

Grupa PTMM sp. z o.o.
Co mówi Papuga?
5906076466212
Lublin 2026

Co mówi? PAPUGA

Ilustracje:
Anna Dominik

Opracowanie i redakcja:
Grupa PTMM sp. z o.o.
Grzegorz Warowny
Kinga Zarzeka
Anna Szuper

ZASADY GRY

Na Wielkiej Polanie spotkały się najgłośniejsze zwierzaki świata, a każde z nich chce udowodnić, że to właśnie ono potrafi narobić największego hałasu! Gdy dwa takie same zwierzaki staną oko w oko, natychmiast wybuchą głośna kłótnia. Wtedy do akcji wkraczasz Ty - musisz szybko zareagować i wesprzeć zwierzaki swoim okrzykiem. Bądź czujny, działaj błyskawicznie i uważaj na złośliwą Papugę, która uwielbia mieszać szkyli!

Zawartość



Cel gry

Twoim zadaniem jest jak najszybsze pozbyć się wszystkich swoich kart. Wygra ten, kto wykaże się najlepszą spostrzegawczością i beztędnym refleksem!

Przygotowanie

Wybierzcie gatunki zwierząt biorące udział w grze i przygotujcie talię w zależności od liczby graczy (każdy gatunek to 9 kart):

2 graczy: 4 gatunki zwierząt + 4 Papugi
(razem 40 kart, po 20 na gracza)

3 graczy: 5 gatunków zwierząt + 6 Papug
(razem 51 kart, po 17 na gracza)

4 graczy: 6 gatunków zwierząt + 6 Papug
(razem 60 kart, po 15 na gracza)

5 graczy: 7 gatunków zwierząt + 7 Papug
(razem 70 kart, po 14 na gracza)

6 graczy: 9 gatunków zwierząt + 9 Papug
(razem 90 kart, po 15 na gracza)

Jeśli chcecie, możecie przygotować własną talię, inną niż wymienione powyżej, lub nawet zagrać wszystkimi kartami jednocześnie!

Nieużywane karty odtólcie do pudełka. Przetasujcie dokładnie wybrane karty i rozdajcie je po równo wszystkim graczom. Każdy gracz kładzie otrzymane karty przed sobą, tworząc zakryty stos. Nie wolno wam podglądać swoich kart!

Przebieg gry

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio odwiedził zoo lub najmłodszy gracz. Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury gracz odkrywa górną kartę z własnego zakrytego stosu i kładzie ją przed sobą.

Kolejne wykładane karty kładziemy jedna na drugiej tak, aby widoczna była tylko ta na samej górze. **Każdy gracz będzie miał swój własny stos odkrytych kart.**

Pojedynek

Jeśli na wierzchu stosów dwóch graczy pojawi się taka sama karta, natychmiast dochodzi między nimi do pojedynku:

1. Obaj uczestnicy muszą jak najszybciej wydać dźwięk zwierzęcia, które wywołało pojedynek. Odpowiednie dźwięki opisane są na ostatniej stronie instrukcji.
2. Wygrywa ten, kto pierwszy wyda poprawny dźwięk. Przegrany musi wziąć odkryte stosy, swój i zwycięzcy, a następnie wsunąć je na spód swojego stosu zakrytego.
3. Po rozpatrzeniu pojedynku gra toczy się dalej – swoją kartę wyklada gracz, który przegrał pojedynek.



Karty należy zawsze odkrywać szybkim ruchem „od siebie” (w kierunku środka stołu). Dzięki temu gracz wykładający nie będzie mógł podejrzeć karty, zanim zobaczą ją inni gracze.

Jeśli obaj gracze wydali ogłos równocześnie i nie da się ustalić zwycięzcy:

1. Rozgrywają dogrywkę: każdy z nich ma jedną próbę na jak najwierniejsze naśladowanie odgłosu tego zwierzęcia.
2. W rozgrywce na przynajmniej 3 graczy o wyniku decydują pozostali gracze, głosując na lepsze wykonanie. Zwycięzca dogrywki wygrywa pojedynek.
3. Jeśli nadal nie można wyłonić zwycięzcy, ogłaszany jest remis. Obaj gracze wkładają swoje wszystkie odkryte karty na spód własnych stosów. Gra jest kontynuowana od następnego gracza, siedzącego po lewej stronie ostatniego wykładającego.

Papuga

Papuga nie wydaje własnego dźwięku, za to świetnie naśladuje inne. Można ją traktować tak, jakby jej karta przedstawiała wszystkie zwierzęta jednocześnie.

Gdy gracz wyłoży Papugę, natychmiastowo wywołuje pojedynek ze wszystkimi graczami, którzy mają przed sobą jakąkolwiek odkrytą kartę Zwierzęcia (inną niż Papuga):

- Gracz z Papugą próbuje jak najszybciej wydać odgłos dowolnego zwierzęcia, które leży przed jednym z przeciwników.

- Pozostali gracze próbują jak najszybciej wydać odgłos zwierzęcia, które leży przed nimi samymi.

Ważne: Papuga może wywołać pojedynek z kilkoma graczami jednocześnie, ale rozstrzygany jest tylko jeden pojedynek – ten, w którym jako pierwsze padnie poprawne naśladowanie zwierzęcia. Gracz z Papugą nie może zebrać kart od kilku graczy naraz, chyba że wynika to z pomyłki opisaną na następnej stronie.



Przykład: Na stole leżą odkryte: Krowa, Kaczka i Koń. Czwarty gracz wykłada Papugę i jako pierwszy decyduje się, żeby szybko krzyknąć „Muul”, dzięki czemu wygrywa pojedynek. Gracz, który miał przed sobą Krowę, przegrywa i musi zabrać stos gracza z Papugą oraz swój własny.



Przykład: Na stole leżą odkryte: Krowa, Kaczka i Koń. Czwarty gracz wyklada Papugę, ale tym razem gracz mający Konia jest szybszy i błyskawicznie krzyczy „Ihaha!”, czym wygrywa pojedynek. Gracz z Papugą przegrywa i musi zabrać stos gracza z Koniem oraz swój własny.

Pomyłka

Refleks to nie wszystko – liczy się też opanowanie! Gracz ponosi karę, jeśli:

- wyda odgłos, mimo że nie uczestniczy w pojedynku,
- w trakcie pojedynku pomyli się i wyda głoś niewłaściwego zwierzęcia.

Taki gracz musi zebrać wszystkie odkryte karty ze stołu (od wszystkich graczy!), a następnie wsunąć je na spód swojego zakrytego stosu.

Koniec gry

Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich swoich kart – zarówno ze stosu zakrytego, jak i odkrytego.

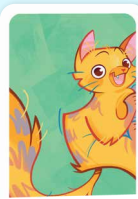
Ważne: Jeśli graczowi skończą się karty w stosie zakrytym, ale wciąż ma przed sobą karty odkryte, w swojej turze po prostu pomija kolejkę (niczego nie wyklada). Wciąż jednak bierze udział w grze! Aby ostatecznie wygrać, musi wziąć udział w pojedynku wywołanym przez jego odkrytą kartę, wygrać go i oddać swoje ostatnie karty przeciwnikowi.



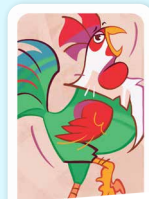
KWA, KWA!



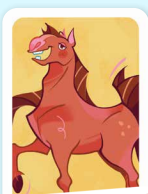
MEEE!



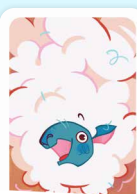
MIAU!



KUKURYKU!



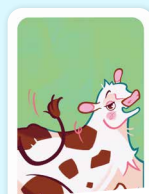
IHAHA!



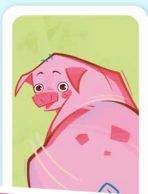
BEEE!



KO, KO!



MUUU!



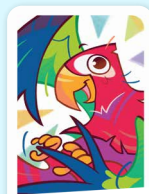
CHRUN, CHRUN!



HAU, HAU!



KUM, KUM!



...?