

autor: Reiner Knizia

ilustracje: Marzka Dobrowolska

Gra dla 2–4 graczy od 2. roku życia

Pierwsza gra Mniam!



Elementy gry

- 16 żetonów (owoce i warzywa oraz sok)
- 5 koszyków (w 5 kolorach)
- kostka (5 kolorów i robaczek)

Zanim rozpoczniesz z dzieckiem grę, pokaż mu jej elementy. Pobawcie się owocami i warzywami, nazywając je i określając ich kolor.

Przygotowanie gry

1. Umieść **koszyki** na środku stołu.
2. Na każdym koszyku połóż **1 dowolny żeton** w odpowiadającym mu kolorze (np. jabłko na zielonym koszyku).
3. Pozostałe żetony, sok oraz kostkę połóż z boku stołu.



Przebieg gry

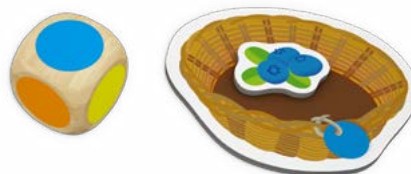
Rozgrywka przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Najmłodszy gracz zaczyna i rzuca kostką.

Spójrz na koszyk we wskazanym przez kostkę kolorze:

Jeśli w koszyku jest żeton, zdobywasz go i kładziesz przed sobą.

Jeśli koszyk jest pusty, musisz obejść się smakiem. Ktoś już wcześniej zabrał żeton z tego koszyka.

Przykład: Zosia wyrzuciła na kostce niebieski kolor. Bierze borówkę z niebieskiego koszyka i kładzie ją przed sobą. Gdyby koszyk był pusty, Zosia nie zdobyłaby w swojej kolejce żetonu. Teraz Alek przystępuje do gry i rzuca kostką.



Na kostce wypadł robaczek?

Masz szczęście! Weź żeton z dowolnego koszyka i potóż go przed sobą.



Wszystkie koszyki są puste?

Jeśli zabrałeś ostatni żeton, uzupełnij koszyki. Potóż na każdym po **1 żetonie** w odpowiadającym mu kolorze.

W nagrodę wykonujesz dodatkową kolejkę – rzuć kostką i weź żeton ze wskazanego koszyka.

Koniec gry

Gra kończy się, jeśli zostanie zdobyty ostatni żeton (nie ma już owoców i warzyw w koszykach ani z boku stołu). Gracz, który zdobył ostatni żeton w grze, bierze dodatkowo **sok**.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej żetonów (sok owocowy też się liczy).

Łatwiejszy wariant gry

Odłóż koszyki oraz sok do pudełka. W tym wariantcie nie będą używane. Wszystkie owoce i warzywa posortuj według koloru i potóż na środku stołu. W swojej turze gracz rzuca kostką i bierze żeton we wskazanym kolorze (lub dowolny,

jeśli wypadł robaczek). Jeśli nie ma już na stole żetonu w tym kolorze, gracz traci kolejkę. Gra kończy się, jeśli ze stołu zniknie ostatni żeton. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej żetonów.

Poznaj drugą grę z serii



Zapraszamy na naszą stronę krainaplanszowek.pl, aby pobrać dodatkowe materiały:

- Artykuł „Dlaczego warto grać w gry planszowe z małymi dziećmi”.
- Poradnik „Jak wykorzystać **pierwsze gry** w zabawach z dziećmi”.
- Zasady gry „Owocowa uczta”, które łączą elementy gier „Mniam!” oraz „Zwierzątek”.

EGMONT.pl



krainaplanszowek.pl



/KrainaPlanszowek

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2020 Egmont Polska Sp. z o.o.

Wydawca: Tomasz Kotodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc

Gry polecają:



W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl