



FOOD TRUCK

autor: Mvst-Rainer Rösner ilustracje: Nikola Kucharska

instrukcja wideo
gry.nk.com.pl



ELEMENTY GRY

40 kart zamówień (w 4 kolorach o wartościach 1–10)



20 kart specjalnych (w 4 kolorach)



Żeton gracza rozpoczynającego



CEL GRY

Gracze wcielają się we właścicieli food trucków i starają się zdobyć jak najwięcej zamówień. Zwycięży osoba, która zgromadzi najwięcej punktów za zamówienia.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasujcie **wszystkie karty** (zamówień i specjalne). Następnie rozdajcie je graczom (niezależnie od liczby graczy wszystkie karty biorą udział w grze). Nie pokazujcie swoich kart pozostałym uczestnikom gry.
- Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio kupiła coś w food trucku (lub najmłodszy gracz). Otrzymuje ona **żeton gracza rozpoczynającego**.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra podzielona jest na szereg rund. Każda runda składa się z dwóch faz.

FAZA 1. Pojawienie się zamówień

- Gracz rozpoczynający wybiera **jedną kartę** (zamówienia lub specjalną) z tych trzymanyh w ręku i **kładzie przed sobą rysunkiem do góry**. Na wyłożonej karcie **umieszcza żeton**.
- Następnie pozostali gracze wybierają **po jednej karcie** z tych trzymanyh w rękach i **kładą je przed sobą rysunkiem do dołu**. Gdy wszyscy już położą swoje karty, równocześnie odkrywają je.

FAZA 2. Zbieranie zamówień

- Gracz rozpoczynający (czyli ten z żetonem) wybiera **jedną** z wyłożonych przez graczy kart, zabiera ją i kładzie obok siebie.
- Następnie wyboru dokonuje **osoba, której kartę zabrał gracz rozpoczynający**.
- Po nim wyboru dokonuje **osoba, której kartę zabrał poprzedni gracz**. Czynności te powtarzamy do momentu, gdy wszyscy gracze zdobędą po jednej karcie.

Uwaga! Zbierając zamówienia, gracze muszą przestrzegać dwóch poniższych zasad:

- Gracze **nie mogą** zabierać kart, które sami wyłożyli.
- Karta, na której znajduje się **żeton gracza rozpoczynającego**, musi zostać zabrana **jako ostatnia**. Gracz, który zabierze kartę z żetonem, rozpocznie kolejną rundę.

Po zakończeniu 2. fazy rozpoczyna się kolejna runda – przebiega w taki sam sposób jak poprzednia.

Karty zbierane podczas 2. fazy gracze układają przed sobą, **grupując je według rodzajów**. Karty te muszą być widoczne dla wszystkich graczy.



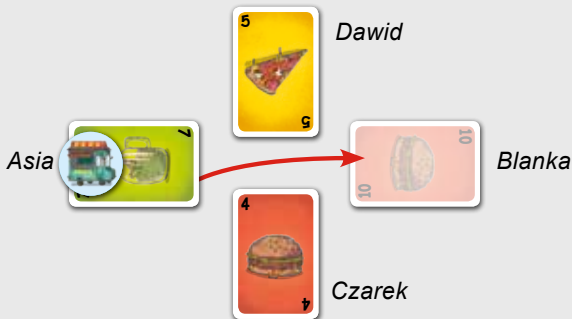
Przykład przebiegu rundy:

FAZA 1.

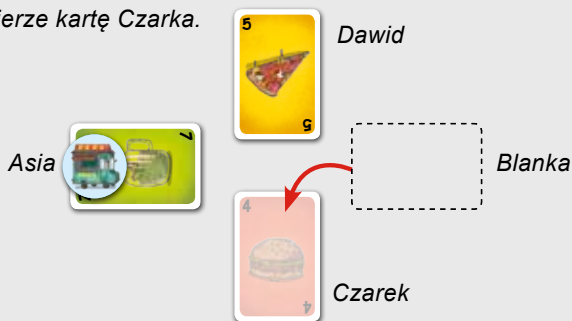
Rundę rozpoczyna Asia – wyklada kartę (7 koktajli) i umieszcza na niej żeton. Pozostali gracze wybierają, a następnie równocześnie odkrywają swoje karty.

FAZA 2.

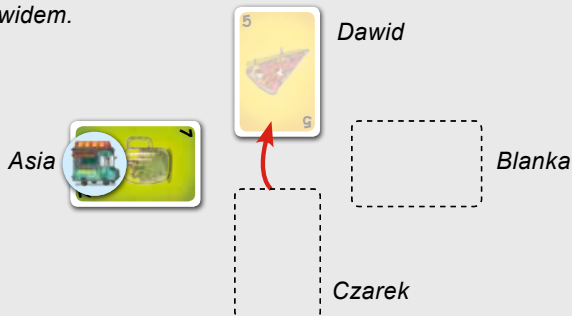
A Asia wybiera kartę jako pierwsza. Zabiera kartę Blanka.



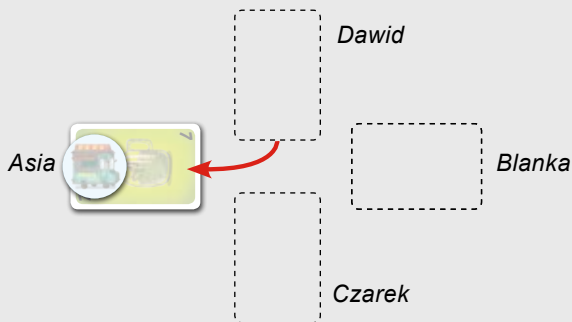
B Blanka bierze kartę Czarka.



C Czarek nie może wybrać karty Asi (leży na niej żeton, będzie więc zabrana jako ostatnia). Nie ma wyboru, musi zabrać kartę leżącą przed Dawidem.



D Dawid zabiera ostatnią kartę, tę z żetonem. Rozpocznie więc kolejną rundę.



KARTY SPECJALNE



PROMOCJA DLA PAR

Jeśli gracz posiada **1 lub 3 takie karty**, wszystkie zamówienia w tym kolorze mają wartość **ujemną**. Jeśli gracz ma **2 takie karty**, wartość zamówień w tym kolorze jest **dodatnia**.

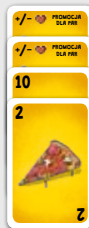
Przykład A:

Blanka ma **jedną** żółtą kartę „Promocja dla par”. Za posiadane zamówienia na 12 kawałków pizzy dostanie więc **-12 punktów**.



Przykład B:

Blanka ma **dwie** żółte karty „Promocja dla par”. Za posiadane zamówienia na 12 kawałków pizzy dostanie więc **12 punktów**.



ZŁA POGODA

Jeśli gracz posiada taką kartę, wartość **wszystkich** jego kart w tym kolorze **wynosi 0**.

Przykład:

Blanka ma zieloną kartę „Zła pogoda”. Za posiadane zamówienia na 26 koktajli dostanie więc **0 punktów**.

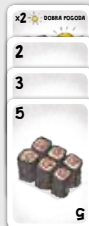


DOBRA POGODA

Jeśli gracz posiada taką kartę, wartość **wszystkich** jego kart w tym kolorze zostanie **podwojona**.

Przykład:

Blanka ma białą kartę „Dobra pogoda”. Za posiadane zamówienia na 10 hosomaków dostanie więc **20 punktów**.



KONIEC GRY

Gra kończy się po rundzie, w której gracze nie będą już mieli kart w ręku. Wszyscy podliczają punkty za posiadane karty. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów.

Uwaga! Obliczając swój wynik, należy pamiętać o działaniu kart specjalnych.

Przykład:

Asia podlicza punkty za poszczególne zestawy kart:

– za **czerwone** karty: **15**

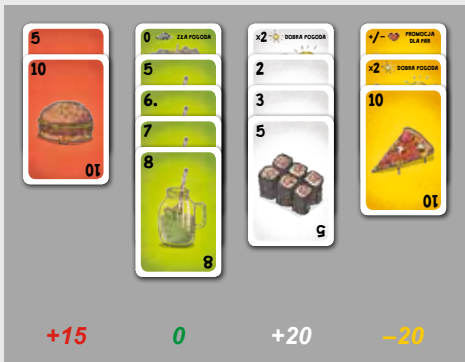
punktów (ma zamówienia na 15 hamburgerów, brak kart specjalnych),

– za **zielone** karty: **0 punktów** (ma zamówienia na 26 koktajli – anulowane przez „Złą pogodę”),

– za **białe** karty: **20 punktów** (ma zamówienia na 10 hosomaków – punkty zostały podwojone dzięki „Dobrej pogodzie”),

– za **żółte** karty: **-20 punktów** (ma zamówienia na 10 kawałków pizzy – punkty zostały podwojone przez „Dobrą pogodę”, ale zmienione na punkty ujemne przez jedną kartę „Promocja dla par”).

Asia zdobywa **15 punktów**.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Korekta: Katarzyna Suszał
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki



© 2018 McGill Assocs.
All rights reserved.