



2018
NAJLEPSZA GRA ROKU
rekomendacja Spiel des Jahres
Niemcy



2018
NAJLEPSZA GRA
DLA DZIECI
Les Trois Lys
Kanada



2018
NAJLEPSZA GRA
DLA DZIECI
Deutscher Spiele Preis
Niemcy



2018
NAJLEPSZA
GRA ROKU
finalista
Czechy



2018
NAJLEPSZA GRA
DLA DZIECI
nominacja Boardgames
Australia

TU ZNAJDZIESZ
INSTRUKCJĘ
WIDEO:



PSIE SMACZKI



Przybyliście do wsi zasnutej gęstą mgłą. Chcecie odnaleźć **słoiki ze smaczkami** dla psa, ale jak to zrobić, skoro nie widać czubka własnego nosa? Aby je odnaleźć, musicie wykazać się dobrą pamięcią i starać się zapamiętać, co znajduje się we wsi. Jeśli popełnicie błąd, traficie na gniazdo os, które utrudnią wam zadanie.

ELEMENTY GRY

25 kart wsi



3 gniazda os



7 słoików ze smaczkami



4 ściągawki (wariant gry)



CEL GRY

Rozegracie **7 rund**. W każdej z nich do zdobycia jest **1 słoik ze smaczkami** dla psa. W słoikach jest od 1 do 4 smaczków. Wygra gracz, który na koniec gry zdobędzie **najwięcej smaczków**.

Podczas każdej rundy kolejno odkrywacie **karty wsi**. Każda odkryta karta musi mieć wspólną cechę z kartą poprzednio odkrytą – to samo **zwierzę** lub ten sam **krajobraz**. Jeśli **odkryjecie nieodpowiednią kartę**, traficie na **gniazdo os** i nie będziecie mogli kontynuować gry w tej rundzie (uciekacie od os, a w biegu nie da się grać, prawda?). Gracz, który **jako jedyny pozostanie w grze** (pozostali trafili na gniazda os i uciekli), **zdobędzie słoik ze smaczkami**. Następnie rozegracie kolejną rundę.

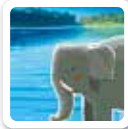
KARTY WSI

Każda z 25 kart wsi jest inna. Na każdej z nich jest **zwierzę** i wiejski **krajobraz**. Każde zwierzę występuje na 5 kartach – na każdej z nich z innym krajobrazem w tle:

5 zwierząt:



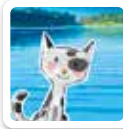
pies Lusia



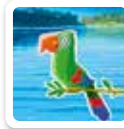
słoń Pan Wogon



T-Rex Carlo



kot Szrub



papuga Pablo

5 krajobrazów:



jezioro



kwiaty



zachód słońca



trawa



zboże

SŁOIKI ZE SMACZKAMI

Karty te przedstawiają słoiki z różną liczbą psich smaczków:



2 karty
z 1 smaczkiem



3 karty
z 2 smaczkami



1 karta
z 3 smaczkami



1 karta
z 4 smaczkami

GNIAZDA OS

Jeśli gracz odkryje niewłaściwą kartę wsi, dostaje kartę z **gniazdem os**. Karta ta służy do zaznaczenia, że ten gracz nie bierze już udziału w bieżącej rundzie.

Liczba os na obrazku nie ma znaczenia.

Gracz z gniazdem **na czerwonym tle** rozpocznie następną rundę.



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Karty wsi** dokładnie potasujcie i rozłóżcie na środku stołu (obrazkiem mgły do góry). Stwórzcie z nich kwadrat składający się z 5 rzędów i 5 kolumn – będzie to **wieś**.
- 2 Kartę** leżącą na środku wsi odłóżcie (bez podglądania!) do pudełka. Nie będzie brała udziału w grze.
- 3** Przygotujcie **stos**:
 - **Słoiki ze smaczkami** (7 kart) dokładnie potasujcie i połóżcie obrazkiem zamkniętych słoików do góry.
 - Weźcie odpowiednią liczbę **gniazd os** – wśród nich musi być gniazdo **na czerwonym tle**:
 - 2 graczy: weźcie 1 gniazdo os,
 - 3 graczy: weźcie 2 gniazda os,
 - 4 graczy: weźcie 3 gniazda os.

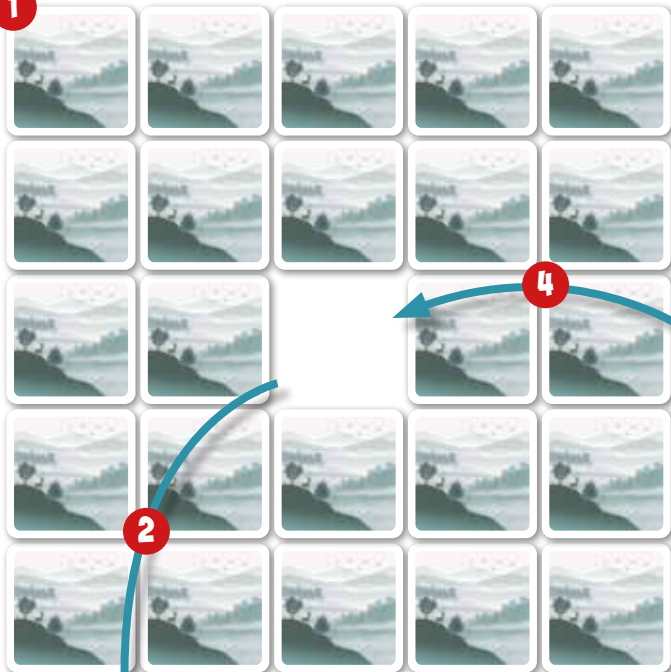
Wzięte gniazda os potasujcie, a następnie połóżcie je na słoiki ze smaczkami.

Pozostałe gniazda os odłóżcie do pudełka. Nie będą brały udziału w grze.
- 4** Tak przygotowany **stos** połóżcie na środku wsi (na pustym polu).

Ściągawki odłóżcie do pudełka – wykorzystywane są w wariantcie gry opisanym na końcu instrukcji.



1



2



4

3



Karty rozłożone w kwadrat 5x5 tworzą wieś.

Na środku wsi leży stos kart.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa **7 rund**. W każdej rundzie **tylko 1 gracz** zdobędzie 1 **stołek ze smaczkami**.

gracz C



gracz A

PRZED PIERWSZĄ RUNDĄ

Przed rozpoczęciem gry każdy gracz **podgląda**  **3 środkowe karty wsi** leżące przed nim. Należy to zrobić w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje.

Po podejrzeniu kart gracze odkładają je na swoje miejsca (wciąż mgłą do góry).

PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywkę rozpoczyna osoba, która ma psa (lub gracz najmłodszy).

 **Odkrywa 1 kartę wsi** i kładzie ją obrazkiem do góry.

Uwaga! W pierwszej rundzie osoba rozpoczynająca nie może odwrócić żadnej z kart podejrzanych przez graczy. W dalszej części gry (również na początku następnych rund) można już je odwracać (patrz: *Przykład, str. 8*).

Na tym tura osoby rozpoczynającej się kończy. Następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara – kolejni gracze wykonują swoje tury:

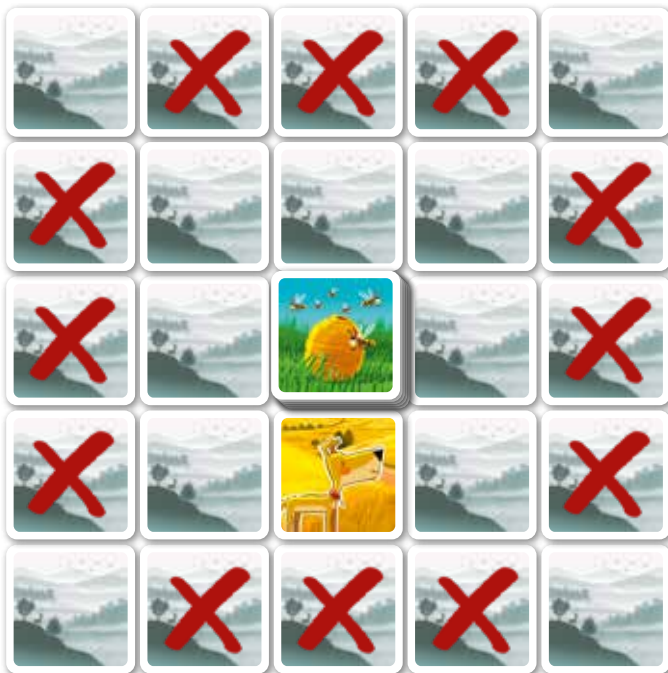
 Gracz **odkrywa 1 kartę wsi** (leżącą mgłą do góry) i kładzie ją obrazkiem do góry. Sprawdza, czy jest na niej **to samo zwierzę lub ten sam krajobraz co na karcie odwróconej przez poprzedniego gracza**. W zależności od tego gracz wykonuje odpowiednie działania opisane w dalszej części instrukcji:

■  **SUKCES**

■  **NIEPOWODZENIE**

Uwaga! Pamiętajcie, że **każda karta** odkryta przez graczy (niezależnie od tego, czy odkrycie zakończyło się **sukcesem**, czy **niepowodzeniem**) pozostaje na stole **obrazkiem do góry**.

Przykład: Osoba rozpoczynająca nie może odkryć żadnej z kart oznaczonych symbolem . Odkrywa więc inną kartę – z psem na tle zboża.



SUKCES

Jeśli na odwróconej karcie **jest to samo zwierzę lub ten sam krajobraz** co na poprzednio odwróconej karcie, **gracz pozostaje w grze**. Karta odkryta przez niego pozostaje na swoim miejscu obrazkiem do góry. Jego тура się kończy, a swoją turę wykonuje gracz siedzący z lewej strony.



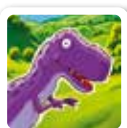
To samo zwierzę.



Ten sam krajobraz.

NIEPOWODZENIE

Jeśli na odwróconej karcie **nie ma tego samego zwierzęcia lub krajobrazu** co na poprzednio odwróconej karcie, **gracz bierze gniazdo os z góry stosu** i kładzie przed sobą. Oznacza to, że osy pogoniły tego gracza i nie może on brać udziału w bieżącej rundzie. Karta odkryta przez niego pozostaje na swoim miejscu obrazkiem do góry. Jego tura się kończy, a swoją turę wykonuje gracz siedzący z lewej strony.



Inne zwierzę i inny krajobraz.

SYTUACJE WYJĄTKOWE

W rzadkich przypadkach mogą mieć miejsce poniższe sytuacje:

 Gracz wykonujący turę wie, że wśród kart leżących mgłą do góry nie ma karty z takim samym zwierzęciem lub krajobrazem jak na poprzednio odwróconej karcie. Mimo to musi jednak odkryć 1 kartę z mgłą (co zakończy się **NIEPOWODZENIEM**, więc będzie musiał wziąć gniazdo os z góry stosu).

 We wsi nie ma już kart leżących mgłą do góry, gracz nie ma więc możliwości odkrycia karty w swojej turze. W takiej sytuacji gracz musi wziąć gniazdo os z góry stosu.

Doprowadzenie do takiej sytuacji może być częścią planu waszych przeciwników. Bądźcie czujni i nie dajcie się wmanewrować w gniazdo os!

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy **wszyscy z wyjątkiem 1 gracza mają gniazda os**. Rundę wygrywa gracz niemający gniazda os. W nagrodę **zdobywa słoik ze smaczkami** – bierze go z góry stosu i kładzie przed sobą obrazkiem słoika do góry. **Nie podgląda**, ile smaczków jest w słoiku, przekona się o tym na koniec gry.

PRZYGOTOWANIE KOLEJNEJ RUNDY



Zdobyte słoiki ze smaczkami pozostają u graczy do końca gry. Nie są zwracane po zakończeniu rundy.



Wszystkie karty wsi pozostają na swoich miejscach. Odwróćcie je mgłą do góry.



Zbierzcie od graczy wszystkie **gniazda os**. Potasujcie je i połóżcie na górze stosu kart.

Gracz, który miał gniazdo os z **czerwonym tłem**, rozpocznie następną rundę.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś gracz zdobędzie **ostatni stoik ze smaczkami** (weźmie ostatnią kartę ze **stosu**).

Gracze odkrywają swoje stoiki i liczą, ile smaczków zdobyli. Wygrywa gracz z największą liczbą smaczków 🍗. W przypadku **remisu** wygrywa gracz z większą liczbą stoików (kart). Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz mający więcej smaczków w jednym stoiku.

PRZYKŁADOWA RUNDA

- 1 **Ola** rozpoczyna rundę. Odwraca kartę z papugą i zachodem słońca.
- 2 **Kuba** stara się odkryć kartę z papugą lub zachodem słońca. Pamięta, że na jednej z kart podejrzanych na początku gry była papuga. Odwraca więc tę kartę.
- 3 **Krysią** odwraca kartę, na której nie ma ani papugi, ani jeziora. Musi więc wziąć gniazdo os z góry stosu, nie bierze już więc udziału w tej rundzie.
- 4 **Sandra** odkrywa kartę, na której jest ten sam krajobraz (trawa) co na poprzedniej karcie odkrytej przez **Krysię**.
- 5 **Ola** odwraca kartę, na której nie ma tego samego zwierzęcia lub krajobrazu co na poprzedniej karcie. Musi więc wziąć gniazdo os z góry stosu i nie bierze już udziału w tej rundzie.
- 6 **Kuba** odwraca kartę z psem, który jest też na poprzedniej karcie.



Teraz powinna być kolej **Krysi**, nie bierze już jednak udziału w tej rundzie (ma gniazdo os).

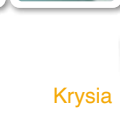
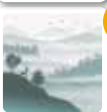
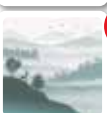
- 7 Kolej na **Sandrę**. Odkrywa kartę z innym zwierzęciem i krajobrazem niż na karcie odkrytej przez **Kubę**. Bierze więc gniazdo os z góry stosu.
- 8 **Kuba** wygrywa rundę, ponieważ tylko on nie ma przed sobą gniazda os. W nagrodę bierze stoik ze smaczkami i kładzie przed sobą. Nie patrzy na drugą stronę karty ze stoikiem.

Krysią ma gniazdo os na czerwonym tle, rozpocznie więc następną rundę.

Ola



6



Krysia



Sandra



Kuba



WARIANT: MNIEJ LOSOWOŚCI

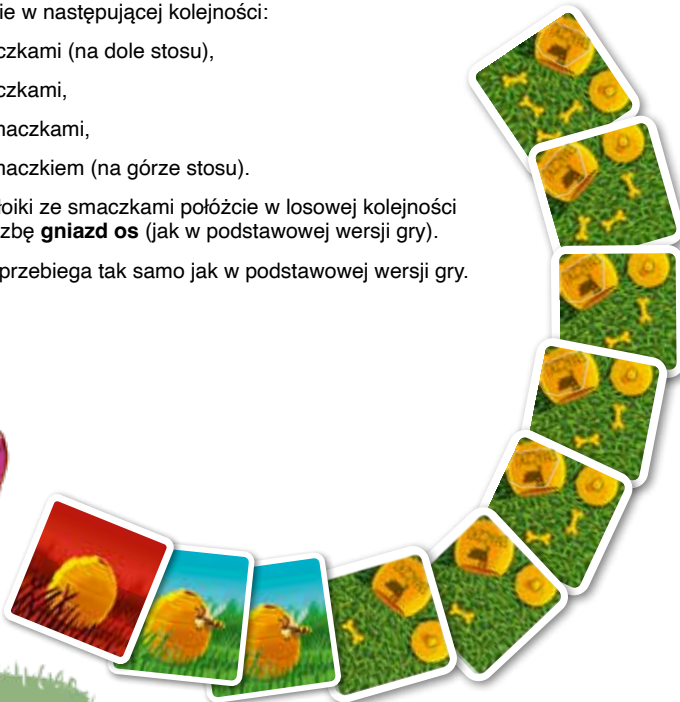
W wariancie tym słoiki ze smaczkami ułożone są w **stosie** według określonej kolejności, a nie losowo.

Podczas PRZYGOTOWANIA GRY **słoiki ze smaczkami** połóżcie (obrazkiem słoików do góry) w stosie w następującej kolejności:

- słoik z 4 smaczkami (na dole stosu),
- słoik z 3 smaczkami,
- 3 słoiki z 2 smaczkami,
- 2 słoiki z 1 smaczkiem (na górze stosu).

Następnie na słoiki ze smaczkami połóżcie w losowej kolejności odpowiednią liczbę **gniazd os** (jak w podstawowej wersji gry).

ROZGRYWKA przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry.



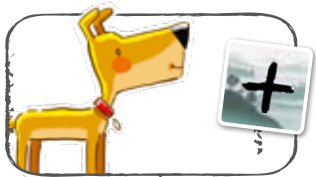
WARIANT: ZDOLNE ZWIERZAKI

Po kilku rozgrywkach w podstawową wersję gry zagracie w wariant wprowadzający zdolności zwierząt.

Podczas PRZYGOTOWANIA GRY każdy gracz dodatkowo bierze **ściągakę** ze zdolnościami zwierząt.

ROZGRYWKĄ przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami.

Jeśli tura gracza zakończyła się **sukcesem**, gracz może wykonać dodatkowe działanie związane ze zdolnością zwierzęcia znajdującego się na karcie odkrytej przez gracza.



Pies Lusja

Masz dodatkową turę – odwróć następną kartę wsi (leżącą mgłą do góry). Jeśli jej odwrócenie zakończy się **sukcesem**, wykonujesz działanie zwierzęcia z tej karty (nawet jeśli będzie to kolejny pies). Jeśli okaże się **porażką**, bierzesz gniazdo os z góry stosu. Pogoniły cię osy, nie możesz już brać udziału w bieżącej rundzie.



Kot Szrub

Podejrzuj 1 kartę wsi (leżącą mgłą do góry). Zrób to w taki sposób, aby inni gracze nie widzieli, co się znajduje na tej karcie.

Następnie odłóż ją na to samo miejsce (mgłą do góry).



T-Rex Carlo

Zamień miejscami T-Rexa z kartą sąsiadującą bokiem (w poziomie lub w pionie). Nie ma znaczenia, którą stroną do góry leży sąsiadująca karta.



Słoń Pan Wogon

Wskaż 1 kartę wsi (leżącą mgłą do góry). Następny gracz w swojej turze **nie może** odwrócić tej karty.

Jeśli pozostała tylko 1 karta leżąca mgłą do góry, nie możesz użyć zdolności słonia.



Papuga Pablo

Papuga nie ma zdolności specjalnych, ale i tak ją kochamy.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl
© 2025 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© Edition Spielwiese

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji:
Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
DTP: Paweł Nowicki
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Zuzanna Makaruk, Sandra Ptasińska
Korekta: Marta Kania