





Psi!
Psi!
Instrukcija

Instrukcja gry

Psii Psii

Pomysł: Ola Trzebuniak z Tatą
Opracowanie: Przemysław Bobrowski i CUBE



Wspólnie z córką i jej koleżanką wymyśliłiśmy grę. Śmiechu było co niemiara. A potem obiecałem Oli, że taką grę zrobię. Temat jest śmieszny – tzn dla tej grupy wiekowej :-) (ale czy tylko dla niej?) A obietnica dana córce jest najważniejsza. Od tego się zaczęło...
Tata Oli

Liczba graczy: 2/3-5
Wiek graczy: 5+
Czas rozgrywki: 20/30 min

Zielona karta
specjalna
Kacperek



Czerwona karta
specjalna Kacperek



Zawartość pudełka

- 32 karty zielone (16 zielonych kart kolejki rys. 1 – ponumerowanych, z różnymi postaciami oraz 16 zielonych kart specjalnych, z Kacperkiem w zielonej koszulce na rewersie),
- 31 kart czerwonych (16 kart z Kacperkiem w czerwonej koszulce na rewersie, oraz 15 czerwonych kart z neutralnymi postaciami kolejki),
- 32 dwustronne żetony rolek papieru,
- 5 dwustronnych postaci i 1 pusty żeton postaci,
- specjalna kostka do gry,
- 1 karta WC (jest to karta mety),

Gra *Psii Psii!* przygotowana została w dwóch wersjach rozgrywki:

1. wersja prostsza – dla młodszych i mniej doświadczonych graczy, z krótszym czasem gry – w której używamy kart zielonych,
2. wersja trudniejsza – dla starszych, bardziej doświadczonych graczy, z dłuższym czasem gry – w której używamy zarówno kart zielonych, jak i czerwonych.



To wymyśliła Ola. A chodzi tu o to, żeby dostać się do toalety i nie posiusić się po drodze... ze śmiechu na przykład! Łatwe? No... Zaraz się okaże!

A komu się nie podoba, niech idzie do domu i już!

Cel gry: Wygrywa gracz, który jako pierwszy dojdzie do karty „WC” i będzie miał przy sobie przynajmniej jeden żeton symbolizujący rolę papieru toaletowego.

WERSJA PROSTSZA na dobry początek

liczba graczy 2-5

wiek: 5+

Drozy Rodzice! *Psí! Psí!* może być wspaniałą, śmieszną, pełną akcji i interakcji grą – ale potrzebna będzie wasza pomoc! Niech nasza gra będzie punktem wyjścia do fajnie spędzonego czasu. Podczas rozgrywki: bawcie się, animujcie dzieci, wymyślajcie własne zasady specjalne, układajcie krótkie, wesołe historyjki, a może odnoście się do wspomnień z jakiejś kolejki, czy biegu do toalety? Zupełnie inaczej brzmi: przesunąć się o dwa pola, niż biegnij do uśmiechniętej pani w różowym kapeluszu, podobnej do zwirowanej ciotki Zosi! Poniżej spróbujemy wam w tym pomóc, pomagając w tym będą również karty wykorzystywane podczas gry, ale przede wszystkim liczymy na Waszą kreatywność, poczucie humoru i znajomość własnych dzieci. Puszczajcie wodze fantazji i do roboty ... znaczy zabawy!

Przygotowanie rozgrywki.

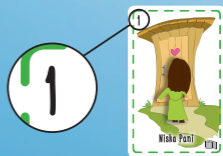
Mamusiu! Tatusiu! Chcę Siusiu! Zatem biegiem marsz do toalety! Ale, co to? Przed wami było tu już mnóstwo osób, wije się długa kolejka do kibelka. Stajecie za plecami ostatniego oczekującego i rozpoczynacie odliczanie. Kilka, no może kilkanaście minut dzieli was od WC... Długi sznur pleców -dziwnych ludzi- ciągnie się przed wami w nieskończoność. Co się w tym czasie może wydarzyć? Kogo spotkacie? Zobaczmy! Nie zapomnijcie, że na samym końcu, kiedy już wejdziecie do toalety potrzebny będzie jeszcze papier toaletowy!

W tej wersji gry używać będziemy: 32 zielonych kart, 1 karty WC, kostki i żetonów rolki papieru toaletowego, pionków - żetonów postaci – pozostałe elementy schowajcie w pudełku. Przydadzą się później.

Z talii zielonych kart

– wybierzcie 16 kart kolejki.

Są one ponumerowane od 1 (start) do 16.



Ułożcie je po kolei na stole (tak, jak pokazano na rys. 2), a za kartą nr 16 połóżcie kartę „WC” – metę. Ważne! Karty postaci układamy plecami do góry!

W ten sposób zbudowaliście planszę. Karty to pola, po których będą poruszać się wasze postacie (żetony was symbolizujące).

Teraz widać, że na niektórych kartach (obok pleców postaci) pojawia się symbol rolki papieru toaletowego. Tam, gdzie jest taki symbol – kładziecie po jednym żetonie papieru toaletowego – na karcie.



rys. 2

Ułożenie kolejki

Ten (ta) Pan(i) jest miły(a) i chętnie podzieli się swoimi zapasami papieru!



Pozostałe zielone karty (z Kacperkiem w zielonej koszulce na rewersie) układacie jedna na drugiej, **Stos kart** w tzw. stosie kart specjalnych, z boku kolejki.



Karta, na której należy położyć żeton papieru

Gotowe? Teraz możecie wybrać swoje postacie, a żetony je symbolizujące położyć przed kartą numer 1. Każdy gracz gra jedną postacią – jednym żetonem. W pudełku znajduje się jeden pusty żeton postaci, jeśli to Twoja gra – możesz narysować na nim swoją buzię i sam stanąć w naszej kolejce.

Zaczynamy!

Tura gracza

Gracz, który ostatnio odwiedził toaletę (taką najprawdziwszą w świecie) zostaje graczem rozpoczynającym. Następnie gracze wykonują tury na zmianę.

RZUT KOSTKĄ

W swojej turze gracz rzuca kostką.



Jeśli wynik rzutu to:

- „2–4“ gracz, który rzucił kostką – porusza się o odpowiednią liczbę pól, staje na właściwej karcie, odwraca ją i wykonuje polecenie wynikające z karty. Jeśli dodatkowo, na karcie, na której zatrzymał się gracz leży żeton papieru toaletowego – zabiera go. Teraz to jest jego rolka papieru!
- 1 – „bąk“: gracz, który rzucił kostką – porusza się o jedno pole do przodu. Dodatkowo, jeśli szybko uda mu się wydać z siebie charakterystyczny dźwięk „bąka“ („*prut*“) – wszyscy gracze znajdujący się w kolejce za nim – cofają się o 1 pole.
Gdy ktoś puści bąka, co się uciekamy od smrodku!

UWAGA! Przed negatywnym działaniem „bąka“ można się ustrzec! Kto pierwszy zauważy, że na kości wypadł „bąk“ i zatka nos palcami – nie musi cofać się o 1 pole!!!! Pozostali (stojący za puszczającym bąka) gracze niestety muszą...

- „Kacperek“: gracz, który rzucił kostką – nie rusza się, zostaje w miejscu – zamiast tego, dobiera jedną kartę ze stosu kart specjalnych (stos przed grą ułożony z boku kolejki) i wykonuje akcję wynikającą z karty
Spotkałeś Kacperka! Ma dla Ciebie zadanie specjalne!

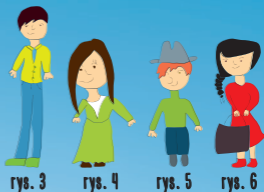
KARTY KOLEJKI

W tej wersji gry korzystamy z 16 zielonych kart kolejki, ułożonych w kolejności na stole.

Każda karta kolejki jest dwustronna. Z jednej strony mamy odwróconą plecami postać – tak widzimy ją przez większość gry. Kiedy w wyniku rzutu kostką – nasz żeton postaci staje na karcie – odwracamy ją na drugą stronę, odczytujemy jej treść, a następnie wykonujemy działanie, które z niej wynika.



PLECY: Są cztery cechy wyróżniające postacie na kartach — postać wysoka (rys. 3), niska (rys. 4), postać z torebką (rys. 5) oraz postać w kapeluszu (rys. 6). Możliwe są też kombinacje 2 cech na jednej karcie np. wysoka postać w kapeluszu bądź niska postać z torebką.



PRZÓD: Po drugiej stronie karty znajdują się polecenia, które wskazują jaką akcję należy wykonać po odwróceniu karty. Niektóre z nich nakażą poruszyć się na jakieś pole, inne nakażą graczom wykonywać pewne specjalne zdania w trakcie gry.

Po wykonaniu zadania Kartę ponownie odwraca się na stronę „plecami postaci do góry“.

ODKRYWANIE KART

Każdy gracz, którego żeton stanie na karcie kolejki, musi ją odstąpić i wykonać wskazaną tam czynność. W turze odstępujemy zawsze tylko JEDNĄ kartę! Tę, na którą wchodzi nasza postać w wyniku rzutu kością! Jeśli w wyniku zasad specjalnych, treści karty itp. nasza postać musi się przesunąć — kolejnych kart, na których staje, już nie odstępujemy! Nie wykonujemy, żadnych zadań z nich wynikających. Możemy jedynie zebrać leżące na nich żetony rolek papieru toaletowego.



Co może wyniknąć ze spotkania ludzi w kolejce? — co się dzieje po odstąpieniu kart kolejki: możesz zyskać dodatkowe rolki papieru toaletowego (1, 2 lub 3), możesz przesunąć się do przodu (biegnij przed siebie do najbliższego/szej...) lub do tyłu (cofnij się do najbliższego/szej).

Uwaga! Po wejściu na kolejną kartę już jej nie obracasz! Stajesz w kolejce i czekasz na swoją kolejną turę!



KARTY SPECJALNE ZE STOSU

Kiedy na kostce wyrzucasz Kacperka — dobierasz ze STOSU KART SPECJALNYCH kartę i natychmiast wykonujesz polecenie z tej karty. Zadanie wykonuje się przez całą, jedną rundę (czyli do czasu, aż znowu będziesz rzucać kostką).

A jakie to mogą być zadania?

ZAKŁADKA — załóż nogę na nogę! -gracz musi kontynuować grę z założonymi na siebie nogami

RĘCE NA STÓŁ — gracz musi trzymać dłonie na stole i przez całą rundę ich nie odrywa! (Ups! Musisz wymyślić, jak podnieść kostkę, lub zatkać nos w tej sytuacji)

JUŻ NIE MOŻESZ! TUPTASZ W MIEJSCU!— gracz, który odkrył daną kartę wstaje i zaczyna tuptać (tzn. energicznie maszerować) w miejscu

HOP! HOP! — gracz musi podskakiwać na jednej nodze

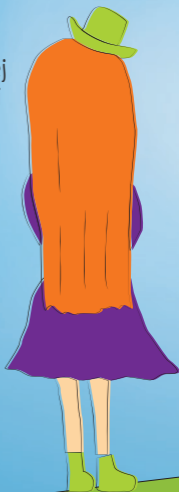
WODOSPAD — gracz musi wydawać odgłos szumiącej wody

CZAJNIK — gwizdziesz wesołe melodyjki (albo przynajmniej próbujesz gwizdać) — może ktoś nie wytrzyma i popuści kropelkę lub dwie?

DOSTAWA PAPIERU — należy raz jeszcze położyć po 1 rolce papieru na każdej karcie, która ma jej symbol, ale obecnie nie leży na niej żaden żeton rolki

AMULET SZCZĘŚCIA — warto go zatrzymać (to jedyna karta, którą zachowuje się „na później”). Chroni gracza przed działaniem dowolnej, innej karty specjalnej

Jeśli gracz nie chce/nie potrafi wykonać zadania z karty specjalnej — musi cofnąć się o jedno pole bądź odrzucić rolkę papieru.



ROLKI PAPIERU

W trakcie gry będziecie też zbierać rolki papieru toaletowego. W jakim celu?

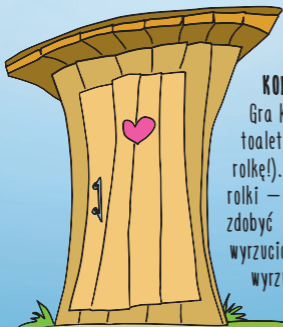
Aby wejść do toalety i wygrać grę musicie mieć przynajmniej 1 rolkę. W swojej turze za każde dwie odrzucone rolki, możecie przesunąć się o jedno pole do przodu. (Uwaga! Nie wolno stosować tej zasady, żeby się cofnąć!) Decyzję o wymianie rolek na ruch można podjąć przed lub po rzucie kostką, ale nie po ruszeniu żetonu. Jeśli przesuniesz żeton nie możesz już dopłacić rolkami za kolejne pola ruchu.



Na niektórych polach położyliście żetony rolek na starcie. **ZAWSZE**, kiedy gracz wchodzi na pole z żetonem rolki — zabiera go dla siebie. Rolki nie uzupełniają się automatycznie — dzieje się to tylko, kiedy ktoś odstoni specjalną kartę.

POŻYCZANIE ROLEK

Jeśli twoja postać (twój żeton) wejdzie na kartę, na której stoi już inny gracz, natychmiast „pożyczasz” (bezwrotnie) od niego 1 rolkę papieru (jeśli jest taka możliwość). Gracz ten nie może odmówić pożyczania rolki. Ale jeśli nie ma żadnej rolki papieru — to nie może nic pożyczyć — nic się nie dzieje.



KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy pierwszy gracz wejdzie do toalety (musi mieć ze sobą przynajmniej jedną rolkę!). Gracz ten zostaje zwycięzcą. Jeśli nie ma rolki — nie wchodzi do toalety — czeka i próbuje zdobyć papier. Żeby wejść na kartę WC, trzeba wyrzucić dokładną liczbę oczek na kostce. Jeśli wyrzucisz za dużo stoisz w miejscu, a jako nagrodę pocieszenia dostajesz jedną rolkę papieru toaletowego.



Jeśli wyrzucisz dokładnie tyle, ile potrzeba (ewentualnie dołóżysz sobie brakujące pola używając papieru toaletowego – 2 rolki to 1 pole) i masz wchodząc na kartę „WC” przynajmniej jedną rolkę – WYGRAŁEŚ!

Jeśli wyrzuciłeś za mało – możesz dopłacić rolką papieru – pamiętaj tylko, że musi ci po tej „dopłacie” nadal pozostać jedna rolka!

W końcu udało się! Jesteś na miejscu! No to teraz zostawimy Cię samego!:-)

Modyfikacje i zasady specjalne.

Gra jest dla was za długa albo ktoś nie lubi, jakiegoś rodzaju zadań? Usuńcie część kart specjalnych z gry lub skróćcie kolejkę, zaczynając usuwanie kart kolejki od 16, następnie 15, 14 itd.

Gra jest dla was za krótka? Dołóżcie kolejkowe karty czerwone.

Położcie jedną czerwoną kartę pomiędzy każde dwie zielone.

Ale uwaga! W Wersji dla młodszych graczy przyjmujemy założenie, że nie będziecie stosować zasad specjalnych czerwonych kart. Karty te pozostaną nie ruszone, nie będziecie ich obracać. A wejście na czerwoną kartę oznacza po prostu: **NIC SIĘ NIE STAŁO!**

Utrudnijcie sobie dodatkowo wymyślając i przyjmując zasady specjalne:

np. grę rozpoczynamy od wypicia napoju, a kto uda się do toalety traci kolejkę.



WERSJA TRUDNIEJSZA na dobrą imprezę

liczba graczy 3–5

wiek: 7+

Znacie już podstawowe zasady gry? Ciągłe wam mało?

Polecamy skorzystanie z zasad zaawansowanych, które jeszcze bardziej urozmaicą rozgrywkę i z gry dla dzieci, robią fajną grę imprezową. W grze zaawansowanej wprowadzamy następujące zmiany reguł:



Czerwona karta kolejki

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowując rozgrywkę w wersji zaawansowanej dodatkowo korzystamy z czerwonych kart kolejki. Ułożcie zielone karty podstawowe wg zasad opisanych powyżej, a następnie dołóżcie po **MAKSYMALNIE** jednej czerwonej karcie kolejki pomiędzy dwie zielone karty. Możecie w ten sposób dołożyć wszystkie 15 kart bądź tylko część czerwonych kart kolejki – wydłużając odpowiednio obszar gry. Jednocześnie przetasujcie czerwone karty specjalne (z Kacperkiem na rewersie) wraz z zielonymi. Stworzą one wspólny stos doboru kart.



Z tego stosu każdy gracz dobiera dwie karty na rękę. Z dwoma kartami zaczyna grę, ale nie ma w czasie dalszej rozgrywki żadnych ograniczeń, jeśli chodzi o ilość kart, które w rękę trzyma.

CZERWONE KARTY KOLEJKI

Czerwone karty kolejki zawierają zadania, które należy wykonać po zagranie takiej karty. Tak, jak w przypadku kart zielonych – większość poleceń wynikających z treści karty, wykonuje się natychmiast. Jeśli są to zadania dla gracza, jak śpiew, traktor i lizus – wykonywanie takiego zadania powinno trwać przez całą rundę (czyli do swojej następnej tury):





PRZYSNAŁEŚ – tracisz turę

+/- DO RUCHU – zwalniasz lub przyspieszasz,

WYMIANA – odrzuć do dwóch kart z ręki, dobierz w ich miejsce tyle nowych kart ze stosu ile odrzuciłeś

ZAMIANA – oddajesz wybranemu graczowi wszystkie karty, które trzymasz w ręce i bierzesz od niego – wszystkie jego karty specjalne

TRACISZ TURĘ – przez jedną turę nic się nie dzieje

ZAMIANA MIEJSC – zamieniacie się z innym (wybranim przez siebie graczem) miejscami. Nie, nie musicie się przesiadać! Zamieniacie swoje żetony postaci w kolejce!

ŚPIEW – śpiewaj jakąś fajną piosenkę

TRAKTOR – udawaj traktor, zepsuty samochód – furkocz,

turkocz i podskakuj

LIZUS – podlizuj się liderowi w wyścigu (temu, kto teraz prowadzi) bądź miły, a nawet bardzo miły.

JANOSIK – gracz, który zagrywa **JANOSIKA** zabiera połowę żetonów papieru toaletowego graczowi, który dotąd miał ich najwięcej. 1 bierze dla siebie, pozostałe oddaje graczowi, który w tym momencie ma najmniej papieru. Jeśli to on ma najmniej żetonów papieru – zabiera wszystkie zagarnięte żetony. Remisy rozstrzyga sam.

Jeśli gracz nie może, bądź nie chce wykonać zadań – oddaje rolkę papieru toaletowego i cofa się o jedno pole.

ROZGRYWKA

Rozgrzywka przebiega na zasadach podobnych do wersji podstawowej. Z tym wyjątkiem, że dobierając kartę specjalną – nie od razu ją rozpatrujecie. Gracz zabiera kartę do ręki i może użyć w dowolnym momencie gry – zagrywając na siebie lub przeciwnika.



W jednej rundzie (jedna runda trwa od jednego twojego rzutu kością, do kolejnego twojego rzutu kością) gracz może zagrać max 2 karty speciale. Bez znaczenia, czy zagrywa je na siebie, czy na kogoś. Każda z dwóch kart może być zagrana na inną osobę. Zagrywa je w swojej turze lub w turze innego gracza – w dowolnym momencie.

Zgadza się – może się okazać, że ktoś będzie musiał udawać traktor, stojąc na jednej nodze i śpiewając. No ale różne rzeczy dzieją się z ludźmi, kiedy im się chce!



CZERWONE KARTY SPECJALNE

MONOPOL – pożycz wszystkie żetony papieru od jednego gracza, albo po jednym żetonie od wszystkich graczy – sam decydujesz i już!

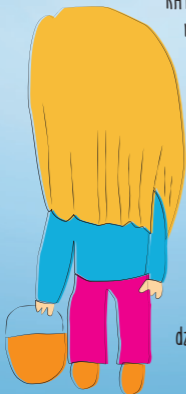
PRZERZUT KOŚCI – chcesz zmienić wynik rzutu (swoją – bo za słaby, albo kogoś innego – bo za dobry) zagraj tę kartę. Anuluje ona rzut i zmusza do jego ponownego wykonania.

KATAR – wiadomo, gdy ma się zatłoczony nos – nie czuć nawet bąka. W związku z tym karta chroni gracza, na którego została zagrana, przed negatywnymi skutkami „bąka”.

ZŁOŚNIK – na złość wydłuża czas działania zadań specjalnych, z 1 do 3 rund.

SIUSIU! SIUSIU! – każde zdanie zaczynaj i kończ wyrazem „siusiu”.

KTOŚ ROZDAJE CUKIERKI – ta karta działa niczym magnes, wszystkie postacie są ściągane na pole zajmowane przez rozdającego cukierki. Nieważne, czy ktoś jest daleko z przodu, czy bardzo z tyłu ta karta działa na wszystkich!





ZWROT POŻYCZKI — kiedy gracz (na którego zagrano tę kartę) staje na polu z innym graczem, nie zabiera mu rolki, a w zamian oddaje swoją

GRZECZNY — czekasz 2 tury (chyba, że wcześniej minie Cię postać innego gracza — wtedy ta karta traci swoją moc). Grzeczny Gracz nadal rzuca kością — działają na niego wszystkie efekty rzutu (bąk, karta specjalna), ale nie może się ruszyć

MOŻLIWA MODYFIKACJA RUCHU

Jeżeli chcecie jeszcze bardziej urozmaicić grę, zwiększyć swój wpływ na to, co dzieje się na stole — możecie wprowadzić zasadę, że po otrzymaniu wyniku 2–4 na kości, gracz może poruszyć się do przodu o wyrzuconą liczbę pól **BAŹŹ MNIEJSZĄ**.

WAŻNE! Jeśli macie wątpliwości dotyczące zasad — rozstrzygajcie je głośno. A jeśli nie wyjdzie głośno — to krzyżem. A jeśli trudno powiedzieć, kto krzyży najgłośniej — ostateczną decyzję podejmuje właściciel gry!

Udanej zabawy! I do zobaczenia w jakieś kolejce...

Dziękujemy wszystkim dzieciom i ich rodzicom, oraz szkołom i przedszkolom, które uczestniczyły w projektowaniu *Psi! Psi!* za pomoc na etapie przygotowania gry — ilustracje, pomysły i sugestie dotyczące zasad rozgrywki i mechaniki! Bez was zostalibyśmy z pomysłem. Mamy nadzieję, że podoba Wam się **NASZA** wspólna gra!



Pomysł: Ola Trzebuniak z Tatą

Opracowanie: Przemysław Bobrowski, CUBE

Redakcja: Magda Roehr, Tomek Gałkowski

Ilustracje: Zuzanna Nowak, Jakub Nowak, Zoe Kowalewska, Zosia Prażuch, Lena Jurgielewicz, Ida Prochowska, Kacper Strzelewicz, Kinga z Bydgoszczy, Magda Mazurkiewicz, Maria Jeleniewska, Oliwia, Natalia, Emilka, Weronika, Ola, Maria, Kasia, Julia, Magda, Marysia, Marta, Laura, Marysia, Olaf, Amelka, Marcelina, Maja, Weronika, Marta, Amelia, Emilka, Małgosia.

Opracowanie graficzne: Ania Bobrowska,
Creatika Łukasz Kempański

Skład: Creatika Łukasz Kempański

Projekt i wykonanie kostki: Q-workshop Patryk Strzelewicz

Testerzy: Agata Radzik, Jacek Frąckowiak, Maciej Mańczak, Tomek Jaworski, Błażej Bałeczny, Hubert Sawa, Maciej Matlak

Produkcja: Cube Factory of Ideas

Cube Anna Bobrowska

os.Bolesława Chrobrego 8/49

60-681 Poznań

<http://factorycube.pl>

Wyprodukowano w Polsce

Masz pytanie dotyczące zasad?

Napisz: wydawnictwo@cube.pl

Uwaga!

Gra nie odpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy,
zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.

Wszelkie Prawa zastrzeżone. © 2013 Cube

