

Instrukcja

POTWOREK GŁODOMOREK

PRZYSZEDŁ NA PODWIECZOREK
I ZOSTAŁ NA HERBATKĘ



Autorzy gry: Robin Lees i Steve Mackenzie



Najwyższa pora zjeść podwieczorek. Małe i duże potworki głodomorki już nie mogą się doczekać, aż napelnią swoje puste brzuszki. Nakryto do stołu, w powietrzu unosi się zapach wspaniałych smakołyków. Potworki szykują się do szalonego wyścigu dookoła stołu, by spróbować ich wszystkich. Pokieruj sprytnie dwoma swoimi głodomorkami i zaspokój ich niepoohamowany apetyt!

Opis Gry

Potworek Głodomorek to gra wyścigowa, w której kluczowe będzie sprytnie wykorzystanie posiadanych kart. W rozgrywce może wziąć udział od **2** do **4** graczy, a trwa ona około **20** minut. Każdy z graczy dostaje pod opiekę **2** słodkie potworki głodomorki, które prowadzić będzie w wyścigu. Zagrywając karty, gracze będą przesuwać potworki wzdłuż stołu, co symbolizuje powolne zaspokajanie ich głodu. Gracz, który jako pierwszy okrąży stół swoimi potworkami, zostaje zwycięzcą i będzie mógł się spokojnie zabrać się za wypicie filiżanki herbaty.

Elementy Gry

W skład gry wchodzi **54** karty, **14** żetonów oraz niniejsza instrukcja.

***40** KART JEDZENIA



***14** KART POTWORKÓW



***14** ŻETONÓW
POTWORKÓW



Przygotowanie

1. Podziel karty na dwie talie: talię potworków oraz talię jedzenia. Każdą z nich osobno przetasuj.
2. Połóż talię jedzenia na stole w taki sposób, aby wszyscy gracze mieli do niej łatwy dostęp. Zachowaj obok trochę miejsca na stos kart odrzuconych.
3. Rozdaj każdemu graczowi po 2 karty potworków. Gracze kładą obie karty odkryte przed sobą.
4. Rozdaj każdemu graczowi żetony, przedstawiające te potworki, które widnieją na posiadanych przez nich kartach. Niewykorzystane żetony odłóż do pudełka.
5. Z **czterech** nierozdanych do tej pory zakrytych kart potworków utwórz tor wyścigowy (czyli zastawiony stół), tak jak pokazano na rysunku poniżej.
6. Każdy z graczy kładzie żetony obydwu swoich potworków w prawym dolnym rogu toru wyścigowego (patrz: ilustracja poniżej).
7. Rozdaj każdemu graczowi po 2 karty jedzenia. Gracze trzymają te karty w rękach i nie ujawniają ich innym graczom.
8. Graczem rozpoczynającym zostaje gracz, który najpóźniej zjadł dziś śniadanie. Możecie też wybrać gracza rozpoczynającego w dowolny inny sposób.



Przygotowanie do rozgrywki



Tor wyścigowy i żetony Potworków

Wszystkie potworki reprezentowane są przez odpowiednie żetony. Kiedy masz poruszyć potworka, przesunij jego żeton na następny talerz. Z każdym kolejnym talerzem, potworek będzie zbliżał się do mety. Zauważ, że ćwiartki talerzy, znajdujące się na rogach toru wyścigowego, należy traktować dokładnie tak samo, jak połówki talerzy znajdujące się na bokach toru - w obydwu przypadkach traktujemy je po prostu jako jeden „talerz”, na którym mogą przebywać potworki.

Potworek kończy wyścig, kiedy dojdzie do mety, czyli prawego górnego rogu toru wyścigowego. Kiedy to nastąpi, połóż żeton tego potworka na jego karcie. Za każdym razem, gdy dowolna karta w grze każe Ci poruszyć potworka, musisz to uczynić, nie możesz zrezygnować z poruszenia. Jeżeli karta każe poruszyć się o 1 talerz do przodu, należy przesunąć potworka o jeden talerz w kierunku mety. Jeżeli karta każe poruszyć się o 1 talerz wstecz, potworka należy przesunąć o 1 talerz w kierunku startu. Potworek nie może nigdy zostać poruszony wstecz dalej niż na talerz startowy. Gdy potworek dotrze do mety, jego ruch natychmiast się kończy (nawet w sytuacji, gdy z jakiegoś powodu powinien ruszyć się dalej).

Rozgrywka

Gracze wykonują swoje tury począwszy od gracza rozpoczynającego i dalej kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz w swojej turze wykonuje 3 poniższe kroki:

1. Aktywacja umiejętności potworków.
2. Dobranie karty jedzenia.
3. Karmienie potworka.

1. Aktywacja umiejętności potworków

Każdy potworek posiada jakąś wyjątkową umiejętność. Opis niektórych z nich rozpoczyna się od „na początku swojej tury...”. Jeżeli gracz, którego tura właśnie się rozpoczęła, posiada 1 lub 2 potworki z taką umiejętnością, powinien je wykonać właśnie w tym momencie.



2. Dobranie kart jedzenia

Po prostu dobrać nową kartę z talii jedzenia. Możesz posiadać dowolnie dużo kart. Jeśli jednak po dobraniu karty łączna **wartość smakowitości** (opisana dokładnie na następnej stronie) wszystkich kart na ręce będzie **większa niż 30**, wtedy **musisz** w tej turze przeprowadzić karmienie potworka. Jeżeli masz dobrać kartę, a talia jedzenia została wyczerpana, przetasuj stos kart odrzuconych, stwórz z niego nową talię i z niej dobrać kartę.



3. Karmienie potworka

Uwaga: Jeżeli chcesz, możesz **opuścić ten krok** i skończyć swoją turę bez karmienia. Jeżeli jednak suma punktów smakowitości posiadanych przez ciebie kart przekracza 30, **musisz** nakarmić potworka.

1. Wybierz jednego ze swoich potworków.
2. Zagraj taką liczbę kart z ręki, aby łączna wartość smakowitości wyniosła **15** lub więcej.
3. Przesuń wybranego potworka o **1** talerz do przodu. Jeżeli dotrze on po tym ruchu na metę, natychmiast przenieś jego żeton na odpowiadającą mu kartę. Potworek, który dotarł na metę, kończy jedzenie i **nie może** być celem żadnych specjalnych zdolności potworków ani akcji opisanych na kartach jedzenia.
4. Jeżeli łączna wartość smakowitości wynosi dokładnie **15**, to pomiń kroki **5.** i **6.** i przejdź do kroku **7.**
5. Jeżeli łączna wartość smakowitości wynosi więcej niż **15**, to zakryj jedną z kart i ponownie zsumuj wartości smakowitości.
6. Jeżeli łączna wartość smakowitości nadal wynosi więcej niż **15**, to weź zakrytą przed momentem kartę na rękę i zakryj kolejną kartę. Powtarzaj ten krok do momentu aż łączna wartość smakowitości na odkrytych kartach będzie wynosić **15** lub mniej.
7. Kiedy wartość smakowitości wszystkich odkrytych kart będzie wynosić **15** lub mniej obowiązkowo wykonaj w dowolnej kolejności **wszystkie akcje** opisane na odkrytych kartach.



Opis karty jedzenia



Karty jedzenia i ich wartość smakowitości

8. Odrzuć wszystkie, leżące przed tobą, karty jedzenia na stos kart odrzuconych (jeśli chcesz, możesz wybrać kolejność, w jakiej odkładasz karty na stos odrzuconych).

Po zakończeniu karmienia jednego ze swoich potworków, możesz na takich samych zasadach wykonać drugie karmienie (ale trzeciego już nie). Możesz ponownie nakarmić tego samego albo drugiego ze swoich potworków.



UWAGA: W grze znajdują się 2 potworki (Renatka i Kondzio), których specjalne zdolności zmieniają wartość smakowitości potrzebną do ich nakarmienia. Za każdym razem, gdy karmisz któregoś z tych potworków, opisane powyżej zasady rozpatrz, zastępując liczbę **15**, liczbą właściwą dla danego potworka (**12** dla Renatki, a **20** dla Kondzia). Analogicznie jeśli, karmiąc Renatkę lub Kondzia, zagrasz karty o łącznej wartości smakowitości wyższej niż tej najmniejszej wymaganej, to musisz zakrywać karty do momentu aż ich łączna wartość wyniesie **12** lub mniej dla Renatki i **20** lub mniej dla Kondzia.



Przykład:

Ania zagrywa karty jedzenia o wartościach **5, 4, 1 i 5**. Łączna wartość smakowitości na zagranych przez nią kartach wynosi zatem **15**. Po poruszeniu wybranego potworka Ania musi wykonać akcje opisane na wszystkich zagranych kartach, a następnie odrzucić na stos kart odrzuconych wszystkie zagrane karty.

Bartek zagrywa karty o wartościach **9, 4 i 3**. Łączna wartość smakowitości na zagranych przez niego kartach wynosi **16**. Po poruszeniu wybranego potworka Bartek musi zakryć jedną z zagranych kart i wykonać akcje opisane na **2** pozostałych odkrytych kartach, a następnie odrzucić na stos kart odrzuconych wszystkie zagrane karty.

Paulina zagrywa karty jedzenia o wartościach **7, 5, 4 i 3**. Łączna wartość smakowitości na zagranych przez nią kartach wynosi **19**. Po poruszeniu wybranego potworka Paulina ma dwie możliwości do wyboru:

1. Zakryć jedną z kart, która obniży łączną wartość smakowitości do **15** lub mniej, czyli zakryć kartę o wartości albo **7**, albo **5**, albo **4** i wykonać akcje opisane na pozostałych **trzech** odkrytych kartach, a następnie odrzucić na stos kart odrzuconych wszystkie zagrane karty.
2. Zamiast tego może zakryć kartę o wartości **3**, co obniży łączną wartość smakowitości do **16** (czyli powyżej **15**). W związku z tym Paulina będzie musiała wziąć tę zakrytą kartę z powrotem na rękę i zakryć kolejną kartę. Po zakryciu drugiej karty łączna wartość smakowitości spadnie na pewno poniżej **15**, więc Paulina wykona akcje opisane na wszystkich odkrytych kartach, a następnie odrzuci na stos kart odrzuconych wszystkie leżące przed nią karty (dwie odkryte i jedną zakrytą).

Najszybsze i najwolniejsze Potworki

Wiele kart odnosi się do najszybszych i/lub najwolniejszych potworków. Za najszybszego potworka uważa się tego, którego żeton znajduje się najbliższej mety. Pamiętaj, że nie dotyczy to potworków, które już ukończyły wyścig.



Najwolniejszym potworkiem jest ten, którego żeton znajduje się najbliżej talerza startowego, a najdalej od mety.

Jeżeli dwa lub więcej potworków mogłyby zostać uznane za najszybsze lub najwolniejsze (znajdują się na tym samym talerzu), wówczas żaden z nich nie jest uznawany ani za najszybszego, ani za najwolniejszego.

Niektóre karty odnoszą się do „twojego najszybszego” albo „twojego najwolniejszego” potworka. W takim przypadku patrzysz **wyłącznie na swoje potworki** i kompletnie ignorujesz potworki innych graczy. Tym samym „twoim najszybszym” potworkiem jest ten, który znajduje się bliżej mety, natomiast „twoim najwolniejszym” potworkiem jest ten, który jest od mety dalej. Jeżeli oba twoje potworki znajdują się na tym samym talerzu, wówczas żaden z nich nie jest ani najszybszy, ani najwolniejszy. Również w sytuacji gdy jeden z twoich potworków ukończył wyścig, wówczas ten drugi, który jest jeszcze w grze, nie jest ani „twoim najszybszym”, ani „twoim najwolniejszym” potworkiem (natomiast wciąż może on być generalnie „najszybszy” bądź „najwolniejszy” w grze, jeśli karta odwołuje się do **wszystkich** potworków a nie tylko do „twoich”).

Rozpatrywanie akcji oraz zdolności specjalnych

Jeżeli nie da się w danym momencie wyznaczyć najszybszego/najwolniejszego potworka, akcje i zdolności, które do takiego potworka się odnoszą, należy zignorować.

Jeżeli nie jesteś w stanie w pełni wykonać akcji lub zdolności, nie wykonujesz jej wcale. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, gdy nie możesz ruszyć się o wskazaną liczbę pól, ponieważ w trakcie ruchu potworek dociera na metę. W takim przypadku „nadmiarowy” ruch należy po prostu zignorować.

Zwycięstwo w grze

Gracz, który jako pierwszy doprowadzi do mety **obydwa** swoje potworki, zostaje zwycięzcą!



Zapamiętaj

- * Reguły na kartach jedzenia i kartach potworków mogą zmieniać zasady opisane w tej instrukcji (nigdy jednak nie mają zastosowania wobec potworków, które ukończyły wyścig).
- * Wykonanie akcji opisanych na kartach jedzenia jest zasadniczo obowiązkowe. Jeżeli jednak opis akcji wskazuje, że **możesz** coś zrobić, wówczas nie masz obowiązku wykonania takiej akcji.
- * Jeżeli nie jesteś w stanie wykonać akcji w całości, **nie wykonujesz jej w ogóle**.
- * Jeżeli oba twoje potworki znajdują się na tym samym talerzu albo w wyścigu bierze udział już tylko jeden z twoich potworków, nie możesz korzystać z akcji i zdolności, które odnoszą się do „twojego najszybszego” albo „twojego najwolniejszego” potworka.
- * Wykorzystane karty odkładaj na stos kart odrzuconych.
- * Jeżeli nakarmieś potworka, musisz go poruszyć.

Autorzy

Projekt gry: Robin Lees i Steve Mackenzie

Grafika instrukcji oraz pudełka:

Agnieszka Kopera

Producent wykonawczy: Błażej Kubacki

Angielska instrukcja: Robin Lees,
Steve Mackenzie


Ilustracje i grafiki: Anna Kędzior
i Błażej Kubacki


Polskie tłumaczenie: Łukasz Gralak

Redakcja polskiej wersji: Bartosz Chlebicki


Skład graficzny: Łukasz Kempirski




 /STRAWBERRY.STUDIO_BOARDGAMES

 /STRAWBERRYSTUDIOGAMES



 /LUCRUM_GAMES

 /LUCRUMGAMES



© 2019 Strawberry Studio. Wszystkie prawa zastrzeżone. Little Monster That Came For Lunch And Stayed For Tea jest znakiem handlowym i własnością Strawberry Studio. Gra jako całość lub jej dowolna część nie może być reprodukowana bez pisemnej zgody Strawberry Studio.

Aby dowiedzieć się więcej o Little Monster That Came For Lunch And Stayed For Tea odwiedź www.strawberry.studio lub www.lucrumgames.pl