

Wredna Małpka

Zagubiona fasolka

Pewnego razu Wredna Małpka zgubiła w dżungli swoją śniadaniową fasolkę. Szukała w kółko, ale nie mogła jej znaleźć. Prosiła inne zwierzęta o pomoc w poszukiwaniach, od Wróbla po Królewskiego Tygrysa, ale wszystkie zignorowały jej błagania, pamiętając jaka była dla nich niemiła. Tylko Mała Mrówka się zlitowała. Weszła do ucha Tygrysa i nakazała mu pomóc Wrednej Małpce. Królewski Tygrys przestraszył się głosu w swoim uchu i postanowił być posłuszny. Z grzmiącym rykiem rozkazał wszystkim zwierzętom w dżungli szukać fasolki i nikt nie odważył się odmówić. W końcu wróbel odnalazł zagubioną Fasolkę, a Wredna Małpka była bardzo zadowolona ze swojego posiłku.

Komponenty

72 karty Zwierząt

6 kart każdego z 12 zwierząt.



rewers

1 karta Złego Kotka

(przód i tył)



Do punktowania serii
rozgrywek:

22 karty Fasolek

10 z 1 Fasolką

6 z każdej z 2 i 3 Fasolkami



rewers

przygotowanie rozgrywki

1. Potasuj wszystkie karty Zwierząt i rozdaj po 3 każdemu z graczy. Będą one tworzyć rękę gracza.
2. Ułóż przed każdym graczem 4 zakryte karty Zwierząt, tworząc rząd. Nikt nie może podglądać tych kart, chyba że w dalszej części gry wystąpi efekt, który na to pozwoli.
3. Umieść pozostałe karty Zwierząt na środku obszaru gry w zakrytej talii.
4. Postaw kartę Złego Kotka pionowo obok talii. Następnie wsuń ją do talii mniej więcej na poziomie wskazanym przez linię dla odpowiedniej liczby graczy. W rozgrywce w 5 lub 6 osób, umieść Złego Kotka na spodzie stosu.

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.



🌿 Tę gry 🌿

W grze *Wredna Małpa* posiadasz karty Zwierząt zarówno na ręce, jak i w zakrytym rzędzie przed sobą. **Aby wygrać, musisz jako pierwszy zagrać wszystkie swoje karty**, najpierw z ręki, a następnie z rzędu kart.

Jeśli chcesz, możesz zagrać na punkty przez 4 gry z rzędu dzięki opcjonalnemu wariantowi *Punktowania Fasolek* (patrz strona 7).

🌿 przebieg rozgrywki 🌿

Gracze zagrywają w swojej turze co najmniej 1 kartę Zwierząt zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze **musisz**:

1. Zagrać na stos **jedną lub więcej** odkrytych kart Zwierząt.
2. Jeśli to możliwe, aktywować **Bandę Czterech**, w **przeciwnym razie** aktywuj **efekt zagranego Zwierzęcia**, jeśli taki istnieje.
3. **Dobierz karty, by mieć 3 na ręce** (chyba że karta *Złego Kotka* została odkryta).

Podczas swojej tury będziesz próbować:

Zoptymalizować swoje karty (w rzędzie i na ręce) – zanim talia będzie pusta.

Pozbyć się wszystkich swoich kart – po tym jak talia będzie pusta.

1. Zagranie kart

Wybierz jedną z opcji i zagraj karty:

♦ ZAGRAJ KARTY Z RĘKI

Zagraj **dowolną liczbę identycznych, dozwolonych kart** z ręki.

Nigdy nie możesz zagrać zabronionych kart z ręki.



◆ ZAGRAJ 1 KARTĘ Z TALII

Dobierz wierzchnią kartę z talii i zagraj ją odkrytą na stos Zwierząt.

Uwaga: Możesz zagrać kartę z talii nawet wtedy, gdy masz na ręce dozwoloną kartę.

◆ ZAGRAJ 1 KARTĘ ZE SWOJEGO RZĘDU

Jeśli talia i twoja ręka są puste, **musisz** zagrać kartę ze swojego rzędu kart na stos Zwierząt.

Uwaga: Talię uznaje się za pustą po odkryciu karty *Złego Kotka*.



Dozwolone karty Zwierząt:

Aby karta mogła zostać zagrana na stos Zwierząt, musi mieć taki **sam lub wyższy numer** niż karta na wierzchu stosu Zwierząt. Jeżeli **stos Zwierząt jest pusty**, to każda karta jest dozwolona.

Zabronione karty Zwierząt:

Gdy zagrywasz kartę z talii lub swojego rzędu kart, istnieje możliwość, że karta ma niższy numer i dlatego jest zabroniona.

W takim przypadku **musisz** wziąć stos Zwierząt, w tym zagrana kartę, do swojej ręki. **Nie** aktywuj jej efektu.

Efekty kart mogą zmienić te zasady!

Przykład: Zagrywasz kartę z talii: *Podstępny Wąż* (3). Ma niższy numer niż *Mądry Słoń* (10), co czyni go zabronionym. Weź cały stos Zwierząt na swoją rękę.

Nie aktywuj efektu z karty Węża.



Weź wszystkie karty!

Ważne: Jeśli talia jest pusta i masz karty na ręce, ale nie masz żadnej dozwolonej karty, **musisz** wziąć stos Zwierząt do swojej ręki. Następnie kończy się twoja tura.



2. aktywuj efekt

Tylko najwyższa zagrana przez ciebie karta może wywołać **efekt Zwierzęcia**. Jeśli zagraż kilka kart tego samego Zwierzęcia, efekt zostanie aktywowany tylko raz. **Banda Czterech** (patrz poniżej) uniemożliwia skorzystanie z efektu Zwierzęcia!

Przykład:

Zagrywasz dwa *Błyskawiczne Wróble*.

Efekt Zwierząt aktywuje się tylko **raz**.



EFEKTY ZWIERZĄT



Jeżeli wierzchnia karta posiada specjalną ikonę, aktywuje to efekt. Wszystkie efekty Zwierząt zostały opisane na stronie 8.

Wredna Małpka: Efekt kopiowania Małpki jest trwały i nie musi być aktywowany!

BANDA CZTERECH

Jeśli w dowolnym momencie na wierzchu stosu zwierząt znajdują się cztery lub więcej takich samych kart (w tym kopie *Wrednej Małpki*), gracz, który rozgrywa teraz turę **musi**:

- 1.** Natychmiast odrzucić wszystkie karty ze stosu Zwierząt na stos kart odrzuconych **bez aktywowania** efektu Zwierzęcia.
- 2.** Dobrać karty tak, aby mieć 3 na ręce.
- 3.** Wykonać kolejną turę.

Wredna Małpka:

Małpka zawsze wlicza się do Bandy Czterech. Nie ma znaczenia, którą kartę kopiowała przy zagranium.

Przykład:

Zagrywasz 3 karty *Upartego Nosorożca* (9). Razem z *Wredną Małpką* tworząc **Bandę Czterech**.



3. **robiać karty, aby mieć 3 na rękę**

Następnie dobieraj, aż będziesz mieć 3 karty na rękę.

Jeśli masz 3 lub więcej kart na rękę, nie dobieraj kolejnych.

Jeśli odkryjesz kartę *Złego Kotka*, pozostaw ją na wierzchu.

Nie dobieraj więcej kart. Talia jest teraz uważana za pustą i nikt nie może dobierać kart z jakiegokolwiek powodu.

koniec gry

Pierwszy gracz, który zagra wszystkie swoje karty, zarówno z ręki, jak i ze swojego rzędu kart, **zostaje zwycięzcą**.

Rozgrywka jest kontynuowana z pozostałymi graczami, dopóki tylko jeden z nich będzie miał karty. Przegrywa on rozgrywkę.

Przykład: Zagrywasz ostatnią kartę ze swojego rzędu kart. Twoja *Smukła Mangusta* jest dozwolona. Wygrywasz natychmiast.

Pozostali gracze nadal są w grze.



Stos zwierząt

twórcy

Projekt gry: Erik Andersson Sundén

Rozwój: Roland Goslar

Ilustracje: Sushrita Bhattacharjee

Instrukcja: Hanna Björkman

Grafiki: Marina Fahrenbach

Korekta: Sabine Machaczek

Producent: Heiko Eller-Bilz

Podziękowania dla: Chris Baylis, Autumn Collier, Michael Kränzle, i wszystkich naszych przyjaciół i testerów.

Testerzy: My Sundén (główny tester), Gustav Sundén, Elias Sundén, Therese Jansson, Ami Sundén, Dorothea Hedman, Hilda Jernelid, Karin Sundén i Rickard Roxvall.

Wersja polska: Zespół Portal Games

Tłumaczenie: Damian Mazur

Redakcja: Marcin Zalewski

Skład: R. Dawid



PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

© 2024 Wszystkie prawa zastrzeżone.



© 2024 HeidelBÄR Games GmbH.

HUNGRY MONKEY, the

HeidelBÄR Games logo

i HeidelBÄR Games są znakami towarowymi HeidelBÄR Games GmbH.

Producent: HeidelBÄR Games GmbH,
Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, GERMANY.
www.heidelbaer.de

Wyprodukowano w Czechach.

Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Nieprzeznaczone dla osób poniżej 7 roku życia. Zachowaj te informacje.



opcjonalne punktowanie fasolek

Możesz użyć kart Fasolek do gry na punkty przez maksymalnie 4 rozgrywki. **Gracz z największą liczbą Fasolek** lub gracz, który jako pierwszy zbierze 10 fasolek, **zostaje zwycięzcą**.

przygotowanie rozgrywki

1. Daj każdemu graczowi po 1 zakrytej karcie 1 Fasolki.
2. Umieść pozostałe zakryte karty 1 Fasolki obok obszaru gry. W przypadku gry 2- lub 3-osobowej możesz odłożyć pozostałe karty 1 Fasolki z powrotem do pudełka.
3. Potasuj wszystkie karty 2 i 3 Fasolek i umieść je obok obszaru gry w zakrytym stosie.



punktacja

- ◆ **Pierwszy gracz, który zagra wszystkie swoje karty, dobiera 2 karty Fasolek.**
- ◆ **Drugi gracz, który zagra wszystkie swoje karty, dobiera 1 kartę Fasolki.** W grze 2-osobowej drugi gracz nie zdobywa punktów.
- ◆ **Trzeci gracz, który zagra wszystkie swoje karty, otrzymuje 1 kartę Fasolki.** W grze 3-osobowej trzeci gracz nie zdobywa punktów.
- ◆ **Ostatni gracz, któremu pozostały karty, odrzuca swoją najniższą kartę Fasolek**, a jeśli nie ma żadnej karty Fasolek, nie odrzuca żadnej.

Karty Fasolek kładziesz zakryte przed sobą.

rozpoczęcie kolejnej gry

Gra rozpoczyna się od gracza, który przegrał ostatnią grę.

punktacja końcowa

Końcowe punktowanie następuje, gdy którykolwiek z graczy ma **10 lub więcej Fasolek** po zakończeniu rozgrywki lub gdy rozegraliście 4 gry.

Gracz z największą liczbą Fasolek wygrywa. W przypadku remisu, wszyscy remisujący wygrywają.



efekty

Jeśli najwyższa zagrana karta jest jedną z poniższych i nie aktywuje Bandy Czterech, ma następujący efekt:



1 Mała Mrówka

- ♦ *Mrówka* jest **zawsze dozwolona**.

- ♦ Jeśli zgrasz swoją *Mrówkę* na inną *Mrówkę*, nic się nie dzieje.

- ♦ Jeśli zgrasz swoją *Mrówkę* na inne Zwierzę, **zabierz wszystkie** karty oprócz swoich *Mrówek*.



2 Błyskawiczny Wróbel

- ♦ **Zamień** jedną ze swoich zakrytych kart z jedną z kart na ręce.

- ♦ Jeżeli Twoja ręka jest pusta, *Wróbel* nie przynosi efektu.



3 Przebiegły Wąż

- ♦ **Podejrzyj** jedną zakrytą kartę dowolnego gracza.



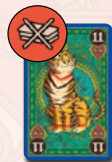
7 Smukła Mangusta

- ♦ Wykonaj **dodatkową turę (po kroku dobierania kart)**.



8 Silny Bawół

- ♦ Następny gracz musi zagrać kartę o **tym samym lub niższym** numerze.



11 Tygrys Królewski

- ♦ **Odrzuć wszystkie** karty ze stosu Zwierząt, w tym *Tygrisa Królewskiego*, na stos kart odrzuconych.



? Wredna Małpka

- ♦ *Małpka* jest **zawsze dozwolona**.

- ♦ *Małpka* może zostać zagrana pojedynczo lub razem z innymi dozwolonymi kartami.

- ♦ Jeżeli na *Małpce* znajduje się inne Zwierzę niż *Małpka*, to *Małpka* **kopiuje** jego efekt.

- ♦ Jeżeli na *Małpce* nie znajduje się żadne inne zwierzę, *Małpka* **kopiuje** Zwierzę znajdujące się poniżej i aktywuje jego efekt.

