

GRA AUTORSTWA JULIENA SENTISA

# MAŁPISZONY

## ZASADY



### CEL GRY

Zbierz jak największą liczbę kart, trafnie typując małpę albo udając tak dobrze, by nikt nie odgadł, że to Ty jesteś małpą!



**ZAWARTOŚĆ:** 48 kart zadań, 2 sześciennie kości, książeczka z zasadami.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Utwórz 6 stosów z kart, każdy w innym kolorze. Stosy składają się z tyłu kart, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Jeśli graczy jest 4–6, każdy stos zawiera dokładnie 1 kartę małpowania. Jeśli graczy jest 7–8, każdy stos zawiera 2 karty małpowania. Niewykorzystane karty odkłada się do pudełka.

Na przykład, jeśli graczy jest 6, każdy stos powinien zawierać 5 kart zadań i 1 kartę małpowania. Sześć uzyskanych w ten sposób stosów kart trafia na środek stołu. Najsprytniejszy gracz otrzymuje 2 kości i zaczyna prowadzić grę.



## ROZGRYWKA

Dla wygody gracza, który ma kartę małpowania, nazywany jest małpą. Reszta (która ma karty zadań) to niemalpy.

Gracz prowadzący bierze ze stołu jeden ze stosów i ma 3 sekundy na decyzję, czy bierze dla siebie kartę małpowania, czy też kartę zadań. Gdy już wybierze, tasuje resztę kart i rozdaje je pozostałym graczom – każdy gracz otrzymuje 1 zakrytą kartę.

Następnie gracz prowadzący rzuca 2 kośćmi, aby określić, którą czynność będą wykonywać wszyscy gracze. Pierwsza kość reprezentuje dziesiątki, druga – jedności. Gracze patrzą w swoje karty, żeby sprawdzić, jaką czynność mają wykonać. Gdy wszyscy są gotowi, prowadzący zaczyna odliczanie od 3 do 0.

Gdy pada słowo „zero”, wszyscy gracze zaczynają natychmiast odgrywać daną czynność (naśladowanie, śpiewanie itd.), a małpa musi zacząć ich jak najszybciej naśladować, żeby nikt jej nie namierzył.

Prowadzący decyduje, kiedy przerwać czynność (maksymalnie 30 sekund). Po zakończeniu odgrywania gracze podnoszą ręce do góry, a prowadzący znów odlicza od 3 do 0. Na „zero” każdy z graczy bezzwłocznie wskazuje gracza, który jego zdaniem jest małpą. Oczywiście małpa robi to samo, żeby się nie zdradzić. Następnie wszystkie małpy ujawniają się i gracze podliczają punkty.

## **PUNKTY**

Każda karta to 1 punkt.

### **Punkty dla niemalpy**

- Niemalpa zachowuje swoją kartę, jeśli trafnie wskaże małpę albo małpy.
- Traci swoją kartę, jeśli wytypuje małpę nieprawidłowo. W takim wypadku karta trafia na wspólny stos pośrodku stołu.



## Punkty dla małpy

1. W grze z 1 małpą (4, 5 albo 6 graczy) dostaje ona wszystkie karty ze wspólnego stosu i zachowuje swoją (z wyjątkiem sytuacji, gdy wszyscy inni gracze wytypowali trafnie – w takim wypadku traci swoją kartę).
2. W grze z 2 małpami (7, 8 graczy) małpa, którą trafnie wytypowało więcej graczy, oddaje swoją kartę drugiej małpie (w przypadku remisu każda z małp zachowuje swoją kartę). Następnie małpy dzielą się po równo kartami ze wspólnego stosu (zaokrąglając w dół – jeśli liczba kart w stosie jest nieparzysta, 1 kartę odrzuca się z gry).

## KOLEJNE RUNDY

Gracz prowadzący poprzednią rundę na prowadzącego następną rundę\* wybiera gracza, który jeszcze tego nie robił. Nowy prowadzący bierze nowy stos kart i rzuca 2 kośćmi. Rozpoczyna się kolejna runda.

\*Jeśli wszyscy gracze byli już prowadzącymi, gracza można wybrać losowo.

## KONIEC GRY

Gra dobiega końca po rozegraniu 6 rund. Wygrywa gracz z największą liczbą kart. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma najwięcej kart małpowania. Jeśli i tu jest remis, gracze współdzielą zwycięstwo... i małpują nawzajem swoją radość!

## Zasady dla 9 i więcej graczy – wersja drużynowa

*Stwórcie od 4 do 8 dwuosobowych drużyn. Jeśli liczba graczy jest nieparzysta, jeden z graczy będzie grać sam (na przykład 9 graczy podzieli się na 4 drużyny dwuosobowe i 1 drużynę jednoosobową). Na każdą drużynę przypada 1 karta. Wszystkie zasady, które obowiązywały każdego z graczy w wersji „pojedynczej”, teraz stosują się do drużyny.*

*Autor pragnie podziękować swojej żonie i dzieciom, Connie Foulard, Mathilde Saire i wszystkim dzieciom ze szkoły Cadouin.*