

PIC-NIC PARTY

Autor: Véronique Debroise

Dla 2–5 graczy – Od 6 lat – 15–20 minut

Cel:

Przygotować jak najwięcej pysznych, dobrze zbilansowanych kanapek przed przeciwnikami. Tworząc bardziej wykwintne kanapki, można zdobyć więcej punktów, ale uwaga – wiąże się to z ryzykiem! W grze dla 2–4 graczy przygotowuje się 3 kanapki, a przy 5 graczach – tylko 2.

Zawartość:

96 kart: 72 karty „Składniki”, 12 kart „Podstęp”, 12 kart „Zasady” (6 języków). Karty są podzielone w następujący sposób:

Typ: Węglowodany ; Błonnik ; Białka ; Tłuszcze ; Wzmacniacz smaku

Składnik: Chleb ; Ogórek, sałata, pomidor ; Szynka, kurczak, tuńczyk ; Masło, ser Gruyère, majonez ; Ogórki konserwowe, jajko

Ilość: 24 ; 14 ; 14 ; 14 ; 6 ; 1

Wartość: 0 punktów ; 1 punkt ; 2 punkty ; 3 punkty ; 4 punkty

Podstępny ruch

Usuwa wszystkie składniki z kanapki przeciwnika, z wyjątkiem chleba. Spróbuj, Bierzymy wybrany składnik z kanapki przeciwnika i usuwamy ostatni składnik

Podstępny ruch: Nóż ; “Daj spróbować” ; Papryczka

Akcja: Usuwa wszystkie składniki z kanapki przeciwnika, z wyjątkiem chleba ; Wybieramy dowolny składnik z kanapki przeciwnika ; Usuwa ostatni składnik z kanapki przeciwnika

Ilość: 3 ; 5 ; 4

Wartość: 0 punktów ; 0 punktów ; 0 punktów

Cel gry:

Posiadać zestaw kanapek o największej łącznej liczbie punktów na koniec rozgrywki.

Karty pozostałe w ręce powodują utratę punktów.

Przygotowanie:

Przed każdym graczem kładzie się kartę „Chleb”, następnie tasuje się talię i rozdaje po 3 karty każdemu z graczy (4, jeśli gra tylko 2 graczy). Pozostałe karty tworzą talię i są ułożone zakryte. Pierwszym graczem jest ten, który jako ostatni zjadł kanapkę. Następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jak grać:

W każdej rundzie gracze muszą wykonać 2 kolejne rodzaje akcji:

- Dobierają kartę lub biorą ostatnią kartę odrzuconą przez poprzedniego gracza (ale w tym przypadku muszą ją natychmiast zagrać);

• **zagrywają kartę:**

- kładąc składnik na swoją kanapkę,
- kładąc kartę „Podstęp” na kanapkę przeciwnika,
- odrzucając kartę, jeśli nie mogą jej zagrać.

Pod koniec rundy gracz musi mieć w ręku 3 karty.

Jak przygotować kanapkę:

• Kanapkę zawsze zaczyna się i kończy kartą „Chleb”. Uwaga: dopóki kanapka nie jest ukończona, może stać się celem podstępnych zagrań (patrz akapit „Podstępne zagrania”).

• Oprócz kart „Chleb” kanapka musi składać się z co najmniej 3 podstawowych składników odżywczych : 1 karty „Białka”, 1 karty „Tłuszcze” i 1 karty „Błonnik” (w dowolnej kolejności).

• Aby spróbować zdobyć więcej punktów, gracz może dodać maksymalnie 2 dodatkowe składniki: błonnik, tłuszcze lub wzmacniacze smaku, ale może być tylko jedna karta „Białka” (na przykład tuńczyk nie pasuje do szynki).

• Aby ukończyć kanapkę, należy położyć na niej kolejną kromkę chleba. Wówczas jest ona chroniona i nie może już stać się celem kart „Podstępny ruch”.

Podstępne ruchy:

Dopóki kanapka nie jest ukończona, może stać się celem ataków za pomocą kart „Podstępny ruch”. Po zagraniu są one wycofywane z gry i umieszczane poza stosem odrzuconych kart. Karty usunięte z kanapek przez „Podstępne zagrania” typu „Nóż” i „Papryczka chili”

trafiają natomiast do stosu odrzuconych kart i mogą zostać dobrane.³

Koniec gry:

Gdy tylko gracz skończy swoją drugą lub trzecią kanapkę (w zależności od liczby graczy), kończy się tura i liczy się punkty przyznane za każdy składnik w kanapce (kanapkach). Niedokończone kanapki nie dają żadnych punktów.

Następnie odejmuje się wartość kart na ręce.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.