

# SPRYTNA OŚMIORNICA

5+  
wiek

1-3  
graczy

10-20  
minut



## Zawartość pudełka

9 macek ośmiornicy, 18 kubeczków,  
27 kart, instrukcja.

## Cel gry

Układajcie kubeczki, tak jak pokazują zwierzątka na obrazku, by zdobyć jak najwięcej punktów!

## Przygotowanie do gry

Karty w grze są dwustronne. Czerwoną ramką oznaczono zadania trudniejsze do wykonania, zieloną - łatwiejsze.

- Potasujcie karty i ułóżcie je w stosik stroną z wybranymi zadaniami do dołu.
- Weźcie po 6 kubeczków, po jednym w każdym kolorze.
- Załóżcie po 3 macki ośmiornicy – tak jak na obrazku.

ŁATWE



TRUDNE



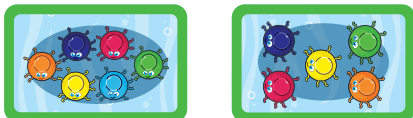
## Rozgrywka

- Wskażcie najstarszego gracza. Rozpoczyna on zabawę, mówi głośno START i odkrywa pierwszą kartę.
- Układajcie kubeczki w tym samym czasie, tak jak wskazują zwierzątka na karcie.
- Przy wykonywaniu zadania używajcie wyłącznie macek.
- Pierwszy z was, który ułoży zadanie z karty krzyczy: „Sprytna Ośmiornica!”

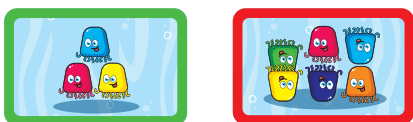
- Sprawdźcie, czy zadanie zostało dobrze wykonane:
  - Jeśli **TAK** – gracz zabiera kartę i otrzymuje punkt.
  - Jeśli **NIE** – pozostali gracze wracają do układania.

## Karty Zadań

- Niektóre karty pokazują zadania od góry.



- Niektóre karty pokazują zadania od boku.



- Niektóre kubeczki mogą być ułożone do góry nogami lub wchodzić jeden w drugi.



- Zwróćcie uwagę, gdzie jest dół karty.



## Zwycięstwo

Gracie do czasu, gdy skończą się karty. Zwycięża osoba, która zdobyła najwięcej kart.

## Zagraj samemu

Podემij wyzwanie i spróbuj ułożyć wszystkie karty w jak najkrótszym czasie.

Graj dla zabawy i zostań mistrzem układania!



**Wydawca:**  
Trefl SA  
ul. Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia  
www.trefl.com

**Autor gry:** Aneta Wróblewska  
**Zespół:** Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski, Jacek Zdybel  
**Ilustracje:** PlayMonster LLC.  
**Opracowanie graficzne:** Sebastian Goyke  
**Opracowanie techniczne:** Aleksandra Niestuchowska, Grzegorz Traczykowski