



ZASADY GRY

Grabbit! Pomóż swojemu królikowi zebrać cztery różne warzywa (marchewkę, rzodkiewkę, cebulę i ziemniaka), aby wygrać grę.

Zawartość pudełka i przygotowanie

- Połóżcie planszę do gry **(A)** na stole.
- Zasadźcie nasiona: Potasujcie 16 żetonów warzyw **(B)** i umieśćcie je zakryte (ilustracją nasionek do góry) w otworach na planszy (tzw. dołkach).
- Wyhodujcie liście: Umieśćcie 15 kafelków liści **(C)** na planszy. Zauważcie, że jeden dołek na planszy pozostanie odkryty.
- Każdy gracz bierze jedną figurkę królika **(D)** oraz kartę zbiorów E w wybranym kolorze i kładzie je przed sobą.

Jesteście gotowi do rozgrywki!

„Grabbit” oferuje dwa poziomy trudności:

JUNIOR oraz **EXPERT**. Wybierzcie ten, który najbardziej odpowiada wiekowi i/lub doświadczeniu graczy.

ZASADY GRY DLA POZIOMU JUNIOR

Jak grać?

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, a po nim swoje tury wykonują pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. **1** W swojej turze przeskocz swoim królikiem na niezajęty liść w ruchomej grządce (czyli w rzędzie lub kolumnie na planszy, które przecinają niezakryty dołek).

2 Następnie przesuń królika wraz z liśćmi i innymi królikami w ruchomej grządce w kierunku odsłoniętego dołka. **3** Po zakończeniu ślizgu zajrzyj do nowo odkrytego dołka w ziemi, aby sprawdzić, co wykopałeś. Jeśli jest to nasiono, odwróć je na drugą stronę, zanim wykonasz jedną z następujących czynności:

- Jeśli odkryjesz warzywo, którego nie masz, weź je i umieść na swojej karcie zbiorów.
- Jeśli odkryjesz warzywo, które już masz lub dołek w ziemi jest pusty, nic nie robisz. Twoja tura kończy się i przechodzi do następnego w kolejności gracza. **1**→**2**→**3**

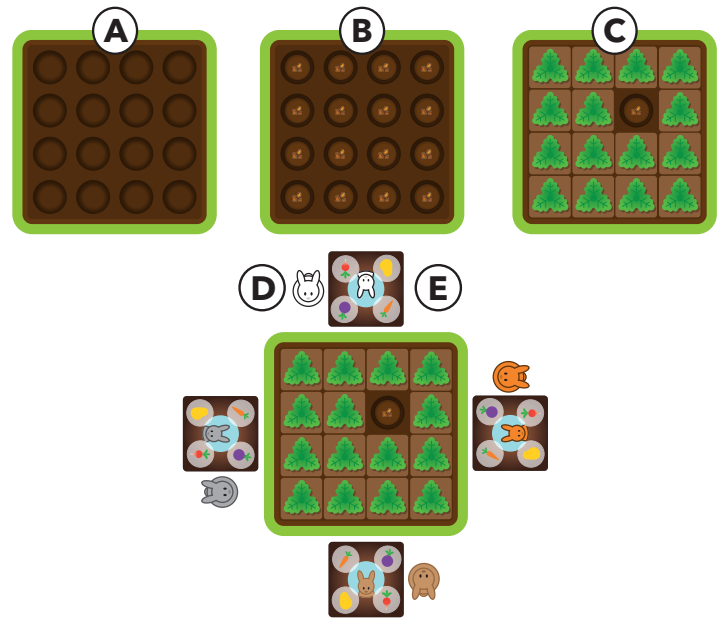
Koniec gry

Pierwszy gracz, który zapełni swoją kartę zbiorów żetonami 4 różnych warzyw, zostaje zwycięzcą gry.

ZASADY GRY DLA POZIOMU EXPERT

Zasady gry dla poziomu **EXPERT** są niemal identyczne z tymi dla poziomu **JUNIOR**. Różnica polega na tym, że do gry dołączają gryzonie ukrywające się w norkach. Jeśli po zakończeniu ślizgu, odkryjesz w dołku gryzonia, wykonaj następujące działania:

- Jeśli odkryjesz szczura, musisz odłożyć jedno ze swoich warzyw z karty zbiorów do dołka zajmowanego przez tego szczura. Połóż żeton warzywa na wierzchu żetonu szczura. To warzywo będzie od teraz dostępne dla wszystkich graczy.
- Jeśli odkryjesz kreta, możesz wziąć jedno warzywo z karty zbiorów dowolnego przeciwnika i położyć je odkryte w dołku zajmowanym przez kreta. Połóż żeton warzywa na wierzchu żetonu kreta.





1 x SGM 510-A



1 x SGM 510-B



1 x SGM 510-C



1 x SGM 510-D



1 x SGM 510-E



1 x SGM 510-F



1 x SGM 510-G



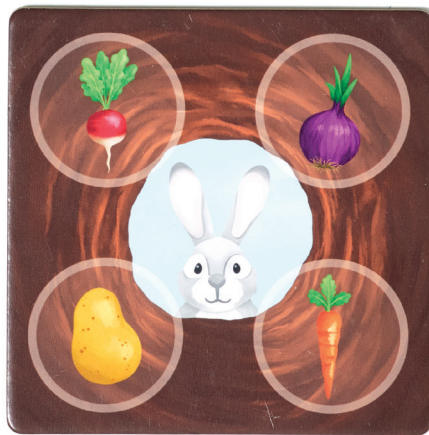
1 x SGM 510-H



1 x SGM 510-M



1 x SGM 510-I



1 x SGM 510-J



1 x SGM 510-K



1 x SGM 510-L

dd: 20210310B Made in China



© 2020 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Game mechanism by Nouri Khalifa
Gameplay by STUDIO SMART
Original product name: Grabbit
Manufacturer: SMART nv
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be
www.SmartGames.eu

Importer i wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6762465516 | smart@iuvi.pl | www.iuvigames.pl

Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum Sp. z o.o., Sp.J. | ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 | www.ateneum.pl

OSTRZEŻENIE: Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy.
Istnieje ryzyko zadławienia. Produkt nie do spożycia. Wyprodukowano w Chinach.