



OSTATNI PLACEK 2.0

INSTRUKCJA dla 3/4 graczy

Potasuj karty i jedną odłóż na bok.

Rozdaj każdemu z graczy po jednej karcie. Pilnuj, aby inni gracze nie zobaczyli Twojej karty. Pozostałe karty połóż na środku stołu (to będzie stos dobierania).

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz lub ten który wygrał ostatnie rozdanie.

Gracz dobiera ze stosu dobierania drugą kartę. Następnie kładzie na stole odkrytą jedną z dwóch kart z ręki i wykonuje jej opis. Następnie ruch wykonuje kolejna osoba.

Punkt zdobywa gracz który jako jedyny nie odpadł, lub jeśli nie można dobrać więcej kart gracz z największą kartą w ręce (przy remisie powtórz grę).

Graj zawsze do 4 wygranych.

6

MIESZACZE



Po zagraniu
tej karty
zamień się kartą z ręki
z wybranym przeciwnikiem

6

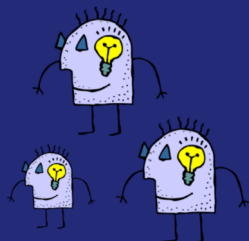
MIESZACZE



Po zagraniu
tej karty
zamień się kartą z ręki
z wybranym przeciwnikiem

1

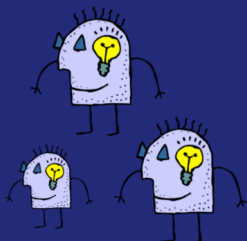
PYTAJĄCY



Wybierz przeciwnika!
Zgadnij jaką ma kartę.
Jeśli trafiłeś przeciwnik
odpada z gry!

1

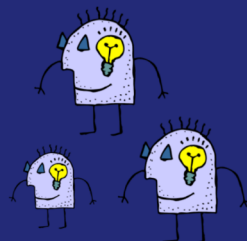
PYTAJĄCY



Wybierz przeciwnika!
Zgadnij jaką ma kartę.
Jeśli trafiłeś przeciwnik
odpada z gry!

1

PYTAJĄCY



Wybierz przeciwnika!
Zgadnij jaką ma kartę.
Jeśli trafiłeś przeciwnik
odpada z gry!

2

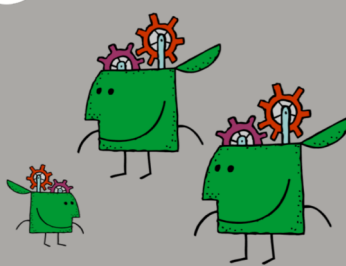
POKAZUJĄCY



Wybierz przeciwnika.
Ty i przeciwnik
pokazuje tylko sobie
karty na ręce.

3

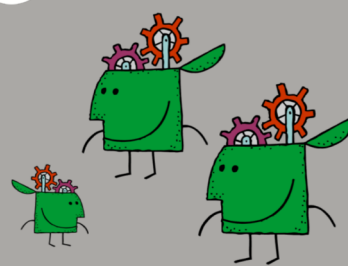
OCHRONIARZE



Do następnego Twojego
ruchu możesz
ignorować polecenia
innych graczy.

3

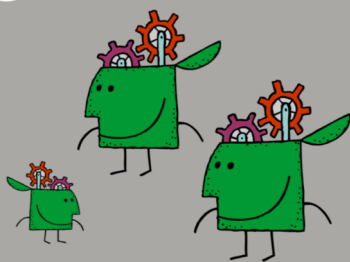
OCHRONIARZE



Do następnego Twojego
ruchu możesz
ignorować polecenia
innych graczy.

3

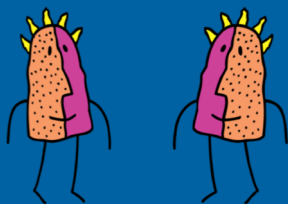
OCHRONIARZE



Do następnego Twojego ruchu możesz ignorować polecenia innych graczy.

4

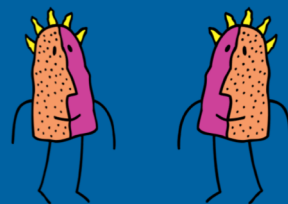
ELIMINATORZY



Wybierz przeciwnika!
Porównajcie karty w tajemnicy!
Kto ma na ręce kartę z mniejszym numerem wypada z gry.

4

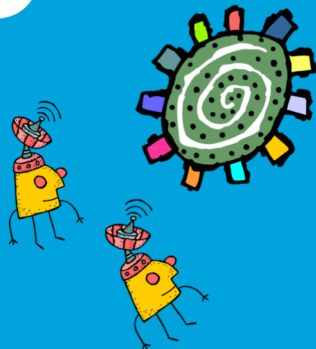
ELIMINATORZY



Wybierz przeciwnika!
Porównajcie karty w tajemnicy!
Kto ma na ręce kartę z mniejszym numerem wypada z gry.

5

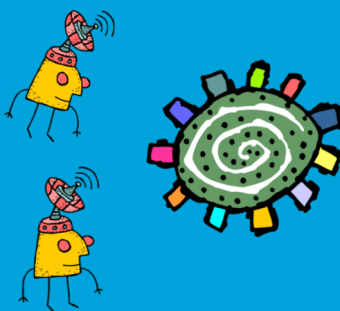
DOMYŚLACZE



Musisz zagrać tę kartę jeśli druga karta jest niższa niż 3

5

DOMYŚLACZE



Musisz zagrać tę kartę jeśli druga karta jest wyższa niż 6

5

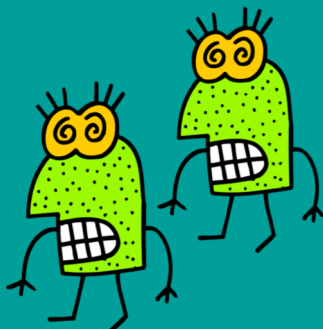
DOMYŚLACZE



Nic się nie dzieje
* możesz jednak zrobić ponowny ruch!

7

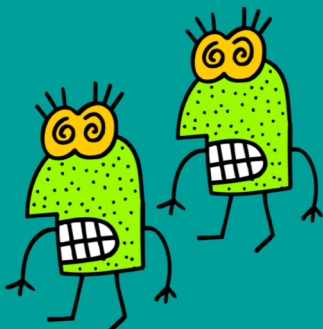
LENIWCE



Nic się nie dzieje
* bez przyczyny

7

LENIWCE



Nic się nie dzieje
* bez przyczyny

8

Ostatni Placek
z planety plackożerców



Po zagranie tej karty odpadasz z gry.

KOLEJNE PRZYGODY
PLACKOŻERCÓW:
www.edukacja.leszno.eu/placki

