

GAMEWRIGHT® *slamwich*®

Kanapkowa „wojna”
2-6 graczy, Wiek 6+

CEL GRY

Gracz, który jako pierwszy zbierze wszystkie karty, wygrywa.

ZAWARTOŚĆ

55 kart:

- 44 karty z Jedzeniem
- 3 karty ze Złodziejami
- 8 kart z Wcinaczami



PRZYGOTOWANIE

Przed rozpoczęciem gry zapoznaj się z wyglądem poszczególnych kart. Zwróć uwagę na różnicę pomiędzy kartami ze Złodziejami a kartami z Wcinaczami. Są też karty z jedzonkiem - jajkami, ogórkami, masłem orzechowym i dżemem...

Jeden z graczy tasuje i rozdaje wszystkie karty, po równo dla każdego gracza. Jeśli zostanie nadmiar kart (np. ze względu na ich nieparzystą ilość) tasujący odkłada je na środek obszaru gry, obrazkami do góry. Gracze nie oglądają swoich kart i trzymają je w stosikach obrazkami do dołu. Nie wolno podglądać!

ROZGRYWKA

Rozpoczyna gracz na lewo od osoby rozdającej karty. Gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracze po kolei odwracają po pierwszej karcie ze swojego stosiku i rzucają ją na środek obszaru gry (nie patrzą przy tym na swoje karty - rozgrywka jest sprawiedliwa tylko w momencie, gdy wszyscy gracze naraz zobaczą obrazek na karcie).

Pierwszy z graczy, który zobaczy jeden z dwóch poniżej podanych układów musi klepnąć ręką w stosik kart na środku. Zabiera on wtedy wszystkie karty leżące na środku obszaru gry i odkłada je - nie tasując - na spód swojego stosiku kart.

Dwukromek - dwie takie same karty leżące obok siebie to Dwukromek. Np. dwie karty z hot dogami.



Klapkanapka - dwie takie same karty oddzielone inną to Klapkanapka. Np. sałata-pomidor-sałata, jedno leżące na drugim.

Jeśli na środku obszaru gry pojawi się karta Złodziej, dowolny z graczy może ją odklepać (klepnąć dłonią w stosik kart) i krzyknąć „Łapać złodzieja!”. Zabiera on wtedy wszystkie karty z obszaru gry i nie tasując dodaje na spód swojego stosiku. Kto pierwszy, ten lepszy! Jeśli gracz odklepie kartę ze Złodziejem, lecz nie krzyknie wymaganej formułki, pierwsza osoba, która to zrobi, zabiera wszystkie karty.

Wcinacze



Wcinacze są bardziej przebiegły niż Złodzieje i o wiele trudniej jest ich powstrzymać! Na szczęście łatwo ich rozpoznać. Każda karta z Wcinaczem ma w lewym górnym rogu numer 1, 2 lub 3 i przedstawia osobę wcinającą kanapkę.

Gracz, który wyrzuci kartę z Wcinaczem na środek obszaru gry, sam zostaje Wcinaczem. Oznacza to, że jeśli nie zostanie powstrzymany, w danej rundzie zabiera wszystkie karty znajdujące się w obszarze gry.

Aby zatrzymać Wcinacza, gracz po jego lewej wyrzuca na środek ilość kart, która odpowiada liczbie na obecnej karcie z Wcinaczem (np. jeśli na karcie z Wcinaczem widnieje liczba 3, gracz wyrzuca 3 karty).

Jeśli wypadnie:

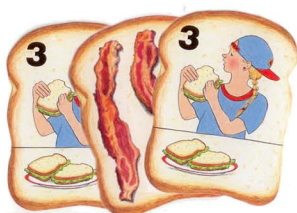
- Klapkanapka
- Dwukromczak
- karta ze Złodziejem

dowolny z graczy - nawet Wcinacz - może odklepać karty. Pierwszy gracz, który odklepie układ, powstrzymuje Wcinacza i zabiera wszystkie karty dla siebie a Wcinacz nie dostaje nic. Jeśli nikt nie odklepie, wszystkie karty zabiera Wcinacz. Osoba, która zgarnęła wszystkie karty rozpoczyna następną kolejkę.

Istnieje jeszcze jeden sposób, aby zatrzymać Wcinacza - osoba znajdująca się na lewo od niego wyrzuca kolejną kartę z Wcinaczem (z dowolnym numerem). Zostaje ona wtedy nowym Wcinaczem.



Uwaga: zasady rządzące Klapkanapkami oraz Dwukromkami odnoszą się także do kart z Wcinaczami. Np. jeśli na kartę Wcinacza z nr 3 wypadnie kolejny Wcinacz z nr 3 powstaje Dwukromek. Karta z bekonem (lub inną potrawą) pomiędzy dwoma Wcinaczami nr 3 jest Klapkanapka. Karta z Wcinaczem nr 3 pomiędzy dwoma kartami z bekonem (lub inną potrawą) to również Klapkanapka.



OMYŁKOWE KLAPNIĘCIA

Jeśli któryś z graczy klepnie w stosik w momencie, gdy nie znajduje się tam Klapkanapka, Dwukromek lub Karta ze Złodziejem, popełnia Omyłkowe Klepnięcie. Ze stosiku swoich kart bierze jedną i odkłada ją na sam spód stosiku na środku obszaru gry, obrazkiem do góry. Gracz po jego lewej zaczyna kolejną turę.

KONIEC GRY

Gracz, któremu skończą się karty odpada z gry. Pozostali grają do momentu, aż pozostanie tylko dwóch graczy. Od tego momentu osoba, która jako pierwsza zgarnie wszystkie karty, wygrywa.

Niektóre rozgrywki trwają wyjątkowo długo, dlatego też warto ustalić limit czasowy dla danej gry. Gdy upłynie wyznaczony czas, gracze zliczają swoje karty. Osoba, która ma ich najwięcej, wygrywa.

WARIACJE

Jeśli gracze mają na to ochotę, mogą grać więcej i wcinąć mniej. W tej wersji gry z talii usuwa się wszystkich Wcinaczy. Dzięki temu rozgrywka jest szybsza i prostsza, a także sprawia dużo więcej przyjemności małym dzieciom, które dopiero poznają jej zasady.

SŁOWO OD PRODUCENTA

„Klapkanapka” bawi i uczy! W zasady gry wplecione zostało wiele podstawowych umiejętności rozwijanych w trakcie zwykłej nauki. Rozpoznawanie wzorców, koordynacja ręka-oko oraz umiejętność liczenia zostaną doskonale przetrenowane podczas gry. W trakcie przerzucania i układania kart, dzieci uczą się rozpoznawania serii, tworzenia układów oraz przewidywania wyników. „Klapkanapka” pokazuje także jak powstrzymać nadmierne emocje i ekscytację. Prosto trzeba uważać na małe, zwinne rączki!

dr Monty Stambler, psychiatra dziecięcy oraz Ann Stambler, pracownik społeczny

