ZNIKAJĄCE CIASTECZKA

Autor gry: Piotr Siłka
Ilustracje: Maciej Szymanowicz

Gra dla 2-4 graczy w wieku 6-106 lat

ELEMENTY GRY

16 kafelków z ciastkami

28 żetonów punktów

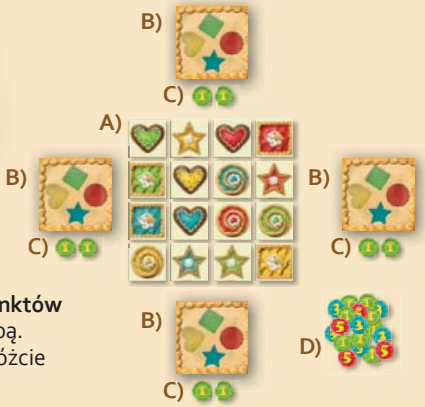
8 płytek do głosowania (po 2 dla każdego gracza)

WPROWADZENIE DO GRY

Gra trwa kilka rund. W każdej rundzie wszyscy zamykają oczy oprócz jednego gracza. Odwraca on wybrany kafelek z ciastkiem na drugą stronę (kafelki są dwustronne, na każdej stronie znajduje się inne ciastko). Następnie gracze otwierają oczy i starają się odgadnąć, który kafelek został odwrócony oraz jakie ciastko się na nim znajdowało. Za prawidłowe odpowiedzi gracze zdobywają punkty. Wygrywa gracz, który na koniec gry zdobędzie najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

A) Potasujcie **kafelki z ciastkami** i ułóżcie je losowo w kwadrat (4 x 4 kafelki) na środku stołu.
B) Każdy gracz bierze **2 płytki do głosowania** (jedną z kolorami i jedną z kształtami). Tę z kolorami umieszcza pod płytką z kształtami i obie kładzie na stole.
C) Każdy gracz dostaje **2 żetony punktów** o wartości **1** i kładzie je przed sobą.
D) **Pozostałe żetony punktów** połóżcie z boku stołu.



PRZEBIEG GRY

Gracze przyglądają się ciastkom leżącym na środku stołu i starają się jak najlepiej zapamiętać, gdzie leży jakie ciastko. Gdy wszyscy będą gotowi, rozpoczyna się pierwsza runda.

Pierwszą rundę rozpoczyna najmłodszy gracz. Prosi pozostałych o zamknięcie oczu. Następnie odwraca **jeden** dowolny kafelek z ciastkiem na drugą stronę. Gracz musi to zrobić **cicho**, aby inni gracze nie zorientowali się, który kafelek odwrócił.

Po odwróceniu kafelka gracz prosi pozostałych o otwarcie oczu. Następnie wszyscy gracze (z wyjątkiem tego, który odwrócił kafelek) **jak najszybciej** starają się wskazać (dotykając palcem) ten kafelek, który został odwrócony.

Jeden kafelek może być wskazany tylko przez jednego gracza.
Każdy gracz może wskazać tylko jeden kafelek.

Gracze mogą zrezygnować ze wskazywania, jeżeli nie są pewni, który kafelek został odwrócony albo gdy któryś z graczy wskazał już właściwy kafelek.

Następnie gracz, który odwrócił kafelek, wskazuje go innym graczom.

- Gracz, który wskazał **właściwy** kafelek, **dostaje 2 punkty**.
  Bierze 2 żetony o wartości 1 ze stosu i kładzie je przed sobą.
- Gracze, którzy wskazali **nieprawidłowy** kafelek **tracą po 1 punkcie**.
  Odkładają jeden swój żeton punktu o wartości 1 na stos.

Podczas gry można wymieniać żetony punktów. Na przykład:

Następnie każdy gracz (z wyjątkiem tego, który odwrócił kafelek) bierze udział w głosowaniu, jakie ciastko znajduje się po drugiej stronie odwróconego kafelka. W tym celu gracze ustawiają odpowiedni kształt oraz kolor na swoich płytkach do głosowania (robią to w taki sposób, aby inni nie widzieli).

Dwie płytki należy ustawić tak, aby obstawiany kolor i kształt znalazły się w kierunku środka stołu.

Gdy gracze już zagłosowali, wszyscy jednocześnie pokazują swoje płytki do głosowania. Następnie gracze sprawdzają, jakie ciastko znajduje się po drugiej stronie odwróconego kafelka i zdobywają punkty.

- Gracze, którzy odgadli właściwy **kształt**, zdobywają po **1 punkcie**.
- Gracze, którzy odgadli właściwy **kolor**, zdobywają po **1 punkcie**.
- Gracze, którzy odgadli właściwe **kolor i kształt**, zdobywają po **2 punkty**.

Gdy wszyscy gracze wezmą już odpowiednią liczbę żetonów punktów, rozpoczyna się nowa runda. Odwrócony kafelek zostaje na swoim miejscu stroną z nowym ciastkiem do góry. W ten sposób co rundę układ ciastek będzie się zmieniał. Następny gracz (siedzący po lewej stronie gracza, który robił to w poprzedniej rundzie) prosi pozostałych o zamknięcie oczu i odwraca wybrany kafelek.

Gra się kończy, gdy któryś z graczy zdobędzie co najmniej **16 punktów**. Gracze rozgrywają rundę do końca i podliczają punkty. **Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów**.

PRZYKŁADOWY PRZEBIEG RUNDY

Rys. 1. Krysia prosi wszystkich o zamknięcie oczu, a następnie odwraca kafelek z ciastkiem na drugą stronę.

Rys. 2. Krysia prosi wszystkich o otwarcie oczu. Gracze wskazują kafelek, który został odwrócony. Iwona dobrze wskazała, zdobywa więc 2 punkty. Michał źle wskazał – traci 1 punkt. Basia postanowiła nie zgadywać w tej rundzie, nie traci, ale i nie zdobywa żadnego punktu.

Rys. 3. Gracze za pomocą swoich płytek głosują, jakie ciastko znajduje się na drugiej stronie odwróconego kafelka. Jest to niebieskie serce.

*Basia obstawiła niewłaściwe kształt i kolor – **nie zdobywa punktów**.*
*Iwona obstawiła właściwy kształt – **zdobywa 1 punkt**.*
*Michał obstawił właściwy kształt oraz kolor – zdobywa **2 punkty**.*

Autor gry: Piotr Siłka
Ilustracje: Maciej Szymanowicz

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl

Wydawca: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie DTP: Cezary Szulc

krainaplanszówek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek