



# RZEPKA

instrukcje wideo  
gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia  
@nasza\_ksiegarnia\_gry

autor: Przemek Wojtkowiak

ilustracje: Maciej Szymanowicz

## ELEMENTY GRY

46 postaci



4 rzepki



4 żetony motyli



Spójrzcie, co znajduje się na **kartach postaci**:

na niektórych kartach są różne **motyle** – dostaniecie za nie dodatkowe punkty

na niektórych kartach jest **ptórek** – wykorzystywany jest w wariancie gry



na niektórych kartach jest **słońce** – wykorzystywane jest w wariancie gry

**postać** wyciągająca rzepkę

podpowiedź, którą **postać** należy dołożyć do tej karty

## CELGRY

Gra oparta jest na wierszu „Rzepka” Juliana Tuwima (wiersz znajdziecie w osobnej broszurce). Waszym zadaniem jest **wyrwanie rzepki** (każdy gracz stara się wyrwać rzepkę rosnącą przed nim). Pomogą wam w tym postaci z wiersza. Karty postaci należy dokładać do swojej rzepki w taki sposób, aby były ułożone **w tej samej kolejności jak w wierszu**: dziadek, babcia, wnuczek, Mruczek, Kicia, kurka, gąska, bociek, żabka, kawka.

Na koniec gry zdobędziecie punkty za karty dołożone do swojej rzepki:

- **1 punkt** za każdą prawidłowo dołożoną **kartę postaci**,
- **1 punkt** za każdego **motyla** z odpowiednim wzorem na skrzydłach.

Wygra osoba z największą liczbą punktów.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Łosujecie **po 1 karcie rzepki**. Podejrzyjcie **motyla** znajdującego się z drugiej strony wylosowanej karty. Zróbcie to w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na niej znajduje.



**Na koniec gry za każdego takiego motyla na swoich kartach zdobędziecie dodatkowe punkty!**

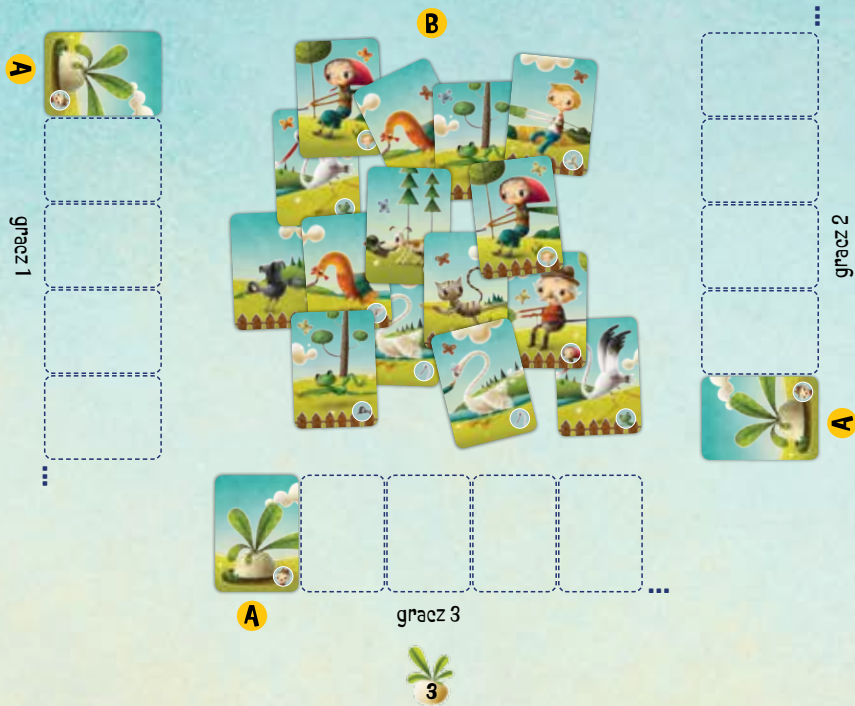
**A** Wylosowane **karty rzepki** połóżcie przed sobą na stole (**rzepką do góry**). Z prawej strony rzepki zostawcie miejsce na karty dokładane podczas gry.

Jeśli jest mniej niż 4 graczy, pozostałe karty rzepki odłóżcie do pudełka.



**B** Dokładnie potasujcie **karty postaci** i rozłóżcie na środku stołu w taki sposób, aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.

**Żetony motyli** odłóżcie do pudełka, wykorzystywane są w wariantcie gry opisanym na końcu instrukcji.



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Wszyscy gracze **równocześnie** (nie ma podziału na tury kolejnych graczy). Najmłodszy gracz mówi **Zasadził dziadek rzepkę w ogrodzie!** i rozpoczyna się rozgrywka.

Jak **najszybciej** staracie się dokładać odpowiednie karty postaci: do swojej rzepki dokładacie dziadka, do dziadka babcię, do babci wnuczka i tak dalej.

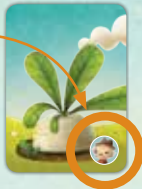


Robicie to zgodnie z poniższymi zasadami:

- Kolejne karty dokładacie **zgodnie z podpowiedziami w narożnikach**.
- Szukając odpowiedniej karty, **możecie swobodnie przekładać i odwracać karty leżące na środku stołu**.

**Uwaga!** Możecie używać do tego **tylko jednej ręki!**

- Możecie mieć **tylko 1 kartę w ręku**. Nie można wziąć kilku kart ze środka stołu.
- Kartę wziętą ze środka stołu możecie obejrzeć z obu stron i zdecydować, czy dołożyć do swojej rzepki, czy odłożyć na środek stołu.
- **Karty dołożone do rzepki pozostają tam do końca gry**, nie można ich usuwać i zamieniać na inne karty.
- Jeśli młodszy gracz chce, podczas szukania kolejnych kart mogą korzystać z ilustracji zamieszczonej w broszurce z wierszem.



## KONIEC GRY

Gdy **któs z was dołoży wszystkie postaci**, głośno wymienia ich nazwy (*rzepka, dziadek, babcia, wnuczek, Mruczek, Kicia, kurka, gąska, bociek, żabka, kawka*). Po wymienieniu nazw wszystkich kart **gra się kończy**.

**Uwaga!** Młodszy gracz może w dowolny sposób nazywać karty. Na przykład zamiast *Mruczek* mogą powiedzieć *piesek*, a zamiast *kawka* – *ptaszek*.

Podczas wymieniania nazw kart pozostałe osoby wciąż grają – mogą szukać odpowiednich postaci i dokładać je do swoich kart.

Po zakończeniu gry **liczycie punkty** zdobyte za swoje karty:

- ▶ Każda prawidłowo dołożona **karta postaci** to **1 punkt**. Poprawną kolejność postaci znajdziecie w broszurce z wierszem.

**Uwaga!** Poprawność dołożonych kart rozpoczynacie od rzepki – jeśli dołożyliście do niej dziadka, zostaje on na swoim miejscu i sprawdzacie następną kartę. Jeśli jest nią babcia, zostaje na swoim miejscu i sprawdzacie kolejne karty. **Pierwszą błędnie dołożoną kartę oraz wszystkie leżące za nią odkładacie do pudełka**. Nie zdobywacie punktów za te karty.

- ▶ Gracz, który **najszybciej** ułożył prawidłowo **wszystkie** karty, dostaje **1 punkt**. Jeśli najszybszy gracz popełnił błąd, nikt nie zdobywa tego punktu.
- ▶ Każdy **motyl** ze wzorem takim jak z drugiej strony karty rzepki daje **1 punkt**.

Zwycięża gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem. To dobry powód, aby zagrać jeszcze raz.

**Aby wydłużyć rozgrywkę**, zagrajcie kilka razy i zapiszcie wyniki. Zwycięża gracz z największą sumą punktów.



**Przykład:** Przemek był najszybszy, jako pierwszy dołożył ostatnią kartę (kawkę). Nie zdobywa jednak 1 punktu dla najszybszego gracza, ponieważ prawidłowo dołożył tylko 3 karty: **dziadka, babcie i wnuczka**. Potem popełnił błąd – zamiast Mruczka umieścił Kicię. Za karty postaci zdobywa więc **3 punkty**. Kicię i karty leżące za nią odkłada do pudełka i nie zdobywa za nie punktów. Na 3 prawidłowo dołożonych kartach Przemek ma **2 „swoje” motyle**. Zdobywa za nie **2 punkty**. W sumie zdobył **5 punktów**.



**Przykład:** Krysia nie była tak szybka jak Przemek, ale wszystkie **10 kart** postaci ułożyła w prawidłowej kolejności – zdobywa za nie **10 punktów**. Krysia ma na kartach **3 „swoje” motyle**. Zdobywa za nie **3 punkty**. W sumie zdobyła **13 punktów**.



## DODATKOWE SPOSOBY ZDOBYWANIA PUNKTÓW

Po rozegraniu kilku rozgrywek możecie wzbogacić grę o poniższe sposoby zdobywania punktów. Możecie je dodać wszystkie razem lub dowolne z nich.

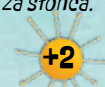
- **SŁOŃCE** – jeśli na kartach gracza jest **tylko 1 słońce**, gracz zdobywa **2 punkty**.



- **4 RÓŻNE MOTYLE** – jeśli na kartach gracza są **4 rodzaje motyli**, gracz zdobywa **4 punkty**.



*Przykład: Krysia ma na kartach tylko 1 słońce, za które zdobywa 2 punkty. Jeśli miałaby 2 lub więcej słońc, nie zdobyłaby ani jednego punktu za słońca.*



*Przykład: Krysia ma na kartach 4 rodzaje motyli, za które zdobywa 4 punkty.*



- **PŁOTEK** – każdy gracz sprawdza, z ilu kart składa się jego **najdłuższy nieprzerwany płotek**. Zdobywa **1 punkt za każdą kartę w tym płotku**.

**Przykład:** Najdłuższy płotek na kartach Krysi składa się z **3 kart**. Krysia zdobywa za niego **3 punkty** (po 1 punkcie za każdą kartę w tym płotku).



## WARIANT TRUDNIEJSZY

Poniżej znajduje się przykład do wariantu trudniejszego, opisanego na końcu instrukcji.

**Przykład:** Krysia ma na kartach **3 niebieskie motyle**, za które zdobywa **punkty dodatnie** (w sumie **3 punkty**) oraz **2 brązowe motyle**, za które dostaje **punkty ujemne** (w sumie **-2 punkty**). W sumie Krysia za motyle zdobyła **1 punkt** ( $3 - 2 = 1$ ).



## WARIANT ŁATWIEJSZY

Nie zdobywacie punktów za motyle, wyłącznie za prawidłowo dołożone karty postaci.

## WARIANT TRUDNIEJSZY

Na początku gry **losujecie 2 motyle**: na karcie rzepki (jak w podstawowej wersji gry) oraz na żetonie.

**Uwaga!** Na żetonie gracz musi mieć **innego motyla** niż na karcie rzepki. Jeśli ma takiego samego, musi powtórzyć losowanie.

Na koniec gry liczycie punkty za 2 swoje motyle:

- za każdego motyla z karty rzepki zdobywacie **1 punkt dodatni**,
- za każdego motyla z żetonu dostajecie **1 punkt ujemny**.

Przykład liczenia punktów znajduje się na stronach 10–11.



[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl) •  /NaszaKsiegarnia •  [nasza\\_ksiegarnia\\_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Apteczna 8  
05-075 Warszawa-Wesoła  
[www.nk.com.pl](http://www.nk.com.pl)  
© 2024 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
© 2024 Przemek Wojtkowiak



Dyrektor ds. gier planszowych: Janosław Basałya  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla  
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki  
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska  
Korekta: Marta Kania  
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

