

SZALONE GARY!



**Zasady
gry**

Chcesz zrobić niewinnego psikusa koledze i nakłonić go do zjedzenia kawałka cytryny? A może chcesz sprawdzić, jaką będzie miał minę, jedząc zniechęconego brokula lub żelki o smaku ryby?

Niewinny dowcip czy złośliwy, obrzydliwy żart z jedzeniem w roli głównej – w tej grze wszystko jest możliwe i wszystko zależy od Ciebie!! Jeśli chcesz wygrać, musisz zgadnąć, co skrywa w sobie Twój garnuszek. Wrzuć jego zawartość do buzi i... Jak wrażenia? Stodkie? Słone? Obrzydliwe? Jeśli zgadniesz, co było ukryte w Twoim garnku – zdobywasz punkt!

Zawartość pudełka:

plansza, 12 żetonów, 20 garnuszków z pokrywkami, instrukcja.

Przygotowanie do rozgrywki

Planszę rozłóżcie na stole. Każdy z Was niech wybierze sobie zestaw swoich garnuszków. Żetony połóżcie obok planszy.



rys. 1

Pamiętajcie:

- jeśli grają 2 osoby, każdy z Was bierze po 6 garnuszków (czerwone lub zielone),
- jeśli graczy jest 3: bierzecie po 4 garnuszki (czerwone, zielone, niebieskie lub żółte),

- jeśli graczy jest 4: każdy bierze po 3 garnuszki (czerwone, zielone, niebieskie lub żółte).

Kiedy każdy z Was wybierze już sobie zestaw garnuszków w danym kolorze, wymieniacie się zestawami pomiędzy sobą i w ukryciu wypełniacie każdy garnuszek małymi „kęsami” jedzenia. Kiedy napelnicie już wszystkie garnki, zwróćcie je zamknięte graczom, którzy wybrali dany kolor.

UWAGA! Ważne jest to, by Twój przeciwnik nie widział, jakie jedzenie wkładasz do jego garnków. Najlepiej więc zamknij się w kuchni i upewnij się, że nikt Cię nie podgląda! Tylko od Ciebie zależy, co włożysz do środka. Najlepiej, jeśli to będą smaki mało znane Twojemu przeciwnikowi albo takie, za którymi nie przepada i ich spróbowanie będzie dla niego wyzwaniem!

Jeśli Twój brat nie lubi warzyw – wrzuć do garnuszka kawałek marchewki czy kalafiora. Mama jest przeciwnikiem słodczy? W jej garnuszkach może znaleźć się kawałek herbatnika, czekolady – albo co gorsza: żelki! Siostra nie toleruje wyrazistych smaków? Kawałek cytryny lub ostrej papryczki czy korniszona będzie prawdziwym wyzwaniem...



OBSZAR STARTOWY



POLE GRY

Układanie garnuszków na planszy rozpoczyna najmłodszy z graczy. Ustawia jeden garnuszek na dowolnie wybranym polu w obrębie zaznaczonego obszaru startowego (**patrz rysunek 2**).

Następnie każdy z Was robi to samo (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara). Kiedy wszystkie garnuszki znajdują się na planszy – można rozpoczynać grę.

Cel gry

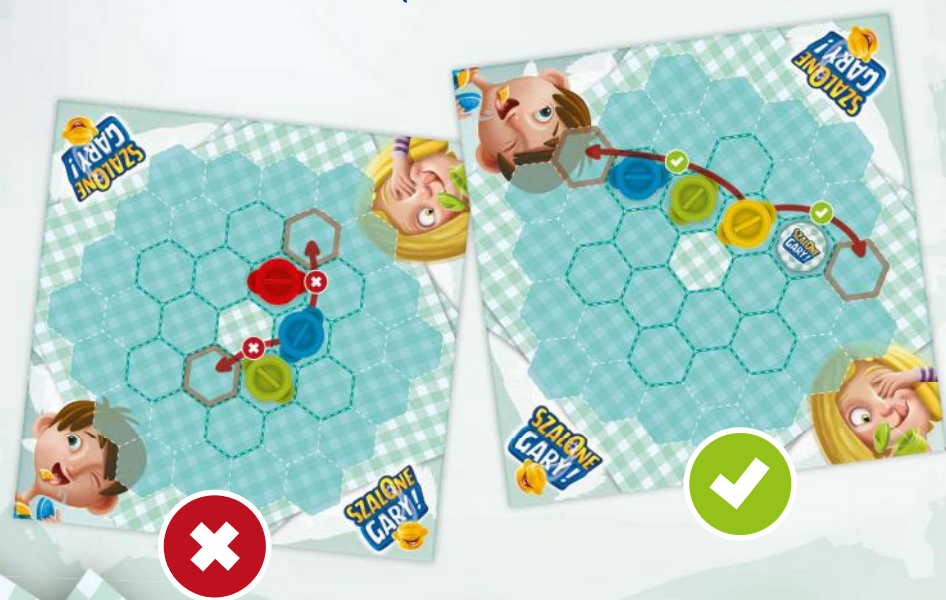
Celem gry jest wyprowadzenie wszystkich swoich garnuszków poza pole gry (na zewnątrz).

Ten, kto wyprowadzi wszystkie swoje garnki – zostaje zwycięzcą.

Jak poruszają się garnki?

Jedynym dozwolonym ruchem jest przeskakiwanie nad innymi zajęтыми polami – tzn. na takich polach musi stać garnek lub leżeć żeton. Skok musi być wykonany w linii prostej i zakończyć się na pierwszym wolnym polu.

UWAGA! Środkowe pole jest polem neutralnym, nie można nad nim skakać ani na nim stanąć.



Co robi każdy gracz w swojej turze?

- Przesławia swój 1 garnek na wybrane pole (zgodnie z zasadami poruszania się garnków).
UWAGA! Jeżeli gracz nie ma możliwości wykonania ruchu w swojej turze, wówczas przesławia wybrany żeton leżący na planszy na dowolne niezajęte pole.
- Jeśli udało mu się wyprowadzić garnek poza pole gry:
 1. Zamyka oczy.
 2. Samodzielnie lub z pomocą innego gracza otwiera garnuszek i pokazuje jego zawartość pozostałym graczom.
 3. Przechylając garnuszek, wrzuca jego zawartość do buzi.
UWAGA! Nie wolno przy tym wężać zawartości garnuszka ani dotykać jej palcami!
 4. Głośno mówi, co było zawartością garnuszka.
 5. Jeśli odpowiedź jest poprawna (zaakceptowana przez pozostałych graczy) – gracz zdobywa punkt i zatrzymuje garnuszek. Następnie kładzie żeton leżący obok planszy na dowolnym niezajętym polu w obrębie pola gry.
 6. Jeśli odpowiedź jest niepoprawna – gracz zamyka garnuszek i stawia go na miejscu, z którego rozpoczął ruch. Garnuszek pozostaje pusty do końca gry. Przy kolejnym wyprowadzeniu tego garnuszka poza pole gry gracz zdobywa punkt automatycznie. Nie uzupełniamy garnuszka jedzeniem na nowo.
 7. Gra kończy się, gdy jednemu z graczy uda się wyprowadzić wszystkie swoje garnuszki poza pole gry.



Smacznego
i udanej zabawy!



Dodatkowy
wariant rozgrywki.

Przygotowanie do rozgrywki

Rozgrywkę przygotowujemy podobnie jak w pierwszym wariacie, przy czym garnuszki pozostają puste (nie uzupełniamy ich jedzeniem) albo uzupełniamy je jedzeniem osoba trzecia – niebiorąca udziału w rozgrywce. W tym wariacie gry zasady wyprowadzania garnków poza pole gry są takie same jak w wariacie numer 1.

UWAGA! Na początku rozgrywki gracze nie przypisują sobie żadnego koloru garnuszków – tego wyboru dokonają dopiero w trakcie rozgrywki!

Układanie garnuszków na planszy rozpoczyna najmłodszy z graczy. Ustawia jeden garnuszek w dowolnym kolorze na dowolnie wybranym polu w obrębie zaznaczonego obszaru startowego (**patrz rysunek 2**). Następnie każdy z Was robi to samo (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara). Kiedy wszystkie garnuszki znajdą się na planszy – można rozpocząć grę.

Cel gry

Celem gry jest wyprowadzenie w trakcie rozgrywki wszystkich garnuszków wybranego koloru poza pole gry.

Jak poruszają się garnki?

Zasady poruszania się garnuszków po planszy są dokładnie takie same jak w wariantcie podstawowym rozgrywki.

Co robi każdy gracz w swojej turze?

- Przesławia 1 garnek **w dowolnym kolorze** na wybrane pole (zgodnie z zasadami poruszania się garnków).
- W dowolnej turze (z pominięciem tury rozpoczynającej rozgrywkę) gracz zamiast wykonania swojego ruchu może zadeklarować, jakim kolorem garnuszków będzie chciał grać od danej chwili. Wybór koloru przez gracza kosztuje go ruch. Oznacza to, że poza wyborem koloru w tej turze nie wykonuje on już żadnego ruchu. Żaden z pozostałych graczy nie będzie mógł od tego momentu poruszać garnuszkami w kolorze wybranym przez tego gracza ani nie będzie mógł wybrać tego koloru jako swojego. Jeśli na planszy pozostał już tylko niewybrany kolor, automatycznie przypada on graczowi, który jeszcze nie dokonał wyboru. Nie kosztuje go to jednak ruchu, w związku z czym w swojej turze może on normalnie poruszyć swoim garnkiem.
- **UWAGA!** Gracz przy wyborze koloru kieruje się jak najkorzystniejszym układem danego koloru garnuszków na planszy w danym momencie.
- **Po wyborze koloru – gracz porusza już tylko swoimi garnuszkami!**
- **Jeśli danemu graczowi uda się** wyprowadzić garnek poza pole gry – zdobywa punkt. Następnie kładzie żeton leżący obok planszy na dowolnym niezajętym polu w obrębie pola gry.
- **Ten, kto jako pierwszy wyprowadzi wszystkie swoje garnuszki poza pole gry, zostaje zwycięzcą!**

SZALONE GARY!



Autor gry: Aneta Wróblewska

Zespół: Bartosz Odorowicz, Adam Bukowski, Jacek Zdybel

Ilustracje: Lemon Tree

Opracowanie graficzne: Sebastian Goyke

Opracowanie techniczne: Aleksandra Niestuchowska, Grzegorz Traczykowski



Wydawca:

Trefl SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
www.trefl.com



Garnuszki wykonane z tworzywa PP. Przeznaczone do kontaktu z żywnością. Zalecane umycie garnuszków po każdorazowym kontakcie z żywnością. Myć ciepłą wodą z użyciem detergentu przeznaczonego do zmywania naczyń kuchennych. Nieodpowiednie do zmywania w zmywarce. Garnuszki nie są przeznaczone do użycia w kuchence mikrofalowej. Nie należy podgrzewać w nich żywności. Zalecane jest wykorzystywanie do gry żywności o temperaturze nie wyższej niż pokojowa.

