



# 4 DO PACZKI

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zacznijmy od przygotowania obszaru gry. Weź do ręki talię Kart Cyfr i wybierz po jednej z każdego numeru. Zestaw ten musi się składać z czterech ułożonych w jednej linii, odsoniętych kart: 1, 2, 3 i 4. Umieść go na środku stołu.

Następnie rozdaj każdemu z graczy jego własny zestaw kart z cyframi od 1 do 4.

Dokładnie przetasuj i dobierz 4 wierzchnie Karty Postaci z talii. Każdą z nich połóż przy Karcie Cyfry leżącej pośrodku stołu. Jedna postać powinna być przypisana do jednej cyfry.

Umieść pluszową postać Benny'ego w centralnym miejscu obszaru gry. Podczas zabawy każdy z graczy musi go swobodnie dotykać.

Finalnie obszar gry powinien wyglądać podobnie do tego:



Gotowe? Świetnie! Czas rozpocząć rozgrywkę.

**ZAWARTOŚĆ:**  
1 WYJĄTKOWY SQUISHMALLOWS™ BENNY  
64 Karty Postaci  
20 Kart Cyfr

4 DO PACZKI to gra, w której liczy się spostrzegawczość i szybkość reakcji! Celem gry jest zdobyć pełną paczkę przyjaciół SQUISHMALLOWS™!

## JAK GRAĆ

Twoim zadaniem będzie zebrać pełną paczkę przyjaciół SQUISHMALLOWS™. Pełną paczkę przyjaciół tworzą 4 różne postacie, oznaczone tym samym symbolem paczki. Gracz, który jako pierwszy zbiera pełną paczkę przyjaciół, wygrywa!

Postaci SQUISHMALLOWS™ zostały podzielone na 4 różne paczki przyjaciół: klasycznych, podwodnych, fantastycznych i psychotek.

Cała gra składa się z kilku, następujących po sobie rund. Rozpoczęcie każdej rundy przebiega w trzech prostych krokach:

1. Wszyscy gracze wspólnie odliczają: „3, 2, 1!”
2. Na „1” wszyscy gracze jednocześnie wykładają z ręki jedną Kartę Cyfry i umieszczają ją odsonioną przed sobą.
3. Wyłożona Karta Cyfry powinna odpowiadać grzeczce przypisanej do wybranej postaci z obszaru gry. Przykład: Jeśli gracz chce zdobyć Gordona musi wyłożyć Kartę Cyfry z numerem 2 (patrz: obrazek na poprzedniej stronie).

W momencie, w którym Karty Cyfry graczy są odsonione, dochodzi do akcji:

1. Jeżeli żaden z graczy nie wyłożył takiej samej cyfry jak Ty, przypisana do niej Karta Postaci z obszaru gry trafia do Ciebie i jesteś o krok bliżej do zebrania pełnej paczki przyjaciół!
2. Jeżeli na wyłożonych kartach jednego lub więcej przeciwników dostrzeżesz tę samą cyfrę, musisz jak najszybciej chwycić Benny'ego. Ten, kto zrobi to, jako pierwszy, wygrywa pojedynek i zdobywa Kartę Postaci. Uwaga: wszystkie pojedynki toczą się jednocześnie. W jednej rundzie tylko jeden z pojedynkujących się graczy może zdobyć Kartę Postaci.

**Przykład:** W grze uczestniczą Kuba, Julka, Adam i Ania. Ania i Kuba wyrzucili karty z numerem 2, a Julka i Adam z 4. Między Anią i Kubą oraz między Julką i Adamem toczy się pojedynek. Ania pierwsza łąpie Benny'ego, więc zdobywa Kartę Postaci przypisaną do numeru 2, a Kuba, Julka i Adam kończą rundę bez żadnej nowej karty.

Przed rozpoczęciem każdej kolejnej rundy trzeba ponownie przygotować obszar gry. Niewykorzystane Karty Postaci odłóż na spód talii. Z wierzchu weź 4 nowe i każdą z nich połóż przy Karcie Cyfry leżącej w środku stołu. W samym centrum obszaru gry ułóż Benny'ego. Upewnij się, że każdy z graczy znów ma na ręku karty z numerami 1-4.

Gra toczy się do momentu, w którym jeden z graczy zbierze 4 różne SQUISHMALLOWS™ z tej samej paczki.

**WSKAZÓWKA:** Jeśli nie potrzebujesz żadnej z Kart Postaci, znajdujących się w obszarze gry, możesz spróbować zdobyć taką, która będzie potrzebna Twojemu przeciwnikowi do osiągnięcia zwycięstwa.




8+

# 4 DO PACZKI

## ZASADY GRY

Producent i Copyright © 2023 WHAT DO YOU MEME, LLC  
PO Box 2100  
New York, NY 10013  
Falcon House Business Centre,  
3 Eagle Road, Plymouth, PL7 5JY,  
United Kingdom  
Kroonvlei 2, Weert,  
6003 BT, Netherlands  
WhatDoYouMeme.com

Importer/Dystrybutor:  
EPEE Polska sp. z o.o.  
al. Bohaterów Warszawy 15-16  
70-370 Szczecin  
www.epee.pl

©2023 KELLY TOYS HOLDINGS, LLC.  
ORIGINAL SQUISHMALLOWS  
i SQUISHMALLOWS  
są zastrzeżonymi znakami towarowymi  
KELLY TOYS HOLDINGS, LLC.

EP60076

GRA TWÓRCÓW  
**WHAT DO YOU MEME?**