



2-6 GRACZY \* WIEK 6+

### ZAWARTOŚĆ

80 kart z kukurydzą  
1 mieszkadło do popcornu

### CEL GRY

Zbierz jak najwięcej kart poprzez zliczanie ziaren popcornu na kostkach i dopasowywanie ich sumy do liczby ziaren na swoich kartach.

### PRZYGOTOWANIE

Umieść mieszkadło na środku obszaru gry. Oddziel karty ze spalonym popcornem od reszty kart i odłóż na bok. Potasuj pozostałe karty i rozdaj każdemu graczowi po cztery sztuki. Gracze rozkładają karty przed sobą, obrazkami do góry. Resztę kart ułóż w stosiku, obrazkami do dołu, w zasięgu wszystkich graczy.

### JAK GRAĆ

„SzeŃ Pop Pop” to gra rozgrywana podczas kilku rund. Osoba, która ostatnio nitkowała zęby rozpoczyna grę potrząsając mieszkadłem, po czym odkłada je na środek obszaru gry, tak aby wszyscy gracze je widzieli. Mieszający w pierw spogląda na Kostkę Gry (czarna kość) i w zależności od tego co wypadło:



Gracze podrywają się ze swoich miejsc i krzyczą „Pop!”. Osoba, która krzyknęła jako pierwsza, zbiera leżące przed sobą cztery karty i odkłada je obok, obrazkami do dołu, na swoim stosiku kart do późniejszego zliczenia. Jeśli nastąpił remis, gracze którzy zremisowali zbierają swoje karty i również je odkładają na stosiki. Runda jest zakończona (inni gracze nie mogą złożyć swoich kart).



Ochyda, spalony popcorn! Osoba potrząsająca mieszkadłem dobiera kartę ze spalonym popcornem do swojego stosiku kart do zliczenia. Taka karta liczy się jako minus 1 punkt. Runda dalej toczy się według opisu poniżej.



Czas aby się podzielić! Osoba, która potrząsała mieszkadłem bierze kartę z popcornem (nie wolno brać spalonego!) ze stosiku kart do zliczenia obojętnie którego z graczy. Runda dalej toczy się według opisu poniżej.



Osoba, która potrząsała mieszkadłem bierze jedną kartę ze stosiku na środku i dokłada ją do swojego rzędu kart. Runda dalej toczy się według opisu poniżej.

### POLICZ KUKURYDZE

Jeśli na Kostce Gry nie pojawi się „POP!”, policz ile ziaren popcornu z poszczególnych smaków wypadło w mieszkadle i ogłoś wyniki. Np. „trzy naturalne ziarna”, „dwa maślane”, „dwa karmelowe”. W tym momencie gracze powinni porównać ilości poszczególnych rodzajów ziaren z ilościami na swoich kartach. Jeśli liczba ziaren popcornu w mieszkadle zgadza się z liczbą ziaren na jednej lub większej ilości kart gracza, odkłada on pasujące karty na stosik do zliczenia. Karty można łączyć dowolnie pod warunkiem, że ostatecznie liczba ziaren i smak popcornu będzie się zgadzać z wynikiem na mieszkadle. Np. jeśli z kości w mieszkadle wypadły trzy karmelowe ziarna, a na swoich kartach gracz



### GRACZ A



### GRACZ B



III. Odkłada również „2 naturalne” i „naturalną”, bo sumarycznie odpowiadają one trzem naturalnym ziarnom w mieszkadle. Gracz B odkłada trzy swoje karty z ziarnami „naturalne”, bo sumarycznie odpowiadają one trzem naturalnym ziarnom w mieszkadle.

### KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy wyczerpie się stosik zwykłych kart lub kart ze spalonym popcornem. Jeśli stosik ze zwykłym popcornem zakończy się jako pierwszy, należy zagrać jeszcze turę (niektórzy gracze mogą mieć mniej niż cztery karty). Jeśli stosik ze spalonym popcornem wyczerpie się jako pierwszy, gra kończy się w bieżącej turze. W obydwu przypadkach gracze zliczają karty, które odkładali na swoje stosiki, odejmując po jednym punkcie za każdą kartę ze spalonym popcornem. Osoba, która ma najwyższy wynik wygrywa.

### ZAAWANSOWANE ZLICZANIE

Zamiast liczyć po jednym punkcie za każdą kartę, gracze zliczają liczbę pojedynczych porcji na każdej z kart oraz odejmują po 5 punktów za każdą kartę ze spalonym popcornem.

### SŁOWO OD PRODUCENTA

Czy wiesz, że robienie popcornu to doświadczenie, które pobudza wiele zmysłów naraz? Od odgłosu „pop!”, poprzez widok rozwijających się ziaren, aromatyczny zapach, aż po smak świeżego popcornu i jego pysznie chrupiącą strukturę - używasz wszystkich pięciu zmysłów! Zupełnie jak w trakcie jedzenia zwykłego popcornu, podczas tej gry również wykorzystasz prawie wszystkie swoje narządy zmysłów: uszy aby uchwycić stukot kostek w mieszkadle, oczy aby zliczyć liczbę ziaren, dłoni by poruszyć mieszkadło i zebrać karty i ust aby - miejmy na to nadzieję - „poczuć” smak zwycięstwa!

posiada trzy karty z po jednym ziarnem karmelowego popcornu, może do stosiku odłożyć wszystkie trzy. Uwaga: w trakcie jednej tury można dopasować więcej niż jeden smak, pod warunkiem, że ilość kart i ziaren jest wystarczająca.

Gdy wszyscy gracze zakończą dopasowywanie kart, dobierają karty ze stosiku tak, aby znów mieć przed sobą po cztery, zaczynając od gracza, który potrząsał mieszkadłem i podążając zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Mieszkadło należy przekazać graczowi po swojej lewej, który rozpoczyna nową turę.

### PRZYKŁAD

W tej turze Gracz A potrząsa mieszkadłem i: I. dobiera jedną kartę ze spalonym popcornem ze względu na wynik na kostce akcji. Następnie porównuje liczbę porcji popcornu na swoich kartach i II. odkłada „2 z masłem”, bo pasują do tego, co ma na swoich kartach.