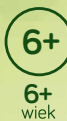




2-6  
graczy



6+  
wiek



15  
min

# NA JEZYKACH

## Zasady

**K**ameleony na co dzień wiodą samotniczy tryb życia, skrywając się wśród skał lub liści. Ale ty, jako młody kameleon urodzony w dużej, nietypowej rodzinie, nie masz wyboru – musisz trzymać się swojej grupy.

Życie w takiej gromadzie ma swoje plusy: węże i leopardy starają się trzymać od ciebie z daleka w obawie przed zemstą twoich pobratymców. No i pogaduszki w świetle księżyca są bardzo przyjemne! **Jednak kiedy nadchodzi czas posiłku, nie ma przebaczeń!** Każdy kameleon dba tylko o swój brzuszek – stara się wypatrzeć i złapać najsmaczniejszego owada.

Czy to ty jako pierwszy zaspokoisz swój apetyt?

## SPIS TREŚCI

Zawartość pudełka	str. 2
Opis i cel gry	str. 2
Elementy gry	str. 3
Przygotowanie	str. 4
Rozgrywka	str. 5
Koniec gry	str. 6
Podziękowania	str. 6

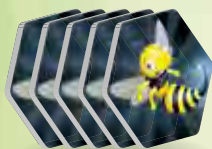
## Zawartość pudełka



**8 lepkich języków**  
(w tym dwa zapasowe)



**30 żetonów owadów**  
(po 6 w pięciu kolorach)



**5 żetonów os**



**30 żetonów pyszności**



**1 instrukcja**



**1 kostka  
owadów**



**1 kostka  
kolorów**

## Opis i cel gry

Zbliża się czas posiłku, a nad waszymi głowami lata chmara owadów. Twoje wprawne oko wypatrzyło pośród nich **najpulsniejszego**, który wydaje się smaczniejszy od innych. Ale nie tylko ty masz tak dobry wzrok! Wykorzystując swój lepki język, wykonaj celny *strzał*, aby jako pierwszy złapać namierzonego

owada i zdobyć żeton pyszności. Uważaj jednak na żądłące osy! Wystrzegaj się też splełania języka z językami innych kameleonów.

**Bądź najszybszy w pałaszowaniu! Gracz, który zdobędzie jako pierwszy 5 żetonów pyszności, zostanie zwycięzcą.**

# Elementy gry

## ⊙ Lepkie języki

Lepkie języki symbolizują języki kameleonów i są jedynym narzędziem do chwytania owadów.



**Uwaga:** Aby języki zachowały swoją lepkość, zalecamy po każdej grze umyć je w zimnej wodzie – bez użycia mydła i detergentów.



## ⊙ Żetony owadów

Te żetony symbolizują owady, jakie można złapać podczas gry. W rozgrywce występuje sześć rodzajów owadów – każdy w pięciu różnych kolorach.



## ⊙ Żetony os

Te żetony symbolizują osy. Kiedy nieostrożny kameleon dotknie jednej z nich, ta użądła go w język.

## ⊙ Żetony pyszności

Te żetony symbolizują poziom najedzenia, który wzrasta w trakcie gry. Gdy tylko gracz zdobędzie swój 5. żeton pyszności, jego kameleon będzie wreszcie najedzony, a gra się zakończy.



## ⊙ Kostka owadów

Kostka owadów wskazuje gatunek najpulchniejszego robaka, czyli tego, którego wszystkie kameleony starają się złapać w danej rundzie.

## ⊙ Kostka kolorów

Kostka kolorów wskazuje kolor najpulchniejszego robaka, czyli tego, którego wszystkie kameleony starają się złapać w danej rundzie.



# Przygotowanie

Rozłóż na stole (w losowy sposób) wszystkie żetony owadów ❶ i żetony os ❷. Upewnij się, że żetony owadów nie nachodzą na siebie, a żetony os rozłożone są równomiernie po całej powierzchni stołu. Żetony pyszności ❸ połóż nieco dalej, aby nie mieszały się z owadami. Każdy gracz dobiera jeden lepki język ❹. Gracz, który ma najdłuższy język, rozpoczyna grę i stawia przed sobą obydwie kostki ❺.



# Rozgrywka

Gra toczy się w rundach. Koniec rozgrywki następuje w momencie zdobycia przez jednego z graczy 5. żetonu pyszności.

## 🕒 Zarys rundy

Każda runda składa się z dwóch faz:

- ⇒ obserwacji,
- ⇒ posiłku.



**Przykład:** Rzucasz obiema kostkami. Ten wynik wskazuje, że najpulchniejszym owadem jest zielona ważka.



## 👁️ Obserwacja

Gracz, który ma przed sobą kostki, rzuca nimi tak, aby każdy mógł łatwo zapoznać się z wynikiem. Kostka owadów wskazuje gatunek **najpulchniejszego** owada, a kostka kolorów – jego kolor. To owad, którego w tej rundzie wszyscy będą próbowali złapać.

## 🍴 Posiłek

Wszyscy gracze – jednocześnie i najszybciej, jak potrafią – starają się złapać **najpulchniejszego** owada, posługując się swoim lepkiem językiem. To jedyny dozwolony sposób na łapanie owadów ze stołu.

⚠️ **UWAGA!** Nie celujcie językami w twarz ani w oczy ludzi i zwierząt.

Kiedy uda ci się na swój lepki język złapać najpulchniejszego owada, zdejmij go drugą ręką i jak najszybciej odłóż na stół.

**Uwaga:** Dopóki najpulchniejszy owad nie dotyka stołu, twoi przeciwnicy nadal mogą próbować go złapać, nawet jeżeli jest przyklejony do twojego języka (lub np. spadł na ziemię).

Nie przejmuj się, jeżeli oprócz najpulchniejszego owada do języka przykleją się też inne robaki. Na końcu rundy odłóż je na stół.

**Zdjąć z języka przy pomocy ręki możesz tylko najpulchniejszego owada! Nie jest to jednak dozwolone, jeśli do języka przyklejone są osy. Musisz najpierw postarać się strącić je z języka, potrząsając nim lub uderzając nim o stół (nie wolno przy tym posługiwać się drugą ręką!).**

## 🐝 Osy

Za wszelką cenę unikaj złapania językiem żetonu osy. Gdy tak się stanie, zostaniesz użądłony!

Jeżeli popełniłeś błąd i podczas odkładania najpulchniejszego robaka okaże się, że do twojego języka przyklejona jest osa, nie otrzymasz żetonu pyszności.

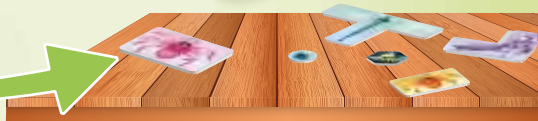
Jeżeli żeton osy odpadnie z języka po tym, gdy odkleisz właściwego owada, ale zanim odłożysz go na stół, również nie otrzymasz żetonu pyszności.

Inni gracze mogą cały czas próbować **przechwycić najpulchniejszego owada z twojego języka!**





**Przykład :** Rzucasz kostkami. Wynik rzutu wskazuje różowego pająka. Udaje ci się go złapać przy pomocy swojego lepkiego języka. Posługując się drugą ręką, zdejmujesz pająka z języka i jak najszybciej odkładasz na stół. Na języku masz też zieloną modliszkę i niebieską muchę, ale na szczęście żadnej osy. Zdobywasz żeton pyszności.



## © Koniec rundy

Runda kończy się natychmiast, gdy gracz, który złapał najpulchniejszego owada, odłoży go z powrotem na stół (a na swoim języku nie ma osy). Gracz ten otrzymuje żeton pyszności. Stawia też przed sobą obie kostki. Wszyscy gracze muszą zdjąć żetony owadów i osy ze swoich lepkich języków i odłożyć je na stół. Rozpoczyna się nowa runda.

**Uwaga:** Runda trwa, dopóki nie zostanie złapany najpulchniejszy owad, nawet jeżeli wylądował na podłodze!



## Koniec gry

Gra kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy zdobędzie swój 5. żeton pyszności. Gracz ten zostaje zwycięzcą, a pozostałe kameleony składają mu gratulacje.

## Podziękowania

**Autor:** Théo Rivière na podstawie

pomysłu Cédrica Barbé

**Ilustracje:** Rémy Tornior

**Projekt graficzny:** Allison Machepy

**Podziękowania od autora:**

Cédricowi Barbé za jego zaufanie, Elodie za testowanie wszystkich złych wersji, oraz wszystkim testerom, którzy tak zawzięcie walczyli o pełne brzuszki.

Specjalne podziękowania dla Martina, Cédrica, Vincenta i Karo'.



FOXGAMES

© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.  
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa

**Wydawca:** Michał Herman

**Tłumaczenie:** Marek Baranowski

**Projekt graficzny:** Sławomir Bejda

**Korekta:** Natalia Łyczko

**Skład, DTP:** Marek Baranowski



STICKY CHAMELEONS © 2017 IELLO.