

Cukierki

gra
MY!

Autor gry: Manu Palau
Ilustracje: Paco Dana

Wiek graczy



5+

Liczba graczy



2-5

Czas gry



20'

Tylko nie to!

**Wszystkie cukierki z naszej spiżarni
rozpadły się na pół.
Trzeba poskładać je w całość.**

**Potrzebujemy
Waszej pomocy!**



GRANNA

Zawartość pudełka

- 56 kafelków cukierków

Na każdym kafelku narysowane są cztery połówki cukierków. Każda połówka zwrócona jest ku jednemu z boków kafelka.

Rodzaje cukierków:

Cukierki zwykłe – cztery typy: truskawkowy, miętowy, cytrynowy oraz pianka. Każdy z tych cukierków składa się z dwóch takich samych części.

Cukrowy lizak – ten specjalny cukierek nie jest symetryczny – składa się z dwóch różnych części. Trudniej złożyć go w całość, ale zapewnia dodatkowe punkty.

Ciasteczko – składa się z dwóch takich samych części. Złożenie ciasteczka zapewni graczowi dodatkowy ruch.

- 6 żetonów przewagi (wykorzystywane w wariacie zaawansowanym)
- 16 żetonów specjalnych
- instrukcja

Cel gry

Celem gry jest uzbieranie jak największej liczby punktów. Każdy zdobyty kafelek daje 1 punkt, a żeton specjalny (za ułożenie cukrowego lizaka) – 2 punkty.

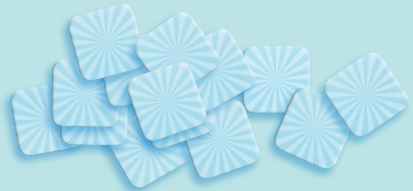
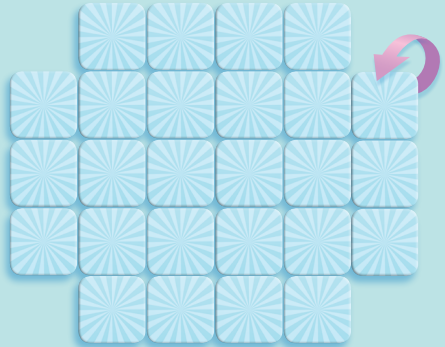


Przygotowanie gry



Rozłóżcie na stole wszystkie kafelki cukierków – tak, aby ilustracje cukierków nie były widoczne. Następnie losowo wybierzcie 26 z nich i ułóżcie z nich taki wzór, jaki ukazany jest na ilustracji.

W kolejnym kroku odwróćcie kafelki na drugą stronę, aby ilustracje stały się widoczne dla wszystkich graczy. Pozostałe kafelki połóżcie obok zakryte (ilustracją do dołu). Utworzą one pulę kafelek do dobrania. Następnie każdy gracz losowo bierze z tej puli po 3 kafelki i zapoznaje się z widniejącymi na nich obrazkami, ale nie ujawnia ich pozostałym graczom. Teraz jesteście gotowi do gry.



Tura gracza

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio jadła cukierki anyżowe lub gumę cytrynową. To nagroda za odwagę! Następnie gracze poruszają się zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

● Wyłożenie kafelka

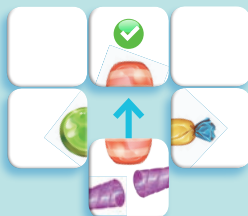
W swojej turze gracz wybiera jeden z trzech kafelek, które znajdują się w jego posiadaniu, i wykłada go na stół. Kafelek musi stykać się przynajmniej jednym bokiem z innym kafelkiem, który leży już na stole. Należy przy tym pamiętać, by minimum jeden z symboli (połówek) cukierków, które widnieją na naszym kafelku, pasował do symbolu z kafelka już wyłożonego na stół.

Inaczej mówiąc – w swoim ruchu gracz musi ułożyć przynajmniej jeden cały cukierek. Połówki cukierków na pozostałych bokach nie muszą (ale mogą) pasować do pozostałych kafelków.

Przykład:

Gracz wykłada kafelek.

W wyniku tego ruchu udało mu się złożyć cukierek truskawkowy.



● **Odebranie nagrody**

Po wyłożeniu kafelka gracz zgarnia swoją słodką nagrodę: zabiera wszystkie kafelki, które udało mu się dopasować do własnego kafelka. Kafelki, który wyłożył w tym ruchu, pozostaje na stole. Wykładając jeden kafelek, można więc zdobyć od jednego do czterech kafeleków ze stołu.

Przykład 1:

Gracz wykłada kafelek. Udało mu się złożyć cukierek truskawkowy.

Pozostałe symbole nie pasują do siebie.

Zdobywa więc jeden kafelek.

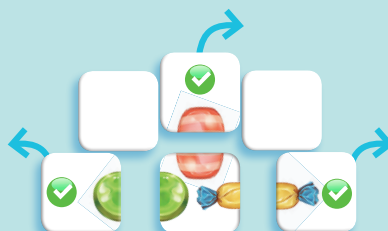


Przykład 2:

Gracz wykłada kafelek.

Udało mu się złożyć trzy cukierki: truskawkowy, miętowy i cytrynowy.

Zdobywa więc trzy kafelki.



Zdobyte kafelki gracz układa zakryte z boku – tak, aby nie pomylić ich z kafelkami, które może wyłożyć na stół. Kafelki te nie biorą już udziału w grze, ale na koniec rozgrywki będą liczyły się jako punkty.

Uwaga: W swojej turze gracz może również spasować i nie dołożyć żadnego kafelka. Jest to możliwe w dwóch przypadkach:

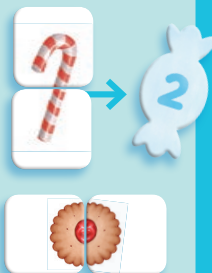
- gdy gracz nie ma już kafelków, które może wyłożyć na stół;
- gdy gracz ma kafelki, ale nie jest w stanie ułożyć ani jednej pary.

● Koniec tury

Na koniec tury gracz dobiera kafelki z dostępnej puli – tak, aby łączna liczba jego kafelków wynosiła trzy. Jeśli pula kafelków do dobrania wyczerpała się, to gracz nie dobiera kafelków. Następnie kolejny gracz rozpoczyna swoją turę.

Cukrowy lizak

To jedyny rodzaj cukierka, który nie jest symetryczny – składa się bowiem z dwóch różnych części. Gdy gracz go złoży, zdobywa dodatkowo żeton specjalny, który w końcowym podliczeniu zapewni mu 2 punkty. Cukrowy lizak musi być ułożony z dwóch różnych części (góry i dołu).



Ciasteczko

Jeśli w wyniku dołożenia kafelka udało się złożyć ciasteczko, to gracz ma od razu prawo do dołożenia kolejnego kafelka. Należy najpierw odebrać nagrodę (zabrać dopasowane kafelki), a następnie dołożyć kolejny kafelek. **Przed dodatkowym wyłożeniem kafelka gracz nie dobiera nowego z puli.** Ciasteczko można również ułożyć w kolejnym dołożeniu – gracz może więc w swojej turze wyłożyć maksymalnie trzy kafelki.

Koniec gry



Gra kończy się, gdy wszyscy gracze wyłożyli już wszystkie swoje kafelki lub te, które im pozostały, nie mogą zostać już nigdzie dołożone.

Kiedy wszyscy spasują, następuje podliczenie punktów. Każdy zdobyty kafelek zapewnia 1 punkt, a każdy żeton specjalny – 2 punkty. Kafelki, których nie udało się dołożyć, dają po 1 punkcie.

W przypadku remisu wygrywa osoba, która zgromadziła więcej kafelków (suma nie obejmuje żetonów specjalnych). Jeśli i to nie wyłoni zwycięzcy, to gracie wspólnie cieszą się z wygranej.



Wariant zaawansowany

Z myślą o zaawansowanych graczach przygotowaliśmy drugi wariant rozgrywki. Szczególnie polecamy go osobom, które miały już kontakt z bardziej rozbudowanymi grami, a także tym, dla których wariant podstawowy wydaje się zbyt mało wymagający.

Rozgrywka przebiega w podobny sposób, ale różni się kilkoma szczegółami.

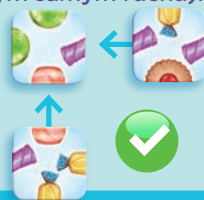
- Najważniejszą zmianą jest system punktacji. Gracze zagrywają i zdobywają kafelki w ten sam sposób, co w wariacie podstawowym, jednak zdobyte kafelki nie są odkładane na bok. Na koniec tury gracz będzie z nich układał własną **ścianę cukierków**.
- **Ścianę cukierków** formujemy z kafelków, które zdobywamy w kolejnych turach. Po zebraniu kafelków ze stołu gracz układa je przed sobą – do pierwszego zdobytego kafelka dokłada kolejno następne. Symbole na kolejnych dokładanych kafelkach muszą jednak pasować do tych, które znajdują się na kafelkach na naszej **ścianie** (mogą sąsiadować z kafelkiem dołożonym w tym samym ruchu).

Przykład 1:

Gracz zdobył w swoim ruchu dwa kafelki.

Na razie na jego ścianie znajduje się jeden kafelek.

Teraz dokłada dwa zdobyte kafelki tak, żeby ich symbole pasowały do siebie (tworzyły cały cukierek).



Przykład 2:

W kolejnym ruchu gracz zdobył dwa kafelki. Dokłada je do swojej ściany tak, aby wszystkie kafelki pasowały do siebie symbolami.



Przykład ruchu niedozwolonego:

Nie można dołożyć kafelków w ten sposób, ponieważ nie wszystkie symbole na bokach kafelków tworzą pary.

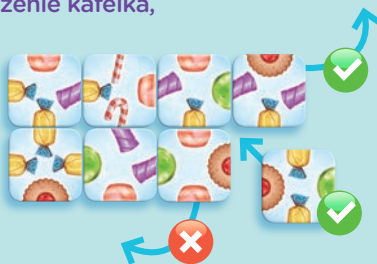


● Ciasteczko i cukrowy lizak

W wariancie zaawansowanym dołożenie któregoś z tych dwóch kafelków nie uprawnia nas do wzięcia jego drugiej części. Podobnie jak dołożony właśnie kafelek, zostaje ona na stole. Pozostałe kafelki zdobyte w wyniku tego dołożenia trafiają jednak do gracza. Tak jak w wariancie podstawowym, ciasteczko umożliwia kolejne dołożenie kafelka, a cukrowy lizak zapewnia żeton specjalny.

Przykład:

Gracz wyłożył na stół kafelek z ciasteczkiem. Nie zabiera jednak na swoją ścianę dopasowanej połówki ciasteczka. Bierze natomiast kafelek z cukierkiem cytrynowym i ma prawo wykonać kolejny ruch.



● Punktacja

Gracze otrzymują po **1 punkcie** za każdy cały cukierek, który uda im się ułożyć na swojej **ścianie** (również za cukrowe lizaki i ciasteczka).

Żeton specjalny za ułożenie cukrowego lizaka daje **2 punkty**.

Podczas rozgrywki gracze rywalizują też o to, który z nich będzie mieć najwięcej cukierków danego rodzaju (np. miętowych czy truskawkowych). Po dołożeniu na swoją ścianę zdobytych kafelków gracz sprawdza, czy spośród wszystkich graczy posiada najwięcej cukierków danego rodzaju. Jeśli tak, to bierze **żeton przewagi** z odpowiednim symbolem i kładzie go przed sobą.

W ten sposób oznacza, że w tym momencie to on w tej rywalizacji wyszedł na prowadzenie.

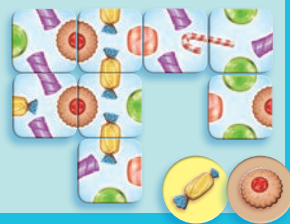
Jeśli w trakcie rozgrywki inny gracz wyprzedzi go w liczbie posiadanych cukierków danego rodzaju, to zabiera mu **żeton przewagi** i kładzie go przed sobą. W przypadku remisu żeton zostaje u tego gracza, który miał go jako pierwszy. Aby przejść żeton, trzeba zbierać więcej cukierków danego rodzaju niż osoba, która go właśnie posiada. Na koniec gry każdy taki żeton zapewnia **2 punkty**.

Przykład:

Tomek zgromadził na swojej ścianie dwa miętowe cukierki. Ania miała do tej pory tylko jeden miętowy cukierek, ale właśnie – podczas swojego ruchu – ułożyła kolejny. Udało jej się więc zbierać tę samą liczbę cukierków miętowych, co Tomkowi. W swojej turze Tomek nie ułożył kolejnego cukierka miętowego, natomiast Ania w kolejnym ruchu zdobyła trzeci. Zabiera więc żeton specjalny od Tomka i kładzie go na własnej ścianie.

Przykład punktacji końcowej:

Gracz zbierał na swojej ścianie osiem cukierków. Ma też najwięcej cukierków cytrynowych i ciasteczek, a także jeden żeton specjalny, który uzyskał za ułożenie lizaka cukrowego. Otrzymuje więc łącznie 14 punktów.



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

© 2017 Granna Sp. z o.o.,
ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa
Wyprodukowano w Polsce Wszelkie prawa zastrzeżone
granna.pl sklep.granna.pl



© 2016 Manu Palau, Brain Picnic

Odwiedź nas na Facebooku:
www.facebook.com/grannagry.

