

ŁAP ZŁODZIEJA  
ZOSTAŃ SZERYFEM



2-3



6-99



Kukuryku®

INSTRUKCJA

© KUKURYKU®

# ŁAP ZŁODZIEJA

LICZBA GRACZY: 2

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed grą należy ułożyć planszę do gry w spodzie pudełka, w taki sposób jak jest to przedstawione na rysunku.



Należy przetasować obie talie kart i położyć w dwóch stosach po obu stronach planszy. Jeden z graczy ma do dyspozycji talię z czerwonym rewersem, a drugi z niebieskim. Każdy z graczy otrzymuje także mazak suchościernalny. Szmatkę kładzie się obok pudełka, aby oboje gracze mogli z niej korzystać w trakcie gry.

## CEL GRY

Celem gry jest zidentyfikowanie złodzieja oraz jego pomocnika, którzy znajdują się na kartach przeciwnika. Szeryfem zostaje osoba, której jako pierwszej uda się to trzykrotnie.

## PRZEBIEG GRY

Każdy z graczy ciągnie ze swojego stosu po dwie karty. Układa je przed swoją planszą pod napisami: ZŁODZIEJ i POMOCNIK, gracze sami decydują, która karta przedstawia złodzieja, a która pomocnika.



Grę zaczyna najmłodszy gracz. Podczas swojej kolejki gracz ma prawo do zadania przeciwnikowi jednego pytania dotyczącego złodzieja, pomocnika lub obu rzezimieszków. Pytanie musi być tak sformułowane, aby osoba znajdująca się po drugiej stronie planszy mogła na nie odpowiedzieć: TAK lub NIE.

Poniżej przedstawiamy przykładowe pytania:

- Czy złodziej jest kobietą?
- Czy pomocnik nosi kapelusz?
- Czy obie postacie mają blond włosy?

Po uzyskaniu odpowiedzi na pytanie, gracz może zaznaczyć na planszy portrety sprawców, które nie pasują lub pasują do uzyskanych informacji.



Gracze mogą skreślać, podkreślać, zmywać, zaznaczać kropki lub inne znaki na planszy, które pomogą im w zidentyfikowaniu sprawców.

Pytania należy zadawać naprzemiennie. Jeżeli któryś z graczy jest pewien, że właściwie zidentyfikował sprawców napadu, zamiast zadania pytania mówi: Złodziejem jest ..., a pomocnikiem ... Jeżeli gracz poprawnie zidentyfikował obu sprawców, zostaje zwycięzcą rundy i zaznacza to na planszy poprzez uzupełnienie jednej



z trzech gwiazd na swojej planszy. Jeżeli gracz popełnił błąd i podał złe nazwiska sprawców, traci następną kolejkę w zadawaniu pytań - przeciwnik

ma dzięki temu prawo do zadania dwóch pytań. Runda kończy się w momencie, kiedy jeden z graczy odgadnie prawidłowo obu sprawców napadu. Gracze zmagają informacje z obu plansz, pozostawiając jedynie uzupełnione gwiazdy szeryfa. Kolejne rundy rozgrywa się analogicznie. Zwycięzcą całej gry zostaje osoba, która jako pierwsza uzupełni trzy gwiazdy szeryfa.

## WERSJA DLA MŁODSZYCH DZIECI

Grę przygotowuje się tak samo, jak w poprzedniej grze, z tą różnicą, że gracze szukają tylko złodzieja, więc przed planszą kładzie się tylko po jednej karcie.

## WERSJA DLA TRZECH GRACZY

Rozgrywka dla trzech graczy zakłada, że jeden z graczy wciela się w postać złodzieja, a pozostali dwaj gracze mają za zadanie go złapać. Gracz, który jest w zabawie złodziejem, losuje pierwszą kartę ze stosu i odpowiada na pytania. Pozostali gracze zadają pytania i robią notatki na swojej stronie planszy. Pytania należy zadawać naprzemiennie, w ciągu całej rundy gracze mogą zadać w sumie po pięć pytań. Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy prawidłowo wyznaczy złodzieja. Rozgrywkę może też wygrać ZŁODZIEJ, jeżeli po zadaniu wszystkich dziesięciu pytań, gracze nie będą w stanie zidentyfikować sprawcy napadu.

**PROMATEK MEDIA**  
ul. Dąbrowskiego 41/7  
42-218 Częstochowa  
tel./fax +48 34 362 91 59  
e-mail: biuro@kukuryku.co

ilustracje: Anna Cywińska  
pomysł i zasady gry: Helena Jasińska  
grafika: studio KUKURYKU



[www.kukuryku.co](http://www.kukuryku.co)  
© kukuryku®