



f /NaszaKsiegarnia
@nasza_ksiegarnia_gry

Instrukcje video
gry.nk.com.pl

Paszczaki 2

autor: Reiner Knizia
ilustracje: Ewa Podleś

AkrobaCi

W krainie paszczaków zapanowało wielkie poruszenie – nadszedł dzień zawodów akrobatycznych! Paszczaki będą uczestniczyć w konkurencji polegającej na przygotowaniu **układu akrobatycznego w formie piramidy!** W zawodach weźmie udział 5 grup: paszczoklauni, paszczoksiężniczki, paszczosadowniczk, paszczorockmani i paszczo-Meksykanie. Każdy chce się znaleźć na szczycie piramidy. Paszczaki będą musiały się wykazać zdolnościami akrobatycznymi.

ELEMENTY GRY

36 kart paszczaków



paszczoklaun × 7



paszczoksiężniczka × 7



paszczosadowniczka × 7



paszczorockman × 7



paszczo-Meksykanin × 8

36 żetonów UPS!

W dalszej części instrukcji będziemy je nazywać **upsami**.



× 24



× 12

PRZYGOTOWANIE GRY

A Gracze dokładnie tasują **karty paszczaków** i rozdają je sobie **po równo**. Trzymają je tak, aby inni nie widzieli, co znajduje się na ich kartach.

Uwaga! Jeśli gra **5 osób**, po rozdaniu kart pozostanie 1 karta – gracze kładą ją na środku stołu. Będzie to pierwszy paszczak na najniższym poziomie piramidy.

B **Upsy** gracze kładą z boku stołu. Tworzą **pułę upsów**.



CEL GRY

W każdej rundzie gracze wykładają kolejno **po 1 karcie** z ręki i tworzą na środku stołu **piramidę z paszczaków**. Gracz, który w swojej turze **nie będzie w stanie dołożyć karty** do piramidy, **nie bierze już udziału** w tej rundzie. Dostaje **upsy o wartości odpowiadającej liczbie kart paszczaków**, które pozostały mu w ręku. **Wygra osoba mająca na koniec gry upsy o najmniejszej sumie wartości!**

Poniżej przedstawiamy zasady gry **dla 3–6 graczy**. Wariant **dla 2 graczy** znajduje się na końcu instrukcji.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa tyle rund, ilu graczy bierze w niej udział. Każdą rundę rozpoczyna inny gracz. Na środku stołu powstaje piramida z paszczaków.

Piramida może mieć maksymalnie 8 poziomów kart. **Najniższy poziom składa się z 8 kart**, a każdy kolejny ma o 1 kartę mniej (jak na rysunku obok).

Oto przykład **ukończonej** piramidy z paszczaków. Jednak nie jest łatwo ją ukończyć! Często się zdarza, że **nie wszystkim paszczakom** uda się wdrapać na piramidę. Szczegółowo wyjaśnimy to w dalszej części instrukcji.



Pierwszą rundę rozpoczyna gracz mający największe zdolności akrobatyczne (lub najmłodszy gracz).

- W swojej turze **gracz dokłada do piramidy 1 paszczaka** wybranego spośród kart trzymanyh w ręku.

Pierwszy paszczak wyłożony na środek stołu wyznacza **najniższy poziom piramidy**.

Podczas gry w 5 osób pierwszym paszczakiem w piramidzie jest karta, która pozostała po rozdaniu kart graczom (patrz: *PRZYGOTOWANIE GRY*, punkt **A**).

- Po dołożeniu paszczaka do piramidy **tura gracza się kończy**. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z jego lewej strony.

ZASADY DOKŁADANIA PASZCZAKÓW DO PIRAMIDY

A Dołożenie karty **do najniższego poziomu piramidy**.

Dokładana karta **musi sąsiadować bokiem z dowolną kartą** leżącą już na tym poziomie.

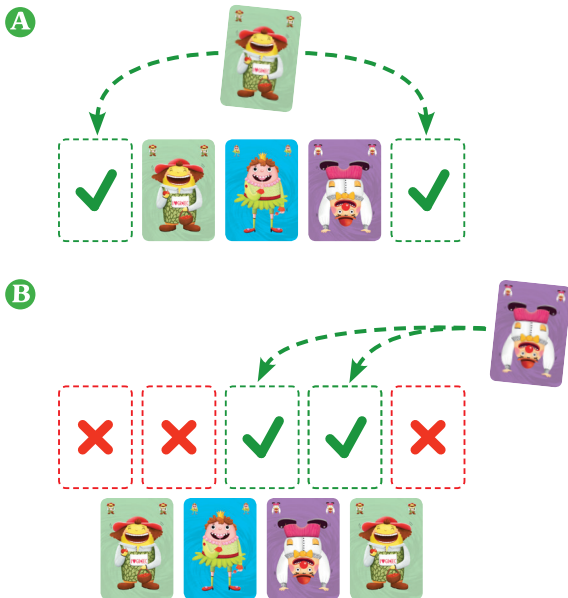
B Dołożenie karty **do wyższych poziomów piramidy**.

Dokładana karta **musi opierać się na 2 kartach z niższego poziomu**, z których **przynajmniej 1 karta jest taka sama** jak karta dokładana.

Uwaga! Gracze nie muszą czekać na ukończeniu jednego poziomu, aby zacząć dokładać karty do wyższych poziomów. Mogą dokładać karty do dowolnych poziomów, nawet jeśli niższe nie zostały jeszcze ukończone.

Przykład:

- A** Gracz A dokłada paszczosadowniczkę *do najniższego poziomu piramidy*. Może ją położyć obok paszczosadowniczkę lub obok paszczoklauna.
- B** Gracz B postanowił dołożyć paszczoklauna *do wyższego poziomu piramidy*. Może go położyć w 1 z 2 miejsc zaznaczonych na zielono. W obu tych miejscach paszczoklaun opierać się będzie na 2 kartach, z których przynajmniej 1 to paszczoklaun.



Uwaga! Najniższy poziom piramidy może mieć maksymalnie 8 kart.
Gracze **nie mogą** dołożyć tam więcej kart.



UPS! BRAK MOŻLIWOŚCI DOŁOŻENIA KARTY

Jeśli któryś gracz **nie może dołożyć do piramidy żadnej karty** spośród tych trzymany w ręku, **nie bierze już udziału w tej rundzie**. Pozostali gracze będą kontynuować budowę piramidy.

- Gracz, który zakończył udział w rundzie, **liczy, ile kart paszczaków zostało mu w ręku**.
- Następnie z puli upsów **bierze te o wartości odpowiadającej liczbie kart w ręku**. Upsy kładzie przed sobą na stole.
- Karty, które mu zostały w ręku, **odkłada do pudełka** (nie ujawnia ich graczom!). Karty te nie wezmą udziału w tej rundzie.

Jeśli w grze pozostanie 1 gracz, kontynuuje on budowę piramidy na dotychczasowych zasadach.

- Gdy gracz ten **nie będzie mógł dołożyć do piramidy żadnej karty** spośród tych trzymany w ręku, **nie bierze już udziału w rundzie**.
- Następnie **bierze upsy** zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej.

Uwaga! Jeśli **gracz dołożył wszystkie swoje karty do piramidy**, w nagrodę odkłada do puli upsy o wartości 2 (lub 1, jeśli tylko tyle ma).

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy **żaden gracz nie będzie już brał w niej udziału** albo gdy **powstanie cała piramida** (czyli każdy gracz wyłoży wszystkie swoje karty z ręki).

Gracze zbierają wszystkie karty paszczaków, również te odłożone do pudełka, i przygotowują nową rundę zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale **PRZYGO-TOWANIE GRY**, punkt **A**.

Upsy otrzymywane podczas rozgrywki **leżą przed każdym graczem do końca gry**. Gracze nie odkładają ich do puli upsów po zakończeniu rundy.

Nową rundę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony gracza, który rozpoczął poprzednią rundę.

KONIEC GRY

Gra kończy się **po rozegraniu tylu rund, ilu graczy bierze udział w rozgrywce**. W trakcie gry każdy gracz rozpocznie więc jedną rundę.

Gracze liczą **wartość upsów** zgromadzonych podczas gry. Wygrywa osoba z **upsami o najmniejszej sumie wartości**. W przypadku **remisu** wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT DLA 2 GRACZY

PRZYGOTOWANIE GRY

A Gracze dokładnie tasują **karty paszczaków** i rozdają sobie **po 14 kart**. Trzymają je tak, aby rywal nie widział co się na nich znajduje.

Uwaga! Pozostałe 8 paszczaków gracze bez podglądania odkładają do pudełka. Nie będą brały udziału w tej rundzie.

B **Upsy** gracze kładą z boku stołu. Tworzą **pule upsów**.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka toczy się zgodnie z zasadami dla 3–6 graczy, z jedną zmianą – gracze budują mniejszą piramidę:

- **Piramida może mieć maksymalnie 7 poziomów kart** (a nie 8).
- **Najniższy poziom piramidy składa się z 7 kart** (a nie z 8).



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl
© 2023 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© Dr Reiner Knizia, 2023. All rights reserved

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Hertig
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki