

# Historia gigantycznej sałatki owocowej

Pora na imprezę! Dzieci zbierają się wokół kuchennego stołu i przygotowują ogromną sałatkę owocową. Każde dorzuca kilka swoich ulubionych owoców. Po chwili Arek, który nie jest wielkim amatorem gruszek, pyta: „**Chwila! Ile gruszek jest w misce?**”. Któż by to pamiętał, skoro jest w niej tyle różnych owoców?

## Elementy gry

60 kart owoców, 1 kość owocowa, 1 kość sześcienna.

## Cel gry

Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart z talii lub zdobędzie 4 punkty zwycięstwa.

## Przygotowanie gry

Potasuj 60 kart i podziel je równo między graczy, kładąc je zakryte na stół.

Gracze  
kładą przed sobą swoje  
zakryte talie, nie sprawdzając  
wcześniej ich zawartości. Najmłodszy z  
graczy rozpoczyna grę, **rzucając obiema  
kości**. Następnie odkrywa pierwszą kartę ze  
swojej talii i umieszcza ją odkrytą na środku stołu,  
rozpoczynając stosik nazywany **miską na owoce**.

## Rozgrywka

W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara każdy z  
graczy odstawia pierwszą kartę ze swojej talii i kładzie ją  
odkrytą na stosie miski na owoce. Karty należy odkrywać  
od strony bliższej miski, tak aby wszyscy gracze mogli je  
zobaczyć równocześnie.

## Kości



**Kość owocowa** wskazuje upragniony  
owoc.

**Kość sześcienna** wskazuje  
minimalną wymaganą liczbę tych  
owoców (między 4 a 8).



## **Klepnij michę!**

W każdej chwili, gdy jeden z graczy uzna, że w misce znajduje się wskazana przez kości **wymagana liczba (lub więcej) upragnionych owoców**, może ją **klepnąć**, kładąc na niej dłoń. Gdy to zrobi, zabiera wszystkie karty ze stosu i sprawdza, ile znajduje się pośród nich kart upragnionych owoców. W przypadku gdy paru graczy klepnie ją równocześnie, tylko pierwszy zdobywa karty.

1. Jeśli **liczba upragnionych owoców jest niedostateczna**, gracz traci rundę i musi wtasować wszystkie karty do swojej talii (zakrytej, bez podglądania).

2. Jeśli **liczba upragnionych owoców jest dostateczna lub większa od wymaganej**, gracz wygrywa rundę. Zatrzymuje jedną dowolną kartę i kładzie ją odkrytą przed sobą, aby symbolizowała **1 punkt zwycięstwa**. Następnie dowolnie rozdaje resztę kart pozostałym graczom. Może oddać wszystkie karty jednemu graczowi lub rozdystrybuować je w jakikolwiek inny sposób części albo wszystkim graczom.

*Gracze mogą w każdej chwili zataić grubość swoich talii, kładąc na nich dłonie (i nic więcej!). Jest to nie tylko dozwolone, ale wręcz polecane. Gdy gracze otrzymują kolejne karty, wtasowują je do swoich talii.*

*Niezależnie od obrotu spraw, gracz, który klepnął michę, rozpoczyna nową rundę, **rzucając obiema kośćmi** i wykładając pierwszą kartę ze swojej talii, tym samym tworząc nową miskę.*

## **Dowolny owoc**



*Jeśli na owocowej kości pojawi się ten znak, osoba, która klepnie michę, będzie musiała oznajmić, **który owoc** zamierza policzyć, **zanim** zdejmie dłoń ze stosu. Następnie liczy je według wcześniej opisanych zasad.*

## Mali Pomocnicy

Na niektórych kartach znajduje się ikonka Małego Pomocnika. Efekty Małego Pomocnika są rozpatrywane w momencie odkrycia karty:



**Mały Pomocnik owocowy**  
Przerzuć owocową kość.



**Mały Pomocnik liczbowy**  
Przerzuć kość liczbową.

Wynik na kości zaczyna obowiązywać od chwili, w której ta przestanie się toczyć. Od tego momentu gracze mogą natychmiast klepnąć michę. Jeśli gracz klepnie michę zanim kość przestanie się toczyć, **automatycznie przegrywa rundę** i dodaje wszystkie karty z miski do swojej talii. Następnie rozpoczyna kolejną rundę rzutem obiema kośćmi i wyłożeniem pierwszej karty ze swojej talii.

## Koniec gry

Gra kończy się, gdy tylko jeden z graczy **zdobędzie 4 punkty zwycięstwa** lub **pozbedzie się wszystkich kart ze swojej talii**.

## Przykład

4



Beatka woła „**Gruszki!**”. W misce znajdują się tylko trzy gruszki, więc przegrywa rundę. Jest tam za to pięć arbużów – wygrałaby, wołając „**Arbuż!**”.

## Warianty gry

- Aby wydłużyć rozgrywkę, możecie zagrać do **5 lub 6 punktów zwycięstwa**. Jeśli graczy jest niewiele, to możecie jeszcze podnieść tę liczbę!
- Dla urozmaicenia możecie przerzucać kości nie na początku każdej rundy, lecz tylko wtedy, gdy pozwolą wam na to Mali Pomocnicy.
- Jeśli gracze **ze szkrabami**, nie kaźcie im odkrywać kart od strony bliżej miski. Niech pierwsze się dowiedzą, co znajduje się na kartach!