

Głupolki

Karcianka z charakterem

2-6 GRACZY ☆ WIEK 8+

ZAWARTOŚĆ

54 karty (przedstawiające 27 rodzajów Głupolków)

CEL GRY

Zbierz jak najwięcej kart poprzez dopasowywanie pasujących Głupolków na początku lub na końcu linii kart.

PRZYGOTOWANIE

1. Potasuj talię i rozdaj każdemu graczowi po pięć kart zwróconych obrazkami do dołu. Gracze mogą patrzeć na swoje karty, jednak nie pokazują ich przeciwnikom.

Uwaga: na każdej karcie, w lewym górnym rogu, znajdują się kropczeki, których ilość wskazuje na to ile razy dana karta powtarza się w talii.



2. Resztę kart odłóż w zasięgu rąk wszystkich graczy, w stosiku, obrazkami do dołu.

JAK GRAĆ

Osoba, która ma najmniej włosów, zaczyna jako pierwsza. Podczas każdej tury należy:

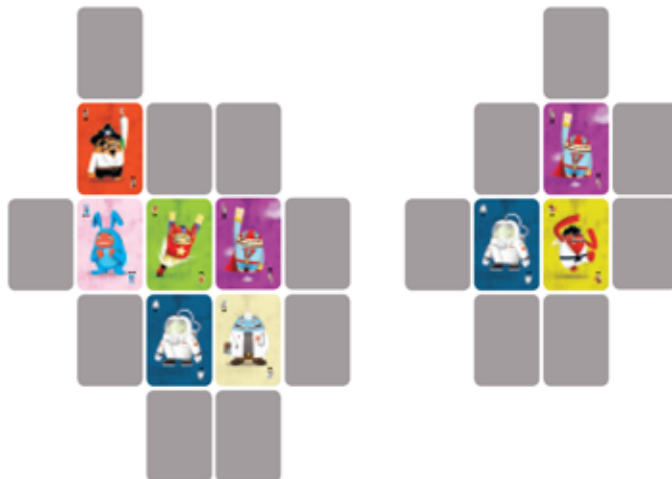
1. **Położyć kartę.** Gracz bierze dowolną z posiadanych przez siebie kart i kładzie ją obrazkiem do góry na środku obszaru gry.

2. **Zebrać karty.** Jeśli gracz dopasuje Głupolka do innego, leżącego już na stole w danej linii, zabiera całą linię.

3. **Wziąć kartę.** Gracz kończy turę dobierając jedną kartę z góry stosiku kart odłożonych na bok.

UKŁADANIE KART

Gracz wybiera dowolną posiadaną przez siebie kartę i kładzie ją obrazkiem do góry, na środku obszaru gry. Jeśli na środku obszaru gry znajdują się już karty zwrócone obrazkami do góry, musi położyć swoją kartę koło nich (powyżej, poniżej, po lewej lub po prawej leżącej już karty). Szare karty pokazują dozwolone miejsca:



ZBIERANIE GŁUPOLKÓW

Prawidłowo układane karty będą tworzyć w pionie i poziomie linie. Jeśli gracz dołoży do istniejącej linii taką kartę aby Głupolki na jej początku i końcu się zgadzały, zabiera wszystkie karty w tej linii (razem z dwoma skrajnymi kartami). Zebrane karty odkłada na stosik przed sobą, obrazkami do dołu.

PRZYKŁADY 1, 2, 3: w każdej z poniższych sytuacji gracz, który dołoży kartę z takim samym Głupolkiem jak na karcie oznaczonej gwiazdką, zabiera wszystkie karty z danej linii.



Pary dopasowywanych Głupolków muszą znajdować się na dwóch końcach danej linii - nie mogą znajdować się w jej środku! (PRZYKŁAD 4)



Nie można również dopasowywać kart, które tworzą linię po skosie. (PRZYKŁAD 5)

TRZYMAJ GŁUPOLKI W KUPIE!

Wraz z rozwojem gry, na środku jej obszaru zacznie zbierać się kupka kart. Podczas gry gracze będą zbierać utworzone linie, kupka ta może rozpaść się na mniejsze grupki. Należy wtedy dołożyć karty tak, aby połączyć poszczególne grupki ze sobą, w miejscu, gdzie potrzebne jest do tego jak najmniej kart. Żaden z graczy nie może zbierać Głupolków jeśli grupki nie będą ze sobą na powrót połączone! (PRZYKŁAD 6)



DOBIERANIE KART

Jeśli gracz zapomni dobrać karty ze stosiku pod koniec swojej tury, nic się nie stało. Może ją uzupełnić w każdej chwili.

KONIEC GRY

Gdy skończy się stosik z dodatkowymi kartami, gracze kontynuują rozgrywkę do momentu, aż każdemu z nich wyczerpią się karty. Osoba, która w trakcie gry zebrała jak najwięcej kart, wygrywa.

SŁOWO OD PRODUCENTA

Głupolki poznaliśmy podczas nużącego letniego popołudnia i pierwsze co nas w nich uderzyło, to ich zdolność do rozbawienia każdej napotkanej osoby. Możliwe, że działo się tak za sprawą ich żywych kolorów. Albo ich żywych osobowości. Tak czy siak, chcieliśmy je lepiej poznać! No i dowiedzieliśmy się, że:

1. Głupolki mają swoje hobby lub zawody, które absolutnie uwielbiają.
2. Ich imiona są powiązane z tymi pasjami (np. Super Głupol, Dr. Głupol, Głupolek Naprawiacz).
3. Żaden z Głupolków nie ma więcej, niż po trzy włoski na głowie!

A jeśli chodzi o grę, to odkryliśmy, że bardzo łatwo jest grać i dobrze się bawić ale strasznie trudno jest wygrać! Jednak jeden z Głupolków dał nam małą podpowiedź, która ułatwia nam grę: *nie pozwólcie aby linie były za długie.*

Autor: Tim Roediger

Ilustracje: Christopher Lee

