

BOOM BOOM

The logo features the words 'BOOM' and 'BOOM' in large, bold, yellow 3D letters with red outlines. A white bell with a red top is positioned between the two words, surrounded by white motion lines. The entire logo is set against a glowing blue circular background.

INSTRUKCJA

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 6+

Czas gry: 10-20 min.

Zawartość pudełka:

Plansza



56 Kart



Dzwonek



Instrukcja



CEL GRY

Zbierzcie swoje stosy tak, aby znalazły się w nich po 4 takie same karty.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóżcie planszę na płaskiej powierzchni.
W wycięciu na środku planszy ustawcie dzwonek.

Rozdajcie graczom karty, dzieląc je na zakryte stosy.
W każdym z nich muszą znaleźć się 4 karty.

- **2 graczy – każdy otrzymuje po 6 stosów**
- **3 graczy – każdy otrzymuje po 4 stosy**
- **4 graczy – każdy otrzymuje po 3 stosy**

Ostatnie 4 karty połóżcie na planszy odkryte tak, aby wszyscy gracze mieli do nich dostęp.

ROZGRYWKA

Najmłodszy zawodnik dzwoni dzwonkiem i rozpoczyna rozgrywkę. Wszyscy gracze jednocześnie. Każdy z Was może wziąć na rękę dowolny ze swoich stosów i wymienić z niego jedną kartę na dowolną kartę z planszy. Musicie robić to szybko, inni gracze mogą również polować na te same karty.

- Możecie w każdej chwili wziąć do ręki dowolny ze swoich stosów.
- W ręce możesz trzymać naraz tylko jeden ze swoich stosów.
- Nie możecie wymieniać kart pomiędzy stosami – ani swoimi, ani przeciwnika.
- Kiedy skompletujesz swój pierwszy stos, uderzasz w dzwonek jeden raz.
- Przy każdym kolejnym ułożeniu stosu zadzwoń dzwonkiem o jeden raz więcej.
- Kto pierwszy ułoży wszystkie swoje stosy i zadzwoń dzwonkiem – woła „Boom Boom!”.
W ten sposób kończy daną rundę i otrzymuje jeden punkt.

KONIEC GRY

Ustalcie przed rozgrywką, do którego momentu chcecie grać.

- W pierwszym wariantcie gra kończy się, gdy któryś z graczy jako pierwszy zdobędzie 5 punktów.
- Drugi wariant to limit rund – sugerujemy rozegranie 10. Po rozegraniu wszystkich podliczcie swoje punkty. Zwycięza osoba z największą liczbą punktów.
- Zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą punktów, otrzymuje ona kartę ze złotym medalem. Kolejne osoby otrzymują karty nagród zgodnie z miejscami, które zajęły.
- W przypadku remisu rozegrajcie jedną rundę dodatkową.

Zespół:

Pomysł gry: Sławomir Czuba, Wiktor Fabiański, Piotr Milewski, Grzegorz Traczykowski, Aneta Wróblewska, Jacek Zdybel

Prowadzący projekt: Michał Szewczyk

Grafiki pudełka: Lemon Tree

Grafiki kart: Marcin Południak

Ilustracje dodatkowe oraz opracowanie graficzne: Kamila Mroźek

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski,

Aleksandra Niestuchowska



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

