

Zjedz mnie!

6+ | 2-4 | 10-20
 wiek | graczy | min

Nie od dziś wiadomo, że w przyrodzie wszystko ma swój ustalony porządek. Czasem na obiad trzeba zapolować, czasem wystarczy przyłożyć pysk do ziemi, a niekiedy można najeść się... resztkami.

Zdarzają się również wyjątki – głodny wilk to bardzo zły wilk, który może pożreć cudzą babcie.

Jak wyglądałby świat na wspak i co jada dziwak?

Sprawdź, grając w Zjedz mnie!

Elementy gry



12 kart Wody



12 kart Roślin



21 kart Zwierząt



3 karty Ludzi



karta Beara Nieustraszonego



11 kart Akcji

O zjedaniu słów kilka

Na kartach *Zjedz mnie!* znajdziecie zwierzęta, które zamieszkują europejskie łąki i lasy oraz kilka roślin i grupę ludzi. Staraliśmy się jak najlepiej odwzorować zależności występujące w naturze, lecz aby zapewnić dynamiczną i emocjonującą rozgrywkę, musieliśmy je nieco uprościć. Dlatego na przykład borsuk, który poza małymi zwierzętami żywi się także roślinami, w naszej grze stroni od wegetariańskich potraw. Wilk natomiast, który co do zasady nie zje rysia, jest jego naturalnym przeciwnikiem. Poza grą w bezpośrednim starciu kot z pędzelkami na uszach mógłby poturbować lub przegonić wilka ze spornego terytorium. Również grzyby nie należą do królestwa roślin. Wybaczcie te delikatne różnice względem prawdziwego świata i miejcie na uwadze, że celem wszystkiego jest zapewnienie najwyższej jakości zabawy!

Autor

Cel gry

Jak najszybsze pozbycie się **wszystkich** kart z ręki.

Przygotowanie gry

1. Każdemu z graczy rozdajcie po jednej karcie Wody **A**.
2. Pozostałe karty Wody, Roślin, Zwierząt, Ludzi i Akcji oraz kartę Beara Nieustraszonego dokładnie potasujcie. Następnie rozdajcie każdemu uczestnikowi gry po 5 losowych kart **B**. Otrzymanych kart nie pokazujcie przeciwnikom.
3. Pozostałą część talii połóżcie zasłoniętą obok obszaru gry, tworząc stos kart do dobierania **C**.



Wariant dla młodszych graczy: Gracze rozpoczynają rozgrywkę z jedną kartą Wody oraz dowolną kartą Roślin na ręku. Następnie tasują resztę talii i rozdają po 3 karty każdemu z graczy.

Przebieg rozgrywki

1. Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio zjadła nietypową potrawę lub najmłodszy z graczy. Następnie gracze wykonują swoje akcje w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.
2. Gracz w swojej turze **musi wykonać jedną** z poniższych akcji (sekcja *Akcje gracza*):
 - zagrać na stół lub łańcuch pokarmowy jedną kartę z ręki,
 - spasować i dobrać kartę ze stosu,
 - wymienić jedną kartę z ręki.
3. Nie ma limitu posiadanych kart na ręce.

Uwaga! Gracz może położyć kartę z ręki na dowolnym łańcuchu pokarmowym na stole (ale zgodnie z zasadami wykładania kart). Nie jest istotne, który gracz zapoczątkował dany łańcuch.

Akcje gracza

- A. Gracz może **zagrać**:
 - **kartę Wody** – kładzie ją na stół, w ten sposób otwierając nowy łańcuch pokarmowy. **Uwaga!** Zagrana karta Akcji *Woda życia* jest traktowana jak karta Wody!
 - **kartę Roślin** – może położyć ją na dowolną, leżącą już na stole, kartę Wody.
 - **kartę Zwierząt** lub **Ludzi** – kładzie ją na dowolnym łańcuchu pokarmowym, zgodnie z zasadami wykładania tych kart.
 - **kartę Akcji** – po jej zagranii zawsze wykonuje efekt z tej karty.
 - B. Gracz może **spasować**, ale wtedy **musi** dobrać jedną kartę z zakrytego stosu.
 - C. Gracz może **wymienić kartę**. Wymiana polega na tym, że gracz odrzuca jedną kartę z ręki i wkłada ją na spód stosu kart do dobrania. W zamian dobiera dwie karty z wierzchu tego stosu. Wymiany można dokonać, jeżeli na stosie znajdują się minimum dwie karty.
- Uwaga!** Żeby wygrać, należy pozbyć się wszystkich kart z ręki, również kart Akcji.

Łańcuchy pokarmowe

Łańcuch pokarmowy to stos kart ułożonych jedna na drugiej. Każdy łańcuch pokarmowy **rozpoczyna się zawsze kartą Wody**, następnie na kartę Wody można położyć dowolną kartę Roślin (lub kartę *Spragniony szkodnik*). Dopiero potem gracze mogą układać karty Zwierząt lub Ludzi (zgodnie z oznaczeniami na kartach).

Zamknięty łańcuch pokarmowy to taki, do którego nie można już dokładać kart: Wody, Roślin, Zwierząt i Ludzi. Można jednak położyć kartę Beara Nieustraszonego lub karty Akcji (jeśli treść karty na to pozwala).



Zagrywanie kart



Karta Wody – tylko Woda (lub karta Woda życia) może otworzyć nowy łańcuch pokarmowy na stole. Na karcie Wody można położyć **tylko** kartę Roślin (ale może to być dowolna Roślina), kartę Spragniony szkodnik lub kartę Bieara Nieustraszonego.

Karty Roślin, Zwierząt i Ludzi mają podobny układ graficzny:



Karty Zwierząt dokłada się do łańcucha zgodnie z preferencjami żywieniowymi danego zwierzęcia (Zjada...).



Karty Roślin można położyć **tylko** na kartach Wody lub karcie: Woda życia!



Karty Ludzi układa się zgodnie z preferencjami żywieniowymi danej osoby.



Karta Bieara Nieustraszonego Ta karta może zostać położona na dowolnym łańcuchu, **nawet na zamkniętym**, ponieważ Bear słynie z tego, że jak na prawdziwego survivalowca przystało, jest w stanie zjeść wszystko. **Uwaga!** Gracz może jednak położyć na takim łańcuchu kartę Akcji, jeżeli jej treść na to pozwala.

Przykład: Ania chciałaby zagrać z ręki kartę Lisa.

Lis może zjeść: lub .

Na stole znajduje się 5 łańcuchów pokarmowych. Ania może położyć kartę Lisa tylko na karcie Łasicy lub Zająca.

Nie może jej położyć na karcie Wody (patrz: Karta Wody). **Nie może** położyć lisa na karcie Liści, ponieważ liście to ulubiony przysmak innych stworzeń ().

Nie może też położyć lisa na karcie Rezerwat przyrody, gdyż ta karta Akcji zamknie ten łańcuch pokarmowy.



Przykład poprawnie utworzonego łańcucha pokarmowego. Ten łańcuch jest zamknięty, nie można dokładać do niego kart Wody, Roślin, Zwierząt i Ludzi, ale można dotożyć kartę Akcji, jeżeli jej treść na to pozwala.



Bear Nieustraszonego zamyka łańcuch pokarmowy.



Koniec gry

Zwycięża gracz, który pierwszy pozbędzie się wszystkich kart z ręki (w tym kart Akcji).

Jeśli w rozgrywce biorą udział więcej niż dwie osoby, gra trwa aż do momentu, gdy przedostatni gracz pozbędzie się swoich kart.

Jeżeli karty na stole dobierania skończą się, a żaden z graczy nie pozbędzie się wszystkich kart z ręki, wówczas rozgrywkę wygrywa osoba, która ma ich najmniej. Jeśli wszyscy mają tyle samo kart, gra kończy się remisem.

Karty Akcji

Gracz zagrywa karty Akcji i zawsze wykonuje opisany na nich efekt. Po wykonaniu efektu niektóre z kart Akcji odrzuca się z gry, a niektóre kładzie się na łańcuchu. Karty Akcji można kłaść na innych kartach Akcji, jeżeli treść karty na to pozwala.



Rezerwat przyrody – zamyka dowolny łańcuch pokarmowy ze skutkiem natychmiastowym.
Uwaga! Tej karty nie można położyć na karcie *Woda życia*.



Woda życia – otwiera nowy łańcuch pokarmowy na stole, na innym łańcuchu (również zamkniętym) lub na karcie Rezerwat przyrody.
Uwaga! *Wody życia* nie można położyć na karcie *Spragniony szkodnik* (ponieważ szkodnik z pewnością wypłby całą wodę!).

Przykład użycia karty:



Wrażliwy żółtek – cofa wykonaną przed chwilą akcję innego gracza. Gracz, na którego zagrano *Wrażliwy żółtek*, musi wykonać inną dozwoloną akcję. Jeśli nie może tego zrobić, dobiera kartę ze stosu. Kartę *Wrażliwy żółtek* można zagrać w dowolnym momencie gry, na dowolnego gracza. Po użyciu kartę należy odrzucić na stos kart odrzuconych, a kolejność wykonywania akcji przez graczy wraca do wcześniej ustalonego porządku.
Uwaga! Karta *Wrażliwy żółtek* nie może być zagrana na drugą kartę *Wrażliwy żółtek*!



Podmianka – każdy z graczy przekazuje jedną ze swoich kart na ręce graczowi po swojej prawej stronie. Po użyciu kartę należy odrzucić na stos kart odrzuconych.
Uwaga! *Podmianki* nie można zagrać jako ostatniej karty. Gracz, który zagrywa *Podmiankę*, musi mieć na ręku przynajmniej jeszcze jedną kartę na wymianę.



Spragniony szkodnik – szkodnik wypija wodę, w ten sposób zamykając łańcuch pokarmowy. Kartę można położyć tylko na karcie *Wody* lub na karcie Akcji: *Woda życia*.
Uwaga! Na kartę *Spragniony szkodnik* można położyć tylko kartę *Rezerwat przyrody* lub kartę *Beara Nieustraszonego*.



Świat na wspak – kartę należy położyć na wybrany łańcuch pokarmowy lub obok. Od momentu jej zagrania dany łańcuch układany jest w przeciwnym kierunku. Stworzenia jedzą teraz to, przez co zwykle są zjadane, a pożera je ich zwyczajowy posiłek.
Uwaga! Po zagranie karty *Świat na wspak* gracz, który ją zagrał, może od razu zagrać kolejną kartę z ręki. Nie może to być jednak karta Akcji i musi zagrać ją na łańcuchu, na którym role stworzeń zostały odwrócone.

Przykład użycia kart *Spragniony szkodnik* i *Świat na wspak*:



Warianty rozgrywki Jadłospis na cały tydzień

3-4 graczy

Zasady w tym wariantcie gry są takie same, jak w podstawowym, z tym że na początku gry na stole **rozłóżcie wszystkie karty Wody**, a resztę kart dokładnie potasujcie i rozdajcie wszystkim graczom. Grę **wygrywa tylko jeden z graczy**: ten, który jako pierwszy pozbędzie się swoich kart.

Uwaga! W tym trybie, jeżeli gracz zostanie tylko z kartą *Podmianka* na ręku, automatycznie przegrywa!

Wszyscy są bardzo głodni

Zasady w tym wariantcie gry są takie same jak w podstawowym, z wyjątkiem poniższych:

- Z gry odrzucicie wszystkie karty Akcji.
- Rozdajcie wszystkim graczom po 5 losowych kart (nie mają gwarancji, że otrzymają kartę Wody).
- Czas na podjęcie decyzji przez każdego z graczy to maksymalnie 10 sekund. Pozostali gracze mogą (a wręcz powinni) na głos odliczać pozostały czas, aby zdekoncentrować zagrywającego.

Grę wygrywa tylko jeden z graczy: ten, który jako pierwszy pozbędzie się swoich kart.



Twórcy

Autor gry: Jakub Wodnicki

Ilustracje: Katarzyna Fic

Redaktor prowadzący: Urszula Pitura

Projekt graficzny i skład: Norbert Wencel

Korekta: Sławomir Czuba, Katarzyna Dug

Serdecznie dziękujemy wszystkim naszym testerom,
w tym graczom z Klubu Grota w Żyrardowie!

Odkryj więcej naszych gier na [f /ZielonaSowaGRY](https://www.facebook.com/ZielonaSowaGRY)

© Copyright by Wydawnictwo Zielona Sowa Sp. z o.o., Warszawa 2020

Szanowny Kliencie,
dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane z najwyższą starannością. Jeżeli jednak okaże się, że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony lub źle wydrukowany (za co bardzo przepraszamy), prosimy o przesłanie informacji dotyczącej rodzaju usterki na adres: wydawnictwo@zielonasowa.pl
Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych, tj. imienia, nazwiska, adresu do korespondencji i adresu e-mail.

Informacje na temat przetwarzania przez nas danych osobowych znajdują się na stronie:
www.zielonasowa.pl/polityka-prywatnosci