

# PL

 5 -9 lat

---

 2 graczy

---

 **Zawartość:** 27 kart + 27 elementów puzzli (9 głów, 9 tułowiów, 9 nóg) + 10 marchewek "poprawnych odpowiedzi" + 24 żetony


---

 **Cel gry:** Odnaleźć elementy pasujące (głowa, tułów, nogi), do królika z karty przeciwnika

---

**Przygotowanie:** gracze po kolei stają się "opiekunem królików" i "łowcą królików". Rozłóż 27 elementów puzzli przed Łowcą. Potasuj karty i połóż je obrazkami w dół na środku stołu.

---

 **Zasady gry:** Opiekun bierze kartę, sprawdza i trzyma ją obrazkiem do dołu. Łowca próbuje zgadnąć jak wygląda królik Opiekuna i wybiera po jednym elemencie głowy, tułowia oraz nóg. Opiekun wyklada 1, 2 lub 3 marchewki "poprawnych odpowiedzi" obok królika Łowcy. Liczba marchewek zależy od ilości pasujących elementów. Opiekun NIE MÓWI, które elementy pasują, a które nie.

Jeżeli Opiekun położy 3 marchewki, Łowca wygrywa kolejkę.

Gracze wymieniają się rolami i gra toczy się dalej.

Jeżeli Opiekun wyłoży 1 (lub 2) marchewki, wtedy Łowca wie, że 1 (lub 2) z 3 elementów są prawidłowe - ale nadal nie wie które.

Łowca ponawia próbę i na miejsce poprzednich wybiera kolejne 3 elementy. Opiekun ponownie kładzie marchewki przy karcie. Gra jest kontynuowana w ten sposób do momentu, aż Łowca odgadnie poprawną kombinację elementów.

Brak marchewek oznacza, że żaden z elementów nie jest poprawny. Łowca odkłada na bok poprzednie puzzle i wybiera nowe.



Podczas kolejnych prób Łowca zostawia, w zależności od ilości marchewek, 0, 1 lub 2 karty, a pozostałe dobiera.



Łowca ma 4 próby, aby odgadnąć poprawnie wszystkie elementy:

- podczas 1 próby: Łowca wygrywa 1 żeton
- podczas 2 próby: Łowca wygrywa 3 żetony
- podczas 3 próby: Łowca wygrywa 2 żetony
- podczas 4 próby: Łowca wygrywa 1 żeton

**Uwaga:** jeżeli Łowca nie zgadnie w ciągu 4 rund, traci 1 żeton

**Koniec gry:** podczas 1 gry rozgrywane są 4 kolejki. Wygrywa gracz z największą liczbą żetonów. W przypadku remisu należy zagrać dodatkowe 2 kolejki.