



Autorzy: Daniel Quodbach & Bony  
Ilustracje: Bony  
Gra dla 3-8 osób w wieku od 7 lat

**ZAWARTOŚĆ:**  
52 karty gry / 2 karty zasad

Dawno temu, w czasach kamienia łupanego – całe plemię zbierało się, aby wybrać przywódcę. Mężczyźni i kobiety walczyli o to, kto z nich zostanie głosem plemienia, kto wypowie sekretne słowa **UGA BUGA!**

#### CEL GRY:

Posiadać jak najmniej kart na końcu gry.

#### PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Potasujcie karty, każdy z graczy otrzymuje 3 z nich, obrazkiem do dołu i układa je przed sobą, bez patrzenia na nie. Pozostałe karty układa się, zakryte, gdzieś obok.

#### ROZGRYWKA:

Gra składa się z serii rund. Gracz, który najlepiej naśladuje mamuta, rozpoczyna.

Odkrywa on jedną ze swoich kart, układa na środku stołu, wymawia słowo zawarte na karcie a następnie wskazuje palcem dowolnego innego gracza mówiąc „**HA!**”.



Wskazany gracz odsłania jedną ze swoich kart, kładzie ją na poprzednio położonej karcie. Teraz musi on wypowiedzieć oba słowa z kart (rozpoczynając od słowa na karcie leżącej na samym dole). Następnie wskazuje innego gracza mówiąc „**HA!**”.  
Uwaga: Nie można wskazać gracza, który właśnie wskazał na Ciebie.

Gra toczy się w ten sposób – za każdym razem wskazany gracz dodaje kartę do stosu na środku stołu, powtarza słowa z kart w poprawnej kolejności, kończąc na swojej i wskazuje innego gracza mówiąc „**HA!**”.

#### 4 KARTY AKCJI:

Kiedy zagrywana jest karta akcji, zamiast nowego słowa pojawia się akcja do wykonania.



< Uderz pięścią w stół



Zaklaskaj raz>



< Wystaw język

Powtórz ostatnie słowo  
(lub czynność)>

Uwaga! Nie rób nic, jeżeli jest to pierwsza karta na stole.



**POMYŁKA:** Jeżeli gracz się pomyli – zapomni słów, zatnie się, zawaha zbyt długo, inni gracze mogą go oskarżyć – wskazując na niego palcem, mówiąc „**UUU!**”. Należy sprawdzić, czy oskarżenie było poprawne.

- Jeżeli tak było, oskarżony gracz zbiera karty ze środka stołu i kładzie obok siebie (odkryte) jako punkty karne. Każdy z oskarżających oddaje mu także jedną ze swoich „karnych” kart, jeżeli jakieś posiada.
- Jeżeli oskarżający się pomylili, oni zbierają karty ze środka jako punkty karne. Gracz, który został niesłusznie oskarżony, rozdaje te karty, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza po swojej lewej stronie. Jeżeli tylko jeden gracz wysunął błędne oskarżenie, zbiera wszystkie karty.

**UGA BUGA:** Jeżeli gracz położy swoją trzecią (ostatnią) kartę na stosie i uda mu się powtórzyć cały ciąg słów aż do swojej karty, zamiast wskazywać kolejnego gracza, wykrzykuje on „**UGA BUGA!**”. W nagrodę może rozdać wszystkie karty ze stosu oraz wszystkie swoje karty „karne” pozostałym graczom, rozpoczynając od gracza po lewej.

**NOWA RUNDA:** Za każdym razem gdy runda zostaje przerwana (przez oskarżenie lub „**UGA BUGA!**”), każdy z graczy otrzymuje nowe karty ze stosu tak, aby miał 3 zakryte karty przed sobą. Gracz, który się pomylił, lub ten który wykrzyknął „**UGA BUGA!**”, rozpoczyna rundę wykładając jedną ze swoich kart na środek, jak opisano powyżej...



### KONIEC GRY:

Gra kończy się, kiedy nie ma już wystarczającej liczby karty, aby uzupełnić wszystkim graczom do 3 zakrytych kart. W tym momencie każdy z graczy liczy swoje karty „karne” i ten z nich, który ma ich najmniej, jest wybierany przywódcą plemienia! Gracz z największą liczbą kart jest natomiast nagradzany oklaskami za wytrwałość.

### WERSJA DLA MŁODSZYCH GRACZY:

Możesz uczynić grę odrobinę łatwiejszą pozwalając na użycie pamięci wzrokowej. Wystarczy zmienić sposób, w jaki karty są układane na sobie – należy kłaść je tak, aby zakrywały tylko połowę poprzedniej karty. W ten sposób litery będą ukryte, ale ilustracja pozwoli Ci łatwiej zapamiętać ciąg słów.



### Od autorów:

Solidarność plemienna jest ważna. Wszyscy, którzy żyją razem muszą czuć, że przynależą do grupy. Nagradzajcie więc brawami także przegranych w UGA BUGA, aby nie opuścili plemienia załamani porażką. Pogratulujcie im wytrwałości i wyzwijcie na szybki rewanż.

