



HA LOPY!

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 **rzuca 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. Rzuca 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 2 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 Kolecki; Ilustracje: Maciej Szymanowicz; Wydawca: Tomasz Kołodziejczak; Redakcja: Patryk Błok;
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk; Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

GRĘ POLECAJĄ:

