kafelku liścia, zanim zrobi to gracz z przeciwnej drużyny. Gra zostaje zatrzymana, a gracze sprawdzają, czy kombinacja jest poprawna.



Jeśli tak, drużyna otrzymuje kartę celu umieszczoną na podstawie. Jeśli nie, przeciwna drużyna zdobywa kartę. Jeśli w grze biorą udział 3 drużyny, jedna z przeciwnych drużyn otrzymuje kartę celu, druga dobiera losową kartę ze stosu kart celów. Drużyna, która zdobędzie 3. kartę celu zwycięża.

ROZGRYWKA DWUOSOBOWA

Grając w jednej drużynie, musicie zdobyć jak najwięcej kart celów w ciągu 2 minut. Następnie podejmijcie kolejną próbę, zamieniając się rolami.



© 2023 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl / www.gwfoksal.pl
Edycja polska: Zespół FoxGames