



LAPU PAPU

ZASADY GRY

Brzuski burczą, noski wężą... To znak, że pora na posiłek! Każde zwierzątko ma swoją ulubioną przekąskę, a waszym celem jest ją jak najszybciej znaleźć. Wyostrcie wzrok i przygotujcie dłonie do błyskawicznego działania, aby nakarmić jak najwięcej głodnych pupili. Przy tym stole wygrywa tylko ten, kto nie waha się ani sekundy!

Zawartość



Cel gry

Celem gry jest nakarmienie jak największej liczby Zwierząt. Aby zdobyć jak najwięcej punktów, gracze muszą wykazać się spostrzegawczością i refleksem, błyskawicznie dopasowując karty Jedzenia do odpowiednich kart Zwierząt.



Przygotowanie

1. Rozdzielcie karty na dwa osobne stosy: karty Zwierząt oraz karty Jedzenia, a następnie każdy z nich dokładnie przetasujcie.
2. Stos kart Zwierząt umieśćcie zakryty na środku stołu.
3. Trzy wierzchnie karty Zwierząt rozłóżcie odkryte na środku stołu.
4. Karty Jedzenia przygotujcie zależnie od wariantu rozgrywki:

Wariant standardowy:

Rozdzielcie wszystkie karty Jedzenia pomiędzy graczy (nie muszą być podzielone idealnie po równo). Każdy gracz układa otrzymane karty w formie zakrytego stosu przed sobą.

Wariant dla młodszych graczy:

Karty Jedzenia ułóżcie w jednym, zakrytym stosie przed najstarszym graczem. Podczas partii będzie on pełnił funkcję osoby wykładającej karty za wszystkich.

Rozgrzywka

1. Wykładanie kart

Wariant standardowy:

Rozgrzywka toczy się zgodnie ruchem wskazówek zegara, zaczynając od najmłodszego gracza. Każdy w swojej turze odkrywa po jednej wierzchniej karcie ze swojego zakrytego stosu i bez podglądania, szybkim ruchem kładzie ją przed sobą. Kolejne karty należy kłaść na poprzednie tak, aby w danym momencie widoczna była tylko wierzchnia karta. **Każdy z graczy układa karty na swoim własnym stosie.**

Wariant dla młodszych graczy:

Najstarszy gracz odkrywa po jednej wierzchniej karcie Jedzenia ze wspólnego stosu i wyklada ją przed sobą, rozpoczynając tworzenie odkrytego stosu kart. Kolejne karty należy kłaść na poprzednie tak, aby w danym momencie widoczna była tylko wierzchnia karta.

2. Karmienie zwierząt

Jeśli karta odkryta przez dowolnego gracza odpowiada preferencjom jednego z trzech odkrytych na środku stołu Zwierząt, wszyscy muszą jak najszybciej położyć dłoń na właściwej karcie Zwierzęcia – gracz, który zrobi to jako pierwszy, zdobywa tę kartę.

W miejsce zabranej karty dołożcie nową kartę ze stosu, tak aby na stole zawsze znajdowały się dokładnie 3 odkryte karty Zwierząt. Kontynuujcie wykładanie kolejnych kart zaczynając od gracza po lewej stronie poprzedniego wykładającego.

Przykład: Na środku stołu leżą *Małpa*, *Kot* i *Panda*. Dawid odkrył kartę z *Bambusem*. Basia szybko klepnęła jako pierwsza w kartę Pandy (1.), więc zdobywa punkt! Zabiera kartę i kładzie obok siebie. Na jej miejsce dokładana jest nowa karta z wierzchu talii Zwierząt (2.).



Zasady dodatkowe

- Jeśli nowo wyłożona karta Zwierzęcia pasuje do karty Jedzenia znajdującej się już na stole, **nie kładźcie** na niej dłoni. Zwierzątka mogą zjeść tylko świeże jedzenie z nowo odkrytych kart Jedzenia.
- Może się zdarzyć, że na stole znajdzie się jednocześnie kilka takich samych kart Zwierząt. Jeśli zostanie wyłożona pasująca karta Jedzenia, gracze mogą zaklepać wszystkie odpowiadające jej karty Zwierząt. Gracz zdobywa każdą kartę, którą zaklepie jako pierwszy.
- Jeśli wyczerpie się zakryty stos kart Jedzenia jednego z graczy (lub wspólny stos w łatwiejszym wariantcie gry), gracz biera swój odkryty stos kart, tasuje go i tworzy z niego nowy stos zakryty.

Koniec gry

Rozgrywka dobiega końca w momencie, gdy wyczerpie się stos kart Zwierząt do dobrania, a wszystkie zwierzęta leżące na środku stołu zostaną nakarmione.

Każdy z graczy liczy zdobyte karty Zwierząt. Zwycięża osoba, która zebrała ich najwięcej. W przypadku remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.



Opracowanie i redakcja:

Grupa PTMM sp. z o.o.
Grzegorz Warowny
Kinga Zarzeka
Anna Szuper

Ilustracje:

Katarzyna Dąbrowska

Projekt graficzny:

Kinga Zarzeka
Grzegorz Warowny

Grupa PTMM sp z o.o.
Łapu Papu
5906076466205
Lublin 2026

Zobacz więcej naszych gier na

WWW.MALUBI.PL



Malubi.pl



@malubi.pl



@malubi.pl



Ostrzeżenie!

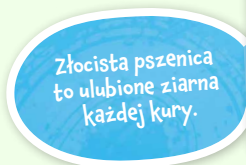
Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na możliwość połknięcia małych elementów. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Należy je zachować ze względu na zawarte na nim ważne informacje. Przed podaniem dziecku należy usunąć folię termokurczliwą z opakowania.



Chrupiąca marchewka
to największy
prysmak królika.



Zwinna wiewiórka
pilnie zbiera pyszne,
twarde orzechy.



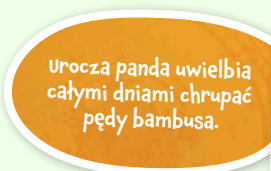
Żłociста pszenica
to ulubione ziarno
każdej kury.



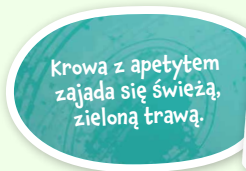
Wesoła małpka
zawsze ma ochotę na
słodkiego banana.



Sprytny kotek
najbardziej marzy
o świeżej rybce.



Uroczą panda uwielbia
całymi dniami chrupać
pędy bambusa.



Krowa z apetytem
zajada się świeżą,
zieloną trawą.



Cierpliwa żaba czeka
w ukryciu, by złapać
smaczną muchę.