

UGA BUGA!:

Jeżeli gracz położy swoją trzecią (ostatnią) kartę na stosie i uda mu się powtórzyć cały ciąg słów aż do swojej karty, zamiast wskazywać kolejnego gracza, wykrzykuje „UGA BUGA!”.

W nagrodę może dowolnie rozdać wszystkie karty ze stosu oraz wszystkie swoje karty „karne” pozostałym graczom, rozpoczynając od gracza po lewej.

NOWA RUNDA:

Za każdym razem, gdy runda zostaje przerwana (przez oskarżenie albo „UGA BUGA!”), każdy z graczy dobiera tyle kart ze stosu, aby mieć przed sobą 3 zakryte karty. Gracz, który się pomylił, lub ten, który wykrzyknął „UGA BUGA!”, rozpoczyna rundę, układając jedną ze swoich kart na środek, tak jak opisano powyżej...

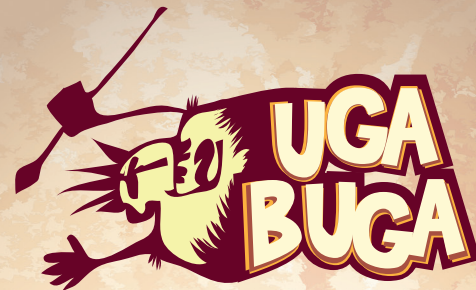
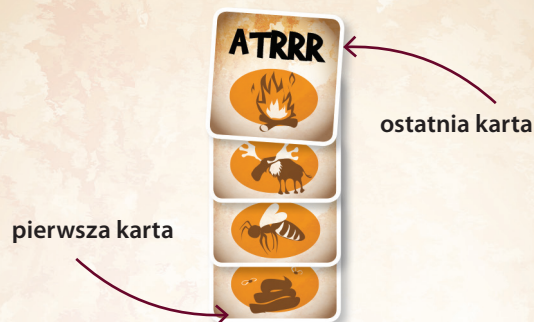
KONIEC GRY:

Gra kończy się, gdy nie ma już wystarczającej liczby kart, aby uzupełnić zasoby wszystkich graczy do 3 zakrytych kart. W tym momencie każdy z graczy liczy swoje karty „karne” i ten z nich, który ma ich najmniej, jest wybierany przywódcą plemienia! Gracz z największą liczbą kart jest natomiast nagradzany oklaskami za wytrwałość.



WERSJA DLA MŁODSZYCH GRACZY

Możesz uczynić grę odrobinę łatwiejszą, pozwalając na użycie pamięci wzrokowej. Wystarczy zmienić sposób, w jaki karty są układane na sobie – należy kłaść je tak, aby zakrywały tylko połowę poprzedniej karty. W ten sposób litery będą ukryte, ale ilustracja pozwoli Ci łatwiej zapamiętać ciąg słów.



Autorzy: **Daniel Quodbach i Bony**
Ilustracje: **Bony**

Gra dla 3–8 osób w wieku od 7 lat

ZAWARTOŚĆ:

- 52 karty gry
- instrukcja



Dawno temu, w czasach kamienia łupanego całe plemię zbierało się, aby wybrać przywódcę. Mężczyźni i kobiety walczyli o to, kto z nich zostanie głosem plemienia, kto wypowie sekretne słowa **UGA BUGA!**

CZA BUGA ANI HA HU PO
UGA BUGA



CEL GRY:

Celem gry jest posiadanie na koniec gry najmniejszej liczby kart spośród wszystkich graczy.



PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Potasujcie karty. Każdy z graczy otrzymuje 3 z nich, po czym bez patrzenia układa je przed sobą obrazkiem do dołu. Pozostałe karty układa się zakryte gdzieś obok.

ROZGRYWKA:

Gra składa się z serii rund. Gracz, który najlepiej naśladuje mamuta, rozpoczyna rozgrywkę.

Odkrywa on jedną ze swoich kart, układa na środku stołu, wymawia słowo zawarte na karcie, a następnie wskazuje palcem dowolnego innego gracza, mówiąc „**HA!**”.

Wskazany gracz odsłania jedną ze swoich kart i kładzie ją na poprzednio położonej karcie. Teraz musi wypowiedzieć oba słowa z kart (rozpoczynając od słowa na karcie leżącej na samym dole). Następnie wskazuje innego gracza, mówiąc „**HA!**”.

Uwaga! Nie możesz wskazać gracza, który właśnie wskazał na Ciebie.

Rozgrywka przebiega w ten sposób, że za każdym razem wskazany gracz dokłada kartę na stos na środku stołu, powtarza słowa z kart w poprawnej kolejności, kończąc na swojej karcie, i wskazuje innego gracza, mówiąc „**HA!**”.



4 KARTY AKCJI:

Kiedy zagrywana jest karta akcji, zamiast nowego słowa pojawia się akcja do wykonania.



Uderz pięścią w stół.



Zaklaskaj raz.



Wystaw język.



Powtórz ostatnie słowo (lub czynność).

Uwaga! Nie rób nic, jeżeli jest to pierwsza karta na stole.

POMYŁKA:

Jeżeli gracz się pomyli, zapomni słów, zatnie się, będzie długo się wahał, to inni gracze mogą go oskarżyć, wskazując na niego palcem i mówiąc „**W!**”. Należy sprawdzić, czy oskarżenie było poprawne.

- Jeżeli tak było, oskarżony gracz zbiera karty ze środka stołu i kładzie obok siebie (odkryte) jako punkty karne. Każdy z oskarżających oddaje mu także jedną ze swoich „karnych” kart, jeżeli jakieś posiada.
- Jeżeli oskarżający się pomylili, to oni zbierają karty ze środka jako punkty karne. Gracz, który został niesłusznie oskarżony, rozdaje te karty, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza po swojej lewej stronie. Jeżeli tylko jeden gracz wysunął niesprawiedliwe oskarżenie, zbiera wszystkie karty.

II

III

IV