

Owocowy zawrót głowy



Czy gry pamięciowe, w których należy odnaleźć dwa takie same kafelki lub karty, sprawiają wam trudność? Mamy dobre wieści! Oto gra, w której aby wygrać, należy znaleźć obrazki, które do siebie nie pasują.



Liczba graczy: 2-6



Wiek: 7+



Czas: 10-20 min.

CEL GRY

W *Owocowym zawrocie głowy* celem jest jak najszybsze pozbycie się posiadanych kafelków.

ZAWARTOŚĆ

- 48 kafelków, na których znajduje się 12 różnych owoców, 4 różne kształty talerzy i 4 różne kolory obrusów
- Instrukcja

PODSTAWOWA WERSJA GRY (OD 7 LAT)

PRZYGOTOWANIE

Wszystkie kafelki należy dokładnie wymieszać. Na środku stołu umieszcza się **5 odkrytych kafelków**, pozostałe należy rozdać między graczy według następujących reguł:

- 2 graczy – po 21 kafelków,
- 3 graczy – po 14 kafelków,
- 4 graczy – po 10 kafelków,
- 5 graczy – po 8 kafelków,
- 6 graczy – po 7 kafelków.

Gracze z otrzymanych kafelków układają przed sobą zakryte stosy do dobierania. Pozostałe kafelki odkłada się do pudełka, nie będą wykorzystywane podczas tej rozgrywki.

PRZEBIEG GRY

Wszyscy starają się zapamiętać kafelki leżące na stole. W umówionym momencie (np. po 20 sekundach) kafelki się zakrywa. Rozpoczyna najmłodszy gracz, dalej gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Podczas swojej tury gracz:

1. Odkrywa swój wierzchni kafelek, kładzie obok właściwego, jego zdaniem, kafelek ze środka stołu i odkrywa go.

2. Porównuje oba kafelki:

A Jeśli te dwa kafelki mają **wszystkie cechy różne** (owoc, talerz i kolor obrusa) **usuwa się kafelek z rzędu** i odkłada do pudełka, a na jego miejsce przesuwa się kafelek odkryty przez gracza. Dzięki temu gracz pozbywa się jednego kafelek ze swojego stosu. Tura gracza kończy się i swoją turę zaczyna osoba siedząca po jego lewej stronie.

B Jeśli chociaż jedna **cecha na kafełkach jest taka sama** (np. kształt talerza) gracz **musi wziąć kafelek z rzędu** i umieścić go na spodzie swojego stosu. Kafelek, który gracz dołożył, uzupełnia rząd. Tura gracza kończy się i swoją turę zaczyna osoba siedząca po jego lewej stronie.



Położenie kafełka.



Odkrycie kafełka z rzędu.



Odłożenie

do pudełka.

Brak cech

wspólnych.



Przesunięcie kafełka.



Uwaga: Jeśli gracz uważa, że odkryty przez niego kafelek nie może zostać nigdzie dołożony, głośno to deklaruje. Każdy z pozostałych graczy, zgodnie z kolejnością, **może** teraz zakwestionować deklarację przeciwnika. Ten kto to robi musi odkryć kafelek, do którego, jego zdaniem, gracz mógł dołożyć swój kafelek. Następnie będzie miała miejsce jedna z dwóch sytuacji.

- A Gdy kwestionujący gracz miał rację (porównywane kafelki nie mają cech wspólnych), to gracz, który mógł dołożyć swój kafelek ponosi karę. Wyłożony przez niego kafelek trafia do rzędu na środku stołu, a on **musi** umieścić na spodzie swojego stosu kafelek z rzędu, do którego mógł dołożyć swój, a także dodatkowo jeden losowy kafelek z odrzuconych do pudełka (o ile tam jakiś jest).

- B Jeśli kwestionujący gracz się pomylił musi ponieść karę. Kafelek wyłożony przez gracza trafia do rzędu na stole, a kwestionujący gracz umieszcza kafelek z rzędu na spodzie swojego stosu.

1. Gracz A deklaruje, że nie może prawidłowo dołożyć kafelka.



2. Gracz B kwestionuje deklarację i wskazuje kafelek, do którego jego zdaniem można dołożyć kafelek gracza A. Ma rację!



3. Gracz A umieszcza ten kafelek na spodzie swojego stosu. Dodatkowo, na spodzie swojego stosu, umieszcza jeden kafelek spośród odrzuconych do pudełka.

Następny gracz wykonuje turę w taki sam sposób: odkrywa swój wierzchni kafelek, kładzie go obok jednego z zakrytych kafelków w rzędzie, odkrywa i porównuje je.

NOWA RUNDA

Kiedy w rzędzie na środku stołu nie ma już zakrytych kafelków, kończy się runda. Wszyscy gracze starają się zapamiętać kafelki ze środka stołu. Kiedy już to zrobią, kafelki zakrywa się. Gracz siedzący po lewej stronie gracza, który zakończył poprzednią rundę, rozpoczyna nową. Jeśli ten gracz był pierwszym graczem w poprzedniej rundzie, nową rundę będzie zaczynał gracz siedzący po jego lewej stronie (taka sytuacja może wystąpić, kiedy jest tyle samo graczy, ile kafelków na środku stołu).

KONIEC GRY

Gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich swoich kafelków, pozostali mają jeszcze po jednej turze. Ostatnim graczem będzie siedzący po prawej stronie tego, który jako pierwszy pozbył się swoich kafelków.

Gracz, który pozbędzie się wszystkich swoich kafelków, wygrywa. Jeśli uda się to więcej niż jednej osobie, dzielą się zwycięstwem.

WARIANT „SZCZĘŚLIWY MIX” (OD 8 LAT)

Gra toczy się zgodnie z podstawowymi regułami z następującymi zmianami:

Jeśli gracz prawidłowo wybrał kafelek ze środka stołu, może odłożyć go do pudełka i zakończyć na tym swoją turę lub odłożyć ten kafelek na bok i spróbować dołożyć jeszcze jeden ze swojego stosu. Kiedy gracz już dobierze nowy kafelek, musi go dołożyć, nie może zrezygnować i zakończyć tury. Podczas jednej tury gracz może zagrać maksymalnie 3 kafelki. Na koniec tury, jeśli gracz dołożył wszystkie kafelki prawidłowo, odkładane na bok kafelki z rzędu odrzuca do pudełka, jeśli jednak się pomylił, kafelki te umieszcza na spodzie swojego stosu.

W tym wariantcie nowa runda może rozpocząć się podczas tury gracza.

Przykład

Gracz dołożył swój kafelek (jagody na okrągłym talerzu, na czerwonym obrusie) poprawnie, tym samym odkrył ostatni zakryty kafelek w rzędzie i chciałby kontynuować swoją turę. Wszyscy starają się zapamiętać kafelki w rzędzie, odwraca się je i gracz może kontynuować swoją turę.



1. Położenie kafelka.

Brak cech wspólnych.



2. Odkrycie kafelka.

3. Przesunięcie kafelka do rzędu.

4. Odłożenie odkrytego kafelka z rzędu na bok.

5. Zapamiętanie rzędu.



6. Zakrycie kafelków.



7. Dołożenie kolejnego kafelka przez gracza.

Uwaga: Gracze mogą zmieniać trudność gry poprzez umieszczenie mniejszej lub większej liczby kafelków na środku stołu podczas przygotowania.

Autor: Martin Nedergaard Andersen

Ilustracje: Natalia Zelenina

Polska instrukcja: Anna Mrzewa-Michalak

Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!



Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A
www.g3poland.com

 www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Chinach.

Wydanie 1. Rok 2016.

Wersja 1.0



Game published by
Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2016 All rights reserved.
www.lifestyle-boardgames.com
mail@lifestyleltd.ru