



YAPPA

GRA IMPREZOWA



10+

Gra z nakręcaną
szczęką, w której
sam gadasz jak
nakręcony!

INSTRUKCJA

YAPPA, szalona gra towarzyska, w której czas na odpowiedź odmierza... nakręcana szczęka!

Nakręć szczękę do oporu i zacznij szybko kłapać swoją, by zdobyć jak najwięcej punktów za dobre odpowiedzi!

Ale uważaj, na drodze do zwycięstwa staną Ci utrudniające odpowiadanie przeszkadzajki. Na jaką trafisz w kolejnej rundzie?

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA



nakręcana szczęka



plansza



6 pionków graczy



10 dwustronnych
żetonów przeszkadzajek



168 dwustronnych
kart z hasłami



pionek z podstawką
(Pan Yappa)



instrukcja

CEL GRY

Zdobądź jak najwięcej punktów, odpowiadając poprawnie na pytania zanim nakręcana szczęka przestanie kłapać!

Przed każdą rundą nakręcaj szczękę, aż poczujesz lekki opór. Nie przekraczaj pokrętła dalej na siłę! Zbyt mocne nakręcanie może zablokować lub uszkodzić mechanizm.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Ułóżcie planszę na środku stołu.
2. Każdy gracz wybiera pionek i ustawia go na polu **START**.
3. Karty i szczękę połóżcie w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
4. Żetony przeszkadzajek potasujcie i stwórzcie z nich okrąg układając je dowolną stroną ku górze (odkryta strona to aktywna przeszkadzajka). Na losowym żetonie postawcie pionek Pana Yappy.

Pierwsza runda rozgrywana jest bez przeszkadzajek. Dopiero wtedy Pan Yappa wskaże Wam jaką przeszkadzajka będzie Was obowiązywać w kolejnej rundzie.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

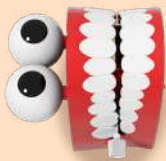
1. Przygotowanie rundy

Gracz siedzący po **lewej stronie aktywnego gracza** dobiera pierwszą kartę, odwraca ją i odczytuje hasło na głos. W tym samym czasie **aktywny gracz nakręca szczękę**, ale jeszcze jej nie puszcza.

2. Start!

Po odczytaniu hasła aktywny gracz **puszcza szczękę na stole** – czas zaczyna płynąć! Aktywny gracz ma tyle czasu na odpowiadanie, **ile trwa kłapanie szczęki**.

Jeśli chcesz, żeby szczęka kłapała jak najdłużej to radzimy położyć ją na tylnej ściance, w taki sposób:



3. Odpowiadanie

Aktywny gracz wymienia jak najwięcej poprawnych odpowiedzi pasujących do przeczytanego hasła (np. „dodatki do pizzy”, „rzeczy, które mają koła” itp.). Pozostali gracze liczą poprawne odpowiedzi.

4. Koniec czasu

Kiedy szczęka przestaje kłapać, runda dobiega końca.

Aktywny gracz:

- przesuwa swój **pionek na planszy** o tyle pól, ile podał poprawnych odpowiedzi,
- przesuwa również **pionek Pana Yappy** o tę samą liczbę pól po okręgu żetonów przeszkadzajek,
- zabiera **żeton przeszkadzajki**, przy którym zatrzymał się Pan Yappa – ta przeszkadzajka obowiązuje tego gracza w **następnej rundzie**.

5. Po rundzie z przeszkadzajką

Po zakończeniu rundy, w której przeszkadzajka obowiązywała, gracz:

- odkłada ją z powrotem do okręgu z przeszkadzajkami, dowolną stroną ku górze (ta strona będzie aktywną przeszkadzajką w kolejnej rundzie!),
- może umieścić ją w dowolnym miejscu, rozsuwając pozostałe żetony, jeśli to konieczne.

Pionek Pana Yappy zostaje na pustym miejscu, z którego przeszkadzajka została zabrana.

W kolejnych rundach, przy liczeniu kroków Pana Yappy, puste miejsca są pomijane – liczenie rozpoczyna się od następnego dostępnego żetonu.

Jeśli gracz zapomniał stosować swoją przeszkadzajkę podczas odpowiadania, odpowiedzi nie zostają zaliczone, gracz nie przesuwa swojego pionka na planszy i nie losuje nowej przeszkadzajki – przy kolejnym pytaniu będzie obowiązywała go ta sama, którą wylosował w poprzedniej rundzie.

6. Kolejny gracz

Kolejna osoba po lewej stronie zostaje aktywnym graczem i rozgrywa swoją rundę. Losowana jest nowa karta z pytaniem, a ta wykorzystana odkładana jest na stos kart odrzuconych.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy:

- któryś z graczy dotrze do pola na planszy z oznaczeniem META (wówczas pozostali gracze rozgrywają rundę do końca, tak aby każdy miał szansę odpowiedzieć na taką samą liczbę haseł), lub
- zostanie rozegrana wcześniej ustalona liczba rund (np. po trzech pełnych turach wszystkich graczy).

Zwycięża gracz, który zdobył **najwięcej punktów** (czyli przesunął się najdalej na planszy). W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem lub rozgrywają drugą grę!

META nieprzypadkowo znajduje się na 22 a nie na 25 polu planszy – to dlatego, że gdy wszyscy gracze rozegrają taką samą liczbę rund, może okazać się, że zwycięzcą wcale nie został gracz, który pierwszy dotarł do mety.

Autorka gry: Paulina Kortas

Ilustracje, opracowanie graficzne: Oliwia Baranowska

Zespół: Zuzanna Staniszevska, Maksymilian Dikij, Krystian Munia, Przemysław Błażej, Aleksandra Dłuska, Kamila Mrozek-Zielińska, Izabela Szwaba, Adam Świerszcz

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
trefl@trefl.com

02965

