

## PL BBQ party

### INSTRUKCJA

Najszybszy szaszłyk!

#### PRZYGOTOWANIE GRY:

Gra dla dwóch graczy. Każdy bierze po jednej szpatułce, a następnie składniki są losowo umieszczane na polu gry pomiędzy graczami. Gracze na zmianę rzucają 3 kostkami, a następnie umieszczają je na karcie/szablonie w odpowiedniej kolejności i kierunku, który wybrali, upewniając się, że czarna linia reprezentująca szpikulec (rys. 1) przebiega we właściwy sposób.

#### Rozgrywka i wygrana

##### WERSJA KLASYCZNA (5+)

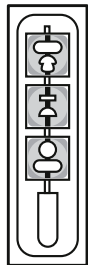
Gracz, który rzucił kostką, rozpoczyna rundę. Jednocześnie obaj gracze próbują „nadziewać” wymagane składniki na szpatułkę nie pomagając sobie wolną ręką. Wymaganymi składnikami są te pokazane na kostkach. Muszą być nałożone w odpowiedniej kolejności i we właściwym kierunku (rys. 2). Zwycięzcą rundy jest gracz, który pierwszy prawidłowo nałoży wszystkie składniki, a następnie krzyknie „Gotowe” klepiąc ręką w powierzchnię gry. Punkty przyznawane są w następujący sposób:

- gracz, który jako pierwszy wykonał poprawnie zadanie wygrywa 10 punktów (rys. 3); punkty nie są przyznawane, jeśli wystąpią jakiegokolwiek błędy (rys. 4);

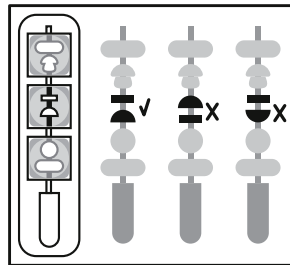
• drugi gracz dostaje punkt za każdy poprawnie nanizany składnik. Jeśli popełnił błąd, wówczas punktowane są tylko składniki od uchwytu szpatułki do pierwszego niewłaściwego elementu (rys. 5). Drugi gracz rzuca kośćmi i rozpoczyna się nowa runda. Zwycięzcą zostaje gracz, który po 5 rundach zdobędzie najwięcej punktów.

##### WERSJA UPROSZCZONA (3-5 LAT)

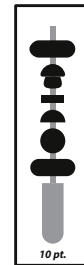
Gracz, który rzucił kostką, rozpoczyna rundę. Jednocześnie obaj gracze próbują nałożyć wymagane składniki na szpatułki z pomocą wolnej ręki. Wymaganymi składnikami są te pokazane na kostkach. Muszą być nałożone w odpowiedniej kolejności i we właściwym kierunku (rys. 2). Zwycięzcą rundy jest gracz, który pierwszy prawidłowo nałoży wszystkie składniki, a następnie krzyknie „Gotowe” klepiąc ręką w powierzchnię gry. Jeśli gracz, który krzyczał, poprawnie umieścił wszystkie składniki, wygrywa. W przeciwnym razie nikt nie wygrywa, a kolejna runda rozpoczyna się od rzutu kostkami drugiego gracza.



rys. 1



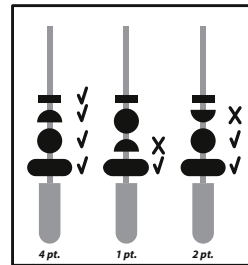
rys. 2



10 pt.



0 pt.



4 pt. 1 pt. 2 pt.

## PL BBQ party

### INSTRUKCJA

Najszybszy szaszłyk!

#### PRZYGOTOWANIE GRY:

Gra dla dwóch graczy. Każdy bierze po jednej szpatułce, a następnie składniki są losowo umieszczane na polu gry pomiędzy graczami. Gracze na zmianę rzucają 3 kostkami, a następnie umieszczają je na karcie/szablonie w odpowiedniej kolejności i kierunku, który wybrali, upewniając się, że czarna linia reprezentująca szpikulec (rys. 1) przebiega we właściwy sposób.

#### Rozgrywka i wygrana

##### WERSJA KLASYCZNA (5+)

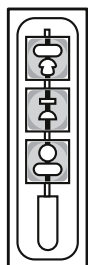
Gracz, który rzucił kostką, rozpoczyna rundę. Jednocześnie obaj gracze próbują „nadziewać” wymagane składniki na szpatułkę nie pomagając sobie wolną ręką. Wymaganymi składnikami są te pokazane na kostkach. Muszą być nałożone w odpowiedniej kolejności i we właściwym kierunku (rys. 2). Zwycięzcą rundy jest gracz, który pierwszy prawidłowo nałoży wszystkie składniki, a następnie krzyknie „Gotowe” klepiąc ręką w powierzchnię gry. Punkty przyznawane są w następujący sposób:

- gracz, który jako pierwszy wykonał poprawnie zadanie wygrywa 10 punktów (rys. 3); punkty nie są przyznawane, jeśli wystąpią jakiegokolwiek błędy (rys. 4);

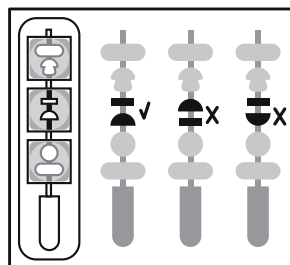
• drugi gracz dostaje punkt za każdy poprawnie nanizany składnik. Jeśli popełnił błąd, wówczas punktowane są tylko składniki od uchwytu szpatułki do pierwszego niewłaściwego elementu (rys. 5). Drugi gracz rzuca kośćmi i rozpoczyna się nowa runda. Zwycięzcą zostaje gracz, który po 5 rundach zdobędzie najwięcej punktów.

##### WERSJA UPROSZCZONA (3-5 LAT)

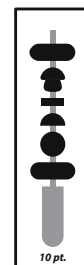
Gracz, który rzucił kostką, rozpoczyna rundę. Jednocześnie obaj gracze próbują nałożyć wymagane składniki na szpatułki z pomocą wolnej ręki. Wymaganymi składnikami są te pokazane na kostkach. Muszą być nałożone w odpowiedniej kolejności i we właściwym kierunku (rys. 2). Zwycięzcą rundy jest gracz, który pierwszy prawidłowo nałoży wszystkie składniki, a następnie krzyknie „Gotowe” klepiąc ręką w powierzchnię gry. Jeśli gracz, który krzyczał, poprawnie umieścił wszystkie składniki, wygrywa. W przeciwnym razie nikt nie wygrywa, a kolejna runda rozpoczyna się od rzutu kostkami drugiego gracza.



rys. 1



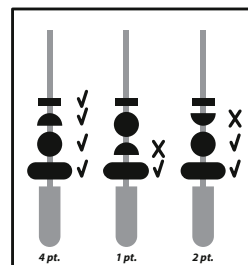
rys. 2



10 pt.



0 pt.



4 pt. 1 pt. 2 pt.

##### WERSJA DLA ZAAWANSOWANYCH / PAMIĘCIOWA (8+)

Gracz, który rzucił kostką (sędzia), liczy do 10. W ciągu tych 10 sekund drugi gracz (szef kuchni) musi spróbować zapamiętać kolejność i kierunek składników pokazanych na kostkach (rys. 2). Po 10 sekundach sędzia zakrywa kostki ręką i rozpoczyna się gra. Szef kuchni musi nałożyć na szpatułkę składniki we właściwej kolejności z pamięci, bez użycia wolnej ręki. Kiedy to robi, kości zostaną odkryte, a punkty zostaną policzone: jeśli wszystkie składniki są umieszczone prawidłowo, wówczas przyznaje się 10 punktów (rys. 3); nie przyznaje się punktów, jeżeli wystąpił jakiegokolwiek błąd (rys. 4). W kolejnej rundzie gracze zamieniają się rolami (szef kuchni i sędzia) i rzucają kośćmi, aby zacząć od nowa. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej punktów po 10 rundach (po 5 na gracza). Wskazówka: w miarę postępów wysił pamięć do granic możliwości, ograniczając czas na zapamiętanie składników!

rys. 3

rys. 4

rys. 5

##### WERSJA DLA ZAAWANSOWANYCH / PAMIĘCIOWA (8+)

Gracz, który rzucił kostką (sędzia), liczy do 10. W ciągu tych 10 sekund drugi gracz (szef kuchni) musi spróbować zapamiętać kolejność i kierunek składników pokazanych na kostkach (rys. 2). Po 10 sekundach sędzia zakrywa kostki ręką i rozpoczyna się gra. Szef kuchni musi nałożyć na szpatułkę składniki we właściwej kolejności z pamięci, bez użycia wolnej ręki. Kiedy to robi, kości zostaną odkryte, a punkty zostaną policzone: jeśli wszystkie składniki są umieszczone prawidłowo, wówczas przyznaje się 10 punktów (rys. 3); nie przyznaje się punktów, jeżeli wystąpił jakiegokolwiek błąd (rys. 4). W kolejnej rundzie gracze zamieniają się rolami (szef kuchni i sędzia) i rzucają kośćmi, aby zacząć od nowa. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej punktów po 10 rundach (po 5 na gracza). Wskazówka: w miarę postępów wysił pamięć do granic możliwości, ograniczając czas na zapamiętanie składników!

rys. 3

rys. 4

rys. 5