

JACQUES ZEINER

# KARALUSZEK KŁAMCZUSZEK



DREI  
MAGIER



2-6



od 8-99 lat

15-25 min.



**Masz jakieś pytania?  
Napisz do nas, a my chętnie  
Ci pomożemy!**

Wydawca i dystrybutor:

**G3 Spółka z ograniczoną  
odpowiedzialnością  
Spółka komandytowa**

62-510 Konin  
ul. Spółdzielców 18A  
[www.g3poland.com](http://www.g3poland.com)



[www.facebook.com/G3Poland](https://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 3. Rok 2019.

Wersja 3.0



Copyright:  
**DREI MAGIER SPIELE**  
by Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)  
Art.-Nr. 88846

Autor: **Jacques Zeimet**  
Ilustracje: **Rolf (ARVi) Vogt**



# KARALUSZEK KŁAMCZUSZEK

edycja  
królewska



7 kart królewskich



2 karty specjalne



56 kart zwierząt



Nietoperz

Karaluch

Szczur

Pluskwa

Mucha

Ropucha

Skorpion



## Cel gry

Gracze starają się wcisnąć przeciwnikom jak najwięcej kart. Liczy się umiejętność blefowania oraz obserwacja innych graczy. Przegrywa osoba, która zbierze za dużo kart!

## Przygotowanie

Wszystkie karty należy dokładnie potasować. 7 kart odkłada się w formie stosu karnego, a następnie odkrywa wierzchnią kartę z tego stosu. Pozostałe karty trzeba rozdać po równo między wszystkich graczy. Jeśli pozostaną jakieś karty, gracz rozpoczynający grę otrzymuje jedną dodatkową kartę, a resztę dokłada się do stosu karnego.

## Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodsza osoba. Bierze ona dowolną kartę z ręki i podsuwa ją zakrytą innemu graczowi, deklarując jaka to jest karta. Bez względu na to, jaką kartę przekazuje dany gracz, może on powiedzieć: **pluskwa, karaluch, nietoperz, mucha, ropucha, szczur, skorpion lub król**. Hasło „król” oznacza, że jest to (lub może być) każde zwierzę z koroną. Dalszy przebieg gry opisany jest na podstawie przykładu.

**Przykład:** Marek zagrywa kartę z ręki i przekazuje ją zakrytą Laurze. W tym samym momencie oświadcza, że jest to np. karaluch. Laura ma dwie możliwości:



### 1 Odkrycie karty.

Laura decyduje się odkryć kartę. **Zanim** to zrobi, musi ocenić prawdopodobność Marka.

Mówi:

→ „prawda”, jeśli twierdzi, że Marek przekazał jej deklarowanego wcześniej karalucha;

→ „fałsz”, jeśli uzna, że Marek blefuje.

W tym momencie odkrywa się kartę w celu jej sprawdzenia. Jeśli Laura właściwie oceniła prawdopodobność Marka, to on zabiera kartę i kładzie ją odkrytą przed sobą. Jeśli natomiast Laura się pomyliła, ona otrzymuje tę kartę i kładzie ją odkrytą przed sobą. Osoba, która zabrała kartę zaczyna następną kolejkę i przekazuje komuś dowolną kartę z ręki, ponownie deklarując, jaka to karta.

### 2 Przekazanie karty innemu graczowi.

Jeśli Laura nie chce odkryć karty, przekazuje ją innemu graczowi. Najpierw musi powiedzieć „przekazuję”, **zanim** dyskretnie podejrzy kartę. Następnie podsuwa ją dowolnemu graczowi (np. Darkowi), który jeszcze tej karty nie widział. W momencie przekazywania karty, Laura deklaruje jaka to karta. Ostatni gracz, do którego dotarła karta nie ma wyboru, musi ją odkryć i sprawdzić.

## Karty królewskie

Przy kartach zwierząt tylko jedno stwierdzenie uznaje się za zgodne z prawdą. Przy kartach królewskich uznaje się za zgodne z prawdą dwa stwierdzenia: znajdujące się na karcie zwierzę lub koronę.

Gdy gracz otrzyma kartę królewską, umieszcza ją odkrytą przed sobą, bierze kartę ze stosu karnego i również kładzie ją odkrytą przed sobą.

Wyłożone karty królewskie zalicza się do kart zwierząt tego samego rodzaju. Następnie ponownie odkrywa się kartę z wierzchu stosu karnego.

## Karty specjalne

Jest to karta Jokera, który zastępuje wszystkie karty **bez korony**. Bez względu na to, jaką kartę deklaruje gracz, uznaje się ją za **zgodną z prawdą**. Jest tylko jeden wyjątek – korona uważana jest za fałszywą deklarację.

Na tej karcie nie ma żadnej ilustracji. Bez względu na to, jaką kartę wskazał gracz, zawsze uznawana jest ona za **fałszywą** deklarację.

Gracz, który otrzyma kartę specjalną nie kładzie jej przed sobą, ale bierze do ręki. Ten gracz musi także wykonać jedną z dwóch następujących czynności:



- ➔ umieścić jedną ze swoich kart z ręki przed sobą, zgodnie z ostatnią deklaracją (np. mucha) lub,
- ➔ jeśli nie może lub nie chce umieścić przed sobą nazwanej karty, musi położyć dwie inne, dowolne karty z ręki.

**Uwaga:** W momencie, gdy gracz kładzie przed sobą kartę królewską, musi także wziąć kartę z wierzchu stosu karnego i również wyłożyć ją przed sobą.



## Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy ma wyłożone przed sobą 4 karty zwierząt tego samego rodzaju (np. 4 karaluchy z koroną lub bez) albo, gdy w swojej kolejce nie będzie miał kart na ręce. W obu przypadkach gracz ten przegrywa, a pozostali uczestnicy cieszą się zwycięstwem!

## Gra dla dwóch osób

Przed rozpoczęciem gry dla dwóch osób 16 kart odkłada się w formie stosu karnego. Pozostałe karty rozdaje się równo pomiędzy graczy. Jedna osoba otrzymuje jedną kartę więcej. W grze dla dwóch osób nie jest możliwe dalsze przekazywanie kart. Gra kończy się, gdy jeden gracz będzie miał przed sobą 5 kart tych samych zwierząt lub, gdy któryś z nich w trakcie swojej kolejki nie będzie miał kart na ręce. W obu przypadkach gracz ten przegrywa, a jego przeciwnik zostaje zwycięzcą.

# INNE GRY Z TEJ SERII



Karaluszek kłamczuszek



Mól szachrajek



Salatka z karaluchami



Tarantula tango



Dodelido

