

NA LODY!

Gra dla 2–4 graczy w wieku 6–106 lat

autor: Stefan Kołecki
ilustracje: Maciej Szymanowicz

ELEMENTY GRY

15 dwustronnych kafelków deserów



24 żetony zamówień



Kostka



CEL GRY

Gracze są cukiernikami, którzy przygotowują różne desery na zamówienie klientów. Gracz, który pierwszy wykona swoje zamówienia, wygra grę!

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozłóż **kafelki deserów** na środku stołu (nie ma znaczenia, którą stroną do góry).
2. Obróć okrągłe **żetony zamówień** obrazkami do dołu i pomieszaj. Następnie rozdaj każdemu graczowi po 6 żetonów. Nieużywane żetony odłóż do pudełka.
3. Każdy odwraca 1 ze swoich żetonów zamówienia obrazkiem do góry – będzie to jego **pierwsze zamówienie do wykonania**.

Przygotowanie gry w rozgrywce 3-osobowej



PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna gracz, który ostatnio jadł lody. Następnie gra przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

W swojej kolejce gracz **rzuci kostką**, która wskazuje, ile porcji danego deseru (pokazanego na odkrytym żetonie zamówienia) musi przygotować.

Następnie gracz musi **odwrócić na drugą stronę dokładnie 2 kafelki deserów**.

Jeżeli po odwróceniu kafelków liczba porcji danego deseru jest taka jak na kostce, to gracz wykonał zamówienie (liczy się liczba obrazków, a nie kafelków). Gracz odrzuca żeton zamówienia do pudełka i odkrywa swój kolejny żeton zamówienia.

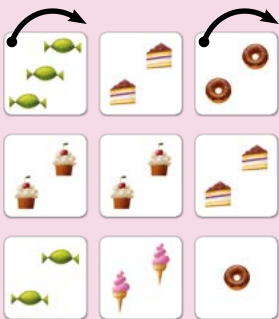
Jeżeli na stole jest **mniej lub więcej porcji danego deseru**, to zamówienie nie zostało zrealizowane i żeton zamówienia zostaje przed graczem aż do następnej jego kolejki.

Teraz do gry przystępuje następny gracz. Rzuci kostką i odkrywa 2 kafelki.

PRZYKŁAD



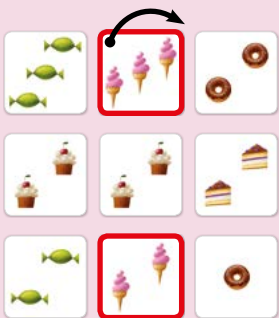
Przed Anią leży odkryty żeton z lodami. Ania rzuciła kostką, na której wypadło 3. Musi więc przygotować 3 porcje lodów.



Na stole są widoczne 2 porcje lodów. Aby wykonać zamówienie, Ania potrzebuje jeszcze 1 porcji lodów. Ania odwraca 2 kafelki – z 3 cukierkami i 2 pączkami.



Udało się! Na stole są teraz widoczne dokładnie 3 porcje lodów. Ania odkłada żeton zamówienia z lodami do pudełka i odkrywa swój kolejny żeton zamówienia. Teraz do gry przystępuje kolejny gracz.



Gdyby Ania odwróciła kafelek z 2 tortami, to na stole byłoby widać 5 porcji lodów. Ania nie wykonałaby zamówienia, bo na stole byłoby o 2 porcje lodów za dużo. Żeton z lodami zostałby przed Anią do jej następnej tury.

POZOSTAŁE ZASADY

Może zdarzyć się tak, że układ kafelków pozwala na zrealizowanie zamówienia jeszcze przed odwróceniem kafelków. Gracz i tak musi odwrócić z kafelki, uważając przy tym, by nie odkryć dodatkowych porcji żądanego deseru i nie zepsuć w ten sposób zamówienia.

Gracz zawsze na początku tury musi rzucić kostką (aby określić, ile danego deseru ma przygotować), nawet jeżeli został mu żeton z poprzedniego, niezrealizowanego zamówienia.

KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy wykona wszystkie swoje zlecenia (nie ma już żetonów), należy dokończyć bieżącą rundę, tak aby wszyscy rozegrali taką samą liczbę kolejek. **Wygrywa gracz, który nie ma przed sobą żadnych żetonów.** W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem – zagrajcie jeszcze raz.

★ DOBRA GRA W DOBREJ CENIE! ★

W tej serii znajdziesz gry rodzinne, do których z przyjemnością będziesz wracać. Przekonaj się, że gra w dobrej cenie może być ciekawa i pełna emocji!

Dlaczego warto kupić

- Bardzo atrakcyjna sugerowana cena detaliczna: 19,90 zł!
- Wysoka jakość wykonania!
- Proste, szybkie gry rodzinne!
- W grę mogą grać już 6-letnie dzieci!
- Każda z gier rozwija różne umiejętności młodszych graczy: wyobraźnia, znajomość liter, kolorów i kształtów, refleks i spostrzegawczość, planowanie!



EGMONT
Publishing



krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

EGMONT.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o., ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa, WydawnictwoEgmont.pl, © 2017 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor: Stefan Kolečki; Ilustracje: Maciej Szymanowicz; Wydawca: Tomasz Kołodziejczak; Redakcja: Patryk Blok;
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk; Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

GRĘ POLECAJĄ:

