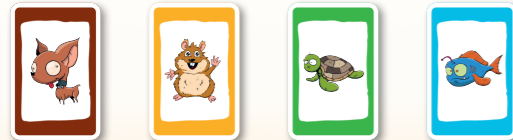
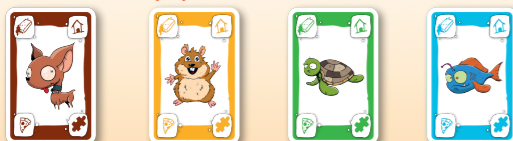


ZAWARTOŚĆ

KARTY CELU (x8)



KARTY PUPILI (x4)



KARTY POTRZEB (x32)



KARTY STANÓW (x20)



- 2 -

BONUSOWE KARTY

KARTY HALLOWEEN (x8)



KARTY JOKERÓW (x10)



KARTY POMOCY (x8)



CEL ROZGRYWKI

Aby wygrać, zadбай o to, żeby wokół karty twojego pupila znalazły się 4 karty potrzeb (każdy pupil ma własne potrzeby i odpowiadające im karty w swoim kolorze). Ponadto twój pupil nie może być zły ani chory.

KAPIEL



HOMEK

JEDZONKO



ZABAWA

- 3 -

PRZYGOTOWANIE

Rozłóżcie pośrodku stołu 4 karty pupili. Potasujcie 8 kart celu i rozdajcie każdemu graczowi po 1 z nich (pozostałe odłóżcie do pudełka). Każdy gracz podgląda swoją kartę celu, ale nie pokazuje jej innym. Otrzymana karta celu wskazuje pupila, którym musi się zaopecować w tej rozgrywce. Rozdajcie każdemu graczowi po 1 karcie pomocy. Potasujcie karty potrzeb, stanów, akcji oraz jokery i połóżcie je w jednym stosie w zasięgu wszystkich graczy. Każdy gracz dobiera na rękę 4 karty z zakrytego stosu. Jesteście gotowi do rozpoczęcia gry.



PRZEBIEG TURU

Gra toczy się w turach, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze musisz zagrać jedną kartę z ręki.

- Jeśli jest to karta potrzeby, połóż ją w odpowiednim rogu karty danego pupila.
- Jeśli jest to karta akcji, rozpatrz jej efekt, by np. polepszyć stan własnego pupila lub pogorszyć stan cudzego.

Po zakończeniu tury dobierz kartę z talii, aby znów mieć 4 karty na ręce.

DODATKOWE ZASADY

- Przy karcie pupila nie może leżeć więcej niż jedna karta danej potrzeby. Przykładowo: jeśli przy psieku leży karta jedzenia, nie możesz dołożyć tam drugiej karty jedzenia.
- Jeśli chcesz zagrać kartę potrzeby pupila, która została już spełniona, możesz odłożyć ją na stos kart odrzuconych.
- Karty stanów negatywnych i pozytywnych nie kumulują się, np. nie możesz zagrać karty Pchły na pupila, na którym leży już taka karta.
- W swojej turze masz obowiązek zagrać kartę z ręki, nawet jeśli oznacza to, że w ten sposób polepszysz stan cudzego pupila.

- 5 -

KARTY STANÓW



Pchła (x5): Gdy położysz tę kartę na kartę pupila, to pupil zachoruje. Karta Pchły zostaje na karcie pupila. Jeśli na karcie pupila leży już karta Weterynarza, odrzuć obie karty (Pchły i Weterynarza) na stos kart odrzuconych.



Weterynarz (x5): Gdy położysz tę kartę na kartę pupila, to ochronisz go przed jednym atakiem Pchły. Karta Weterynarza zostaje na karcie pupila. Jeśli na karcie pupila leży już karta Pchły, odrzuć obie karty (Weterynarza i Pchły) na stos kart odrzuconych.



Kot (x5): Gdy położysz tę kartę na kartę pupila, to pupil zacznie się złościć. Karta Kota zostaje na karcie pupila. Jeśli na karcie pupila leży już karta Pieszczoty, odrzuć obie karty (Kota i Pieszczoty) na stos kart odrzuconych.



Pieszczoty (x5): Gdy położysz tę kartę na kartę pupila, stanie się on szczęśliwy. Karta Pieszczoty zostaje na karcie pupila. Jeśli na karcie pupila leży już karta Kota, odrzuć obie karty (Pieszczoty i Kota) na stos kart odrzuconych.

- 6 -

KARTY AKCJI



Niegrzeczny chłopiec (x4): Pozwala przenieść kartę stanu z jednego pupila na innego.



Policja (x4): Gracz, który zagrywa Policję, wymienia się z innym graczem kartami, które ma na ręce. Gracz, który otrzymał karty w wyniku zagrania Policji, w swojej turze będzie mieć 1 kartę mniej na ręce i po jej zakończeniu dobierze 2 karty zamiast 1.



Sklep zoologiczny (x4): Gracz, który zagrywa Sklep zoologiczny, wymienia się kartą celu z innym graczem.



Szalony naukowiec (x3): Usuwa wszystkie karty stanów i potrzeb z wybranego pupila – należy je odłożyć na stos kart odrzuconych.



Tornado (x3): Każdy gracz przekazuje swoją kartę celu graczowi po swojej lewej lub prawej stronie – w zależności od decyzji osoby, która zagrywa Tornado.

HALLOWEENOWY BONUS



Halloweenowe Pupile (x4): Jeśli chcecie zagrać w wersję Halloween, wymieńcie 4 karty pupili na 4 karty halloweenowych pupili. Pełnią one taką samą rolę jak „zwykłe” pupile.



Halloweenowe Papuga i Kot (x2): W trakcie przygotowania rozgrywki połóżcie je na środku stołu obok pozostałych 4 kart pupili. Są to karty dodatkowych pupili, na które możecie położyć dowolną kartę potrzeby lub stanu, niezależnie od koloru.

Może to być przydatne, jeśli np. będziecie chcieli się pozbyć karty potrzeby nienależącej do waszego pupila, a nie będziecie chcieli polepszać stanu pupila innego gracza.



Halloweenowa Czarownica (x2): Dodatkowa karta akcji. Gracz sprawdza karty jednego z graczy i wymienia się z nim jedną wybraną kartą z ręki.

BONUSOWE KARTY



Jokery potrzeb (x8): Kartę Jokera danej potrzeby można położyć na wybranym pupilu niezależnie od koloru.



Maxi Joker (x2): Kartę Maxi Jokera można położyć na dowolnej potrzebie wybranego pupila niezależnie od koloru.



Puste karty akcji (x2): Gracze mogą wymyślić własne akcje i dodać te karty do rozgrywki.



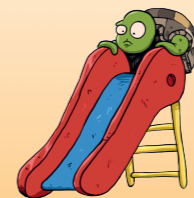
Karty Pomocy (x8): W trakcie przygotowania rozgrywki możecie rozdać każdemu graczowi po 1 karcie pomocy, na której znajduje się skrócony opis kart stanów i akcji. Każdy gracz kładzie tę kartę przed sobą na stole. Może do niej zaglądać w dowolnym momencie w czasie gry.

KONIEC GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, którego pupil jako pierwszy będzie miał spełnione wszystkie 4 potrzeby wskazane w rogach karty oraz na którym nie będzie leżała ani karta Pchły, ani karta Kota. Jeśli jest remis, to gracze dzielą się zwycięstwem.

GRA Z DZIEĆMI PONIŻEJ 6 ROKU ŻYCIA

Jeśli gracze z dziećmi poniżej 6 roku życia, zalecamy, aby w pierwszej grze nie używać kart akcji. Możecie je dodawać stopniowo w kolejnych rozgrywkach.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęża 650, 32-003 Podłęża

Skład: Zespół Muduko
Tłumaczenie: Lukasz Małecki
Koordynator projektu: Roksana Hibner
Korekta: Ewa Popielarz
© for the Polish edition Muduko
by Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



Autorzy gry: Raúl López,
Juan Z. Ruiz
Ilustracje: Francisco Millan
© ATOMO GAMES 2024

PUPILE

ZAOPIEKUJ SIĘ SWOIM ZWIERZAKIEM



GRACZE: 2-8 WIEK: 4+
CZAS TRWANIA: 20 MINUT

Masz pupila swoich marzeń, ale czy potrafisz się nim zająć? Pokaż wszystkim wokół, że zaopiekujesz się swoim zwierzakiem najlepiej na świecie! Nie będzie to łatwe, ponieważ inni też pragną zdobyć tytuł najlepszego opiekuna albo opiekunki – i nie cofną się przed niczym, żeby osiągnąć swój cel. Tak czy inaczej – powodzenia!