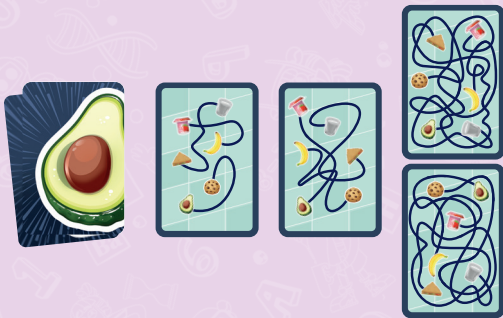


Możesz zakończyć ścieżkę na dowolnej z 2 ostatnich kart. Dlatego też w większości rund będą dostępne do zjedzenia 2 posiłki (mogą to być różne posiłki lub takie same). Jeśli 2 potworki zdobędą piątą kartę jednocześnie, rozgrywają pomiędzy sobą dodatkową rundę w celu wyłonienia zwycięzcy.



Uważaj, żeby nie dostać niestrawności – w każdej rundzie możesz wziąć tylko 1 posiłek!

ZDROWE ODŻYWIANIE

(Od 2 do 5 potworków, wariant autorstwa Manu Sáncheza).

Odpowiednie łączenie produktów spożywczych w diecie sprawi, że będziesz mieć siłę i zdrowie do zabawy.

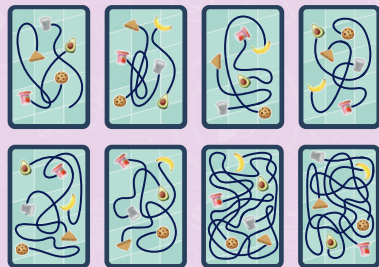
W tym wariancie gry będziesz łączyć różne produkty spożywcze, aby wygrać rozgrywkę.

CEL

Zostań pierwszym potworkiem, który zdobędzie 5 posiłków (5 kart ścieżek).

PRZYGOTOWANIE

Oddziel karty z poziomu początkującego od tych z poziomu zaawansowanego. Odkryj 8 kart z poziomu początkującego i połóż je odkryte (ścieżkami do góry) na stole, tak by powstały 2 rzędy po 4 karty. Pozostałe karty umieść zakryte (posiłkiem do góry) w stosie obok kart odkrytych. Połóż wieko pudełka na stole i umieść w nim 6 żetonów posiłków.



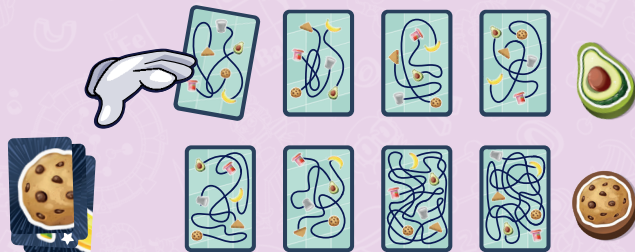
PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka składa się z kilku rund, w czasie których wszystkie potworki muszą jednocześnie znaleźć odpowiednią kartę lub karty spośród odkrytych na stole.

W każdej rundzie jeden potworek, nie patrząc, wyjmuje 2 żetony posiłków z pudełka i kładzie je na widoku na stole. Każdy potworek natychmiast zaczyna poszukiwania karty, na której te dwa posiłki są ze sobą połączone. Pierwszy potworek, który położy rękę na odpowiedniej karcie, zdobywa ją jako punkt.

Kładzie ją zakrytą przed sobą na stole i uzupełnia rząd kartą z wierzchu stosu. Potworek, który zdobył kartę, ma za zadanie wyjąć kolejne 2 żetony posiłków z pudełka.

Kiedy nie będzie już żetonów posiłków w pudełku, wszystkie 6 żetonów należy włożyć z powrotem do środka, aby rozpocząć kolejną rundę.



Możliwe jest zdobycie 2 lub więcej kart naraz, jeśli spełnione zostaną odpowiednie warunki. Może tego dokonać ten sam potworek lub kilka potworków.

W przypadku braku karty z 2 połączonymi posiłkami, pierwszy potworek, który to zauważy i chwyci żetony posiłków, zdobędzie 1 dowolną kartę z tych odkrytych na stole. Jeśli skończą się karty z poziomu początkującego, użyjcie kart z poziomu zaawansowanego.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy któryś potworek zdobędzie 5 posiłków (5 kart). Jeśli 2 potworki zdobędą piątą kartę jednocześnie, rozgrywają pomiędzy sobą dodatkową rundę w celu wyłonienia zwycięzcy.



INSTRUKCJA

GRANNA

WPROWADZENIE

Pora na podwieczorek! Co by tu przekąsić? Może awokado, jogurt lub kanapkę? Wszystko wygląda apetycznie, ale zaraz... On chapnął moje awokado! Muszę czym prędzej wymyślić, jak dotrzeć do odpowiedniego posiłku, bo inaczej obejdę się smakiem...

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 34 karty ścieżek
 - 17 dla początkujących potworków
 - 17 dla zaawansowanych potworków (z białą gwiazdką na odwrocie)
- 5 kart potworków
- 6 żetonów posiłków
- instrukcja

CEL

Zostań pierwszym potworkiem, który zdobędzie 5 posiłków (5 kart ścieżek).

PRZYGOTOWANIE

Wybierz, którym potworkiem będziesz, i połóż jego kartę przed sobą na stole. Potasuj karty ścieżek z poziomu, który chcesz rozegrać (początkujący, zaawansowany lub oba), i ułóż je w odkrytym stosie na środku stołu.

Dobierz 3 karty i połóż je odkryte (ścieżkami do góry) w rzędzie obok stosu. Umieść żetony posiłków na stole, tak by wszyscy mieli do nich swobodny dostęp.

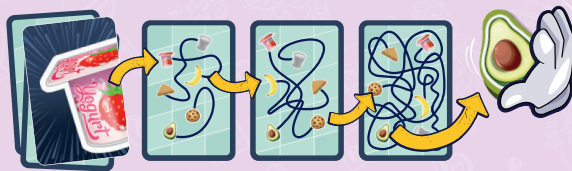


PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka składa się z kilku rund, w czasie których potworki będą musiały znaleźć odpowiednie posiłki. Jak to zrobić? Wszystkie potworki grają jednocześnie, nie ma tur. Odwróć wierzchnią kartę ze stosu. Tył karty wskazuje, od którego posiłku należy rozpocząć poszukiwania drogi na karcie leżącej najbliżej stosu. Następnie prześledź wzrokiem ścieżkę prowadzącą od tego posiłku, tak żeby odkryć, co znajduje się na drugim jej końcu.

W kolejnym kroku końcowy posiłek z pierwszej karty odnajdź na drugiej karcie i ponownie

prześledź ścieżkę, aby dotrzeć do nowego posiłku. To samo zrób na trzeciej karcie. Gdy znajdziesz końcowy posiłek na trzeciej karcie, szybko chwyć żeton tego posiłku.



Potworki zaczynają od jogurtu i kończą na bananie (pierwsza karta). Następnie odnajdują banana, który prowadzi do ciasteczka (druga karta). Potem przechodzą od ciasteczka do awokado (trzecia karta).

Pierwszy potworek, który chwyci właściwy żeton, wygrywa rundę. Zabiera trzecią kartę (położoną najdalej od stosu) i kładzie ją zakrytą (posiłkiem do góry) przed sobą, zdobywając tym samym 1 punkt. Teraz rozpoczyna się nowa runda – wszystkie żetony posiłków są z powrotem układane na środku stołu. Potworek, który wygrał rundę, przesuwają karty z rzędu o 1 miejsce w prawo,

odwraca nową kartę ze stosu (to ta, która wyznaczała początkowy posiłek w poprzedniej rundzie) i kładzie ją w pustym miejscu przy stosie, tak aby na stole ponownie leżały 3 odkryte karty ścieżek. Czas obrócić nową kartę w stosie i odkryć, na co potworki mają ochotę w tej rundzie.

UWAGA: Potworek może wziąć tylko 1 żeton posiłku naraz. Jeśli się pomyli, nie bierze udziału w rozstrzygnięciu tej rundy, a szansę mają pozostałe potworki.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy któryś potworek zdobędzie 5 posiłków (5 kart).

ZRÓŻNICOWANA DIETA

Możecie mieszać karty z różnych poziomów. Możecie także dodać więcej kart do rzędu, aby rozgrzywka stanowiła większe wyzwanie.

PODWÓJNY PODWIECZOREK

(Dla 3 lub większej liczby potworków).

Ten wariant pozwala zjeść posiłek 2 potworkom w każdej rundzie. Umieść 2 karty (zamiast 1) jedną nad drugą na końcu rzędu, najdalej od stosu. Karty mogą być z różnych poziomów.

Gra:

Roberto Fraga

Ilustracje:

Dany Molero

falomir
juegos

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakiegokolwiek braki, możesz przesłać reklamację na adres: service@granna.pl. Podaj swoje imię i nazwisko oraz adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania). Napisz też, jakiego elementu gry brakuje.

GRANNA