

Link do produktu: <https://marketeuro.pl/muduko-gra-karciana-pechowa-krowa-gra-impresowa-7-p-39119.html>



MUDUKO Gra karciana Pechowa Krowa gra impresowa 7+

Numer katalogowy	KX4760
Kod EAN	5904262951085
Objętość	0.56

Opis produktu

MUDUKO PECHOWA KROWA. GRA O NIESFORNYCH ZWIERZĘTACH

Ale draka! Zwierzaki dały drapaka.

Owce, świnie, konie i krowy uciekły ze swoich zagród.

Przy ich rozdzielaniu spróbuj pozbyć się tych najbardziej upartych – podrzucając je innym graczom.

Jak najszybciej pozbądź się swoich kart, uważając jednocześnie na krążące pomiędzy graczami niesforne zwierzaki, które przynoszą ujemne punkty.

Pechowa Krowa to intuicyjna gra karciana, która przypadnie do gustu wszystkim, bez względu na wiek. Urokliwe ilustracje i proste zasady czynią ją świetną propozycją na rodzinny lub imprezowy stół.

Dynamiczna rozgrywka okraszona negatywną interakcją gwarantuje ogrom śmiechu i dobrej zabawy. Jest to jedna z tych pozycji, która przypadnie do gustu szerokiemu gronu odbiorców – nawet tym najbardziej wymagającym.

Co rozwija:

- rywalizację,
- strategię.

Zawartość opakowania:

- 99 kart: 72 karty zwierząt, 12 kart „To nie moje”, 15 kart punktów ujemnych
- instrukcja.

Główne atuty:

- Gra posiada bardzo intuicyjne zasady, które można wytłumaczyć w ciekawy sposób: owieczkę każdy lubi (nic się nie dzieje), świnie się podkłada (następny gracz musi dobrać kartę), koń galopuje (gracze wymieniają się 1 kartą), a krowa jest pechowa (zagrywający musi dobrać kartę).
- Przeważają zabawne ilustracje przypadną do gustu osobom w każdym wieku.
- Tak zwana negatywna interakcja jest tu podana w lekkostrawny sposób, dzięki czemu nie zniechęci młodszych graczy - wręcz przeciwnie!
- W tym niewielkim i niepozornym tytule kryje się dużo samej "gry". Znajdzie się miejsce na taktykę i strategię.
- Możliwość gry nawet do 6 osób.

Ekspresowa wersja zasad:

1. Każdy z graczy na początku pierwszej rundy otrzymuje dziewięć kart.
2. W swojej turze można wybrać jedną z trzech możliwych akcji: zagrać jedną kartę, zagrać parę tych samych zwierząt lub spasować, czyli dobrać na rękę pierwszą kartę z zakrytego stosu lub stosu odkrytego, z kartami odrzuconymi.
3. Zgranie jednej karty ma swoje konkretne efekty w zależności od znajdującej się na niej podobizny zwierzęcia.

-
4. Zgranie pary uruchamia wkroczenie do gry jednej konkretnej karty „To nie moje”, co mocno komplikuje podstępne plany współgraczy.
 5. Każdy stara się jak najszybciej pozbyć swoich kart, co jednocześnie uruchomi lawinę punktów ujemnych dla pozostałych.
 6. Wygrywa gracz, który na koniec trzeciej rundy będzie miał najmniejszą liczbę ujemnych punktów.

Wymiary karty: 8,8cm x 5,8cm

Wymiary opakowania: 15cm x 10,5cm x 3,6cm