

[illegible][illegible]

5 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99

FR GB D E I

P NL S DK RUS



5 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99

FR GB D E I

P NL S DK RUS



5 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99

FR GB D E I

P NL S DK RUS



5 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99

FR GB D E I

P NL S DK RUS



5 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99

FR GB D E I

P NL S DK RUS



5 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99

FR GB D E I

P NL S DK RUS



5 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99

FR GB D E I

P NL S DK RUS



5 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99

FR GB D E I

P NL S DK RUS



5 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99

FR GB D E I

P NL S DK RUS



5 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99

FR GB D E I

P NL S DK RUS



5 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99

FR GB D E I

P NL S DK RUS







5-99



2 - 4



15 min

Zawartość:

- 4 potworki
- 4 pęsety
- 96 sznurków symbolizujących przedmioty
- 32 karty (16 dla każdego poziomu)
- kostka



Jesteście małymi, chciwymi potworkami, których głównym zadaniem jest pożeranie wszystkiego co zagraza pokój! Musicie być szybcy i spostrzegawczy, aby jako pierwsi przechwycić właściwe przedmioty.

Cel gry:

Wygrać jak najwięcej kart.

Przygotowanie rozgrywki:

Umieście sznurki na środku stołu, tak aby każdy był w stanie po nie sięgnąć. Obok połóżcie kostkę i karty ułożone w stos, obrazkami do dołu.

Każdy gracz wybiera swojego potworka. Kładzie go wraz z pęsetą przed sobą.

Przebieg gry:

Wszyscy gracze biorą swoje pęsety do ręki. Jeden z graczy odślania kartę z wierzchu stosu. W tym samym czasie za pomocą pęsety, gracze muszą schwycić wszystkie przedmioty przedstawione na karcie i włożyć je do ust swojego potwora. Gdy tylko któryś z graczy uzna, że zakończył zadanie, krzyczy „Glutton”. W tym momencie zatrzymujemy grę.

Gracze sprawdzają, czy zwycięzca nie popełnił żadnego błędu. Podnieście potwora.

- Jeśli zwycięzca nie pomylił się, wygrywa kartę i kładzie ją przed sobą.
- Jeśli zaszła jakaś pomyłka, gra zostaje wznowiona, aż inny zawodnik nie krzyknie „Glutton”. Gracz, który popełnił błąd nie bierze udziału w tej rozgrywce.

Uwaga 1: Jeśli wszyscy gracze popełnią błąd, karta wraca na koniec stosu. **Uwaga 2:**

W przypadku remisu nikt nie wygrywa karty, odłóżcie ją na osobny stos.

Zjadanie przedmiotów:

- Przedmiot podnosimy i wkładamy do ust potwora za pomocą pęsety.
- Aby przedmiot został uznany za „połknięty”, musi w całości znajdować się w ustach potwora: nic nie może wystawać.
- Nie wolno pomagać sobie palcami.
- Można podnosić kilka przedmiotów jednocześnie.
- Możesz podnosić przedmioty i kłaść je przed sobą, zanim nakarmisz nimi potwora. Ale uważaj! Dopóki nie zostaną połknięte przez twojego potwora, inni gracze mogą je ukraść!

Dopasowywanie przedmiotów/ sznurków

W grze znajduje się 8 rodzajów sznurków (2 rozmiary i 4 kolory), które reprezentują przedmioty oznaczone na kartach.

Niebieskie sznurki symbolizują zabawki:



Czerwone sznurki symbolizują szkolne rzeczy:



Żółte sznurki symbolizują ubrania:



Zielone sznurki symbolizują słodycze:



Długie sznurki symbolizują duże przedmioty:



Krótkie sznurki symbolizują małe przedmioty:



Przykład:

Aby zjeść ten przedmiot:



musisz podnieść długi
niebieski sznurek.

Aby zjeść ten przedmiot:



musisz podnieść krótki
zielony sznurek.

Kiedy zostanie wyłoniony zwycięzca rundy lub wszyscy popełnią błąd, sznurki rozplątane wracają na środek stołu. Gracze są gotowi na nową rundę, następna osoba odsłania kolejną kartę.

Błędy, których należy unikać:

- Zjadanie sznurków niewłaściwego koloru
- Zjadanie sznurków niewłaściwego rozmiaru
- Zjadanie za dużej lub niewystarczającej ilości sznurków

Koniec gry:

Kiedy wszystkie karty zostaną przyznane graczom, policzcie kto ile zebrał. Wygrywa ten, który zgromadzi ich najwięcej. W przypadku remisu, zainteresowani gracze rozgrywają nową rundę, aby wyłonić zwycięzcę.

Różne poziomy:



Na kartach poziomu 1 przedstawione są 4 przedmioty



Na kartach poziomu 2 przedstawionych jest 5 przedmiotów

Możliwe są inne warianty gry:

Wariant 1: W użyciu są tylko karty poziomu 1. Brany pod uwagę jest tylko kolor przedmiotu.

Wariant 2: Karty poziomu 1 i 2 są wymieszane w jednym stosie. Brane pod uwagę są zarówno kolory przedmiotów jak i rozmiar.

Wariant 3: Karty poziomu 1 i 2 są ułożone w dwóch osobnych stosach. W każdej rundzie odsłonie po jednej karcie z dwóch stosów jednocześnie. Daje to o wiele więcej przedmiotów do wyboru. Grajcie z kolorami i rozmiarami przedmiotów. Zwycięzca zabiera obie karty.

Wariant 4: Gra wygląda tak samo jak w wariantcie 3, ale przed rozpoczęciem każdej rundy rzucicie kostką. Jeśli wypadnie:

1: zjadacie tylko przedmioty z karty poziomu 1

2: zjadacie tylko przedmioty z karty poziomu 2

+: zjadacie tylko duże przedmioty

-: zjadacie tylko małe przedmioty

Ręka: Możecie pomagać sobie palcami.

Pęseta: Podnosicie przedmioty za pomocą pęsety, ale trzymacie ją w lewej ręce (lub prawej, jeśli jesteście leworęczni).

Zwycięzca zabiera obie karty.