

JACQUES ZEIMET

SALATKA
Z KARALUCHAMI



DREI
MAGIER
SPIELE

Powykręcać
sobie języki!





Autor: Jaques Zeimet
Grafika: Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Ilustracje: Rolf Vogt

Liczba graczy: 2-6
Wiek graczy: od 6 lat
Czas rozgrywki: 10-20 minut

Zawartość pudełka

- 112 kart warzyw (pomidor, sałata, papryka oraz kalafior)
- 16 kart warzyw tabu (z karaluchami, po dwie dla każdego rodzaju warzywa)
- Instrukcja

2

Naprawdę powykręcacie sobie języki!

Karty warzyw



Karty warzyw tabu



Cel gry

Gracze starają się możliwie jak najszybciej przygotować kolorową sałatkę i w tym celu wykładają kolejno swoje karty warzyw. Wtedy też, szybko zagrywając karty, muszą „prawidłowo” nazywać warzywa. Uwaga! Reakcja musi być natychmiastowa. Tylko gracz, który w odpowiednich momentach będzie mówił prawdę, a kiedy trzeba skłamał bez wahania, ma szansę na zwycięstwo.

Przygotowanie

Wszystkie 128 kart należy dokładnie potasować i rozdać po równo między graczy. Nadmiarowe karty są odkładane na bok. Gdy każdy trzyma swoje karty w **zakrytym** stosie – można zaczynać!

Przebieg gry

Najmłodszy gracz rozpoczyna. Szybko, niczym błyskawica, odkrywa kartę z wierzchu swojego stosu, kładzie ją **odkrytą** na stole i **bez zastanowienia** podaje nazwę przedstawionego na niej warzywa:

pomidor, sałata, kalafior lub papryka.

Rozgrywka jest kontynuowana w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury każdy gracz wyklada własną kartę na wierzch stosu znajdującego się na środku stołu i podaje nazwę „swojego warzywa” zgodnie z następującymi zasadami:

1. Gracz zawsze **musi mówić prawdę!**

Wyjątki:

- Jeżeli **warzywo na jego karcie** jest takie samo, jak warzywo odkryte poprzednio, gracz **musi skłamać!**
- Jeżeli **warzywo na jego karcie** pasuje do **poprzedniej podanej nazwy (podanej przez gracza przed nim)**, gracz **także musi skłamać!**

2. Jeżeli gracz zagrał **kartę warzywa tabu**, musi krzyknąć „**Karaluch!**”!

3. Jeżeli **warzywo na jego karcie** pasuje do widocznej **karty warzywa tabu**, gracz musi skłamać!

Karty Warzyw Tabu (KWT)

Pośród kart występują po dwie karty warzywa każdego rodzaju, na których przedstawiony jest **tłusty karaluch**. Jeżeli gracz zagra KWT, zawsze **musi** głośno krzyknąć „**Karaluch!**”!

Warzywo to natychmiast staje się tabu i nikt nie może wypowiadać jego nazwy, dopóki KWT jest widoczna. Pierwszy stos jest chwilowo odsuwany na bok. Kolejne karty są następnie wykładane na drugi stos, znajdujący się obok, dopóki nie pojawi się kolejna KWT. Wtedy gracz musi ponownie krzyknąć „**Karaluch!**” i wszyscy ponownie wykładają karty na pierwszy stos itd. Od teraz **nowe** warzywo tabu nie może być wymieniane z nazwy.

Uwaga: Podczas zamiany stosów widoczne są dwie KWT (przez jedną turę), tak więc **oba rodzaje warzyw są tabu!**

Pomyłki

Każda nieprawidłowa nazwa, każde zająknięcie, każde aaaaaaa, ooooooh, każde opóźnienie dłuższe niż trzy sekundy jest uznawane za pomyłkę! Jeżeli gracz się pomyli, musi zebrać **wszystkie karty, które zostały zagrane**. Następnie rozpoczyna nową rundę.

Koniec gry i zwycięzca

Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbedzie się wszystkich swoich kart.

Przykład:

1. Sabina zagrywa **sałatę** i mówi „**Sałata!**”
2. Tata zagrywa **kartę papryki tabu** i krzyczy „**Karaluch!**”
3. Tomek zamienia stosy, zagrywa **pomidora** i mówi „**Pomidor!**”
4. Konrad także zagrywa **pomidora** i mówi „**Kalafior!**” (Ponieważ papryka jest tabu, a pomidor został zagrany przez Tomka, w tym wypadku sałata także byłaby uznawana za prawidłową nazwę.)
5. Sabina zagrywa **pomidora** i mówi „**Sałata!**” (Ponieważ papryka jest tabu, kalafior został wypowiedziany przed chwilą, a poprzednią zagrana kartą był pomidor.)
6. Tata zagrywa **kartę kalafiora tabu** i krzyczy „**Karaluch!**”

7. Tomek zamienia stosy, zagrywa **paprykę** i mówi „**Salata**”! (Ponieważ kalafior i papryka są KWT przez jedną turę obie są tabu. W tym wypadku pomidor także byłby uznany.)
8. Konrad zagrywa **kalafiora** i mówi „**Pomidor**”! (Kalafior jest tabu, sałata była nazwana jako ostatnia, a papryka była ostatnią zagrana kartą, dlatego pomidor jest jedynym możliwym wyborem.)
9. Sabina zagrywa **paprykę** i mówi „**Salata**”! Popelnia błąd i musi zebrać wszystkie karty znajdujące się na obu stosach! (Sabina powinna była powiedzieć prawdę, ponieważ karta papryki tabu była już niewidoczna, nie została nazwana, ani nie została odkryta przez poprzedzającego ją gracza.)

Wariant dla młodszych dzieci

Rozgrywka przebiega zgodnie z tym, co opisano powyżej, jednak **karty warzyw tabu są usuwane!**

Życzymy udanej
„Sałatki z karaluchami”!



Inne gry z tej serii



Karaluszek kłamaczsek



Karaluszek kłamaczsek
– edycja królewska



Tarantula tango



Mól szachrajek



Zupa
z karaluchami

kalafior



papryka



pomidor



sałata



karty warzyw tabu



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 2. Rok 2015.

Wersja 1.0

© DREI MAGIER SPIELE by Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin