

# Nakarm chomiczka

4+  
wiek

2-4  
graczy

15-20  
min

Stuk, stuk! Do Waszych drzwi zapukają małe chomiki, którym z głodu burczy w brzuchach. Czy można je nakarmić? Zajrzyjcie do spiżarni i wybierzcie najlepsze smakołyki dla swoich podopiecznych! Chrup, chrup!

6 ŻETONÓW  
SPIŻARNI



## Elementy gry

4 ŻETONY  
CHOMICZKÓW



KOSTKA

60 ŻETONÓW SMAKOŁYKÓW

Warzywa

6 brokułów



6 buraków



6 marchewek

Nasiona

6 nasion owsa



6 nasion  
słonecznika



6 nasion  
kukurydzy

Koniczyny



6 koniczyn

Owoce



6 bananów



6 jabłek



6 truskawek



## Cel gry

Gracze muszą nakarmić swoje chomiczki i zdobyć jak najwięcej punktów za zebrane żetony Smakołyków.

## Przygotowanie gry

Przed pierwszą rozgrywką wypchnijcie wszystkie elementy z formatek.

1. Połóżcie żetony Spiżarni na stole i rozłóżcie wokół każdego po 10 dowolnych żetonów Smakołyków tak, żeby każdy z graczy wiedział, które żetony leżą w danej spiżarni **A**. Żetony Smakołyków w danej spiżarni mogą się powtarzać **B**.

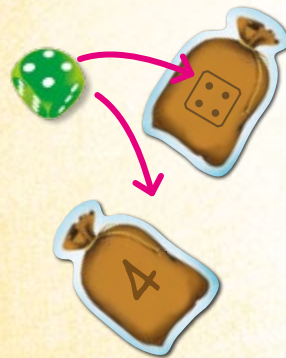


2. Wybierzcie swoje chomiczki – każdy z graczy bierze jedną planszę Chomiczka oraz pasujący do niej żeton Chomiczka i kładzie je przed sobą **C**.
3. Przygotujcie kostkę do gry **D**. Grę rozpoczyna osoba, która ma własnego chomiczka lub najmłodszy z graczy.

Żetony Chomiczków i dodatkowa plansza, którą znajdziecie pod wiekiem pudełka, służą do liczenia punktów dopiero na koniec gry.

## Przebieg rozgrywki

1. Gracz rozpoczynający rzuca kostką. Następnie wszyscy gracze **w tym samym momencie** próbują zdobyć wypatrzone przez siebie smakołyki z tej spiżarni, której numer pasuje do wyniku na kostce. Każdy z graczy musi wziąć jeden smakołyk, chyba że zabraknie ich w danej spiżarni.



**Uwaga!** Żeton Smakołyku zdobywa osoba, która go chwyci jako pierwsza. Jeśli kilka osób złapie ten sam żeton dokładnie w tym samym momencie, to żadna z nich nie może wziąć takiego smakołyku. Jednak gracze nadal mogą próbować zdobyć inne żetony.

**Wskazówka:** różnorodność smakołyków jest bardzo ważna – nie za wszystkie żetony gracze dostaną punkty na koniec gry (tabelkę z punktacją znajdziecie w sekcji *Zakończenie*) – dlatego warto zbierać konkretne smakołyki, a nie np. pierwsze z brzegu albo te najmniejsze.

2. Każdy gracz „karmi” swojego chomiczka zdobytym smakołykiem. Karmienie chomiczka polega na tym, że wybrany żeton Smakołyku należy umieścić w jednym z trzech otworów na planszy Chomiczka, czyli w policzkach albo brzuszku.

**Uwaga!** Żetony, które trafiły **do brzuszka**, pozostają w nim do końca gry.

Żetony, które trafiły **do policzków**, można później przełożyć do brzuszka (w dowolnym momencie gry). Gracze mogą dowolnie przesuwować żetony, które znajdują się w brzuszku albo policzkach (bez ich wyjmowania), tak aby zrobić miejsce na nowe smakołyki. Żetony nie mogą jednak nachodzić na siebie ani na planszę Chomiczka.



Jeśli gracz pomylił się i nie może dołożyć zdobytego smakołyku, ponieważ w policzkach lub brzuszku nie ma dla niego wystarczająco wolnego miejsca, odrzuca taki żeton do pudełka.

3. Następny z graczy rzuca kostką. Kolejność wykonywania rzutów przez graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli w czasie gry **zabraknie smakołyków w trzech spiżarniach**, żetony takich spiżarni należy dołożyć do pozostałych spiżarni (dowolnie), tak aby każda spiżarnia składała się z dwóch żetonów. Od tego momentu gracze będą mogli wziąć smakołyk z danej spiżarni, jeżeli na kostce wypadnie jedna z dwóch cyfr znajdujących się na żetonach.

**Przykład:** jeżeli spiżarnia składa się z żetonów oznaczonych numerami 1 i 3, to gracz może wziąć z niej smakołyk, jeśli na kostce wypadnie 1 albo 3.

## Zakończenie

Gra kończy się, gdy **co najmniej jeden z graczy** nie może umieścić **żadnego żetonu Smakołyku** (nawet tego najmniejszego) w policzkach lub brzuszku swojego chomiczka (bo nie ma już miejsca), albo gdy we wszystkich spiżarniach zabraknie smakołyków. Jeżeli po wzięciu żetonu okaże się, że gracz nie może go dołożyć do swojego chomiczka, to gra kończy się. Jednak w takiej sytuacji pozostali gracze mogą jeszcze dołożyć wybrane przez siebie żetony do swoich chomiczków.

Gracze podliczają zdobyte punkty zgodnie z tabelką na sąsiedniej stronie. Wygrywa gracz, który zdobył **najwięcej punktów**. W przypadku remisu wygrywa gracz, którego chomik zjadł **najwięcej warzyw**.



| Smakołyki w brzuszku i policzkach                    | Liczba punktów |
|------------------------------------------------------|----------------|
| 3 różne warzywa                                      | 2              |
| 3 różne owoce                                        | 2              |
| 3 różne nasiona                                      | 2              |
| tylko 2 takie same warzywa, owoce lub nasiona        | 1              |
| 3 lub więcej takich samych warzyw, owoców lub nasion | 2              |
| każda koniczyna                                      | 1              |

Jeśli gracz ma więcej niż 3 takie same warzywa, owoce albo nasiona, nie dostaje za nie dodatkowych punktów, czyli np. za 5 bananów, gracz dostanie tylko 2 punkty. Gracz może uwzględnić ten sam smakołyk przy liczeniu punktów w różnych kategoriach. Na przykład: gracz, który ma 2 banany, 2 truskawki i 2 jabłka dostanie łącznie 5 punktów (2 punkty za 3 różne owoce, 1 punkt za 2 banany, 1 punkt za 2 truskawki i 1 punkt za 2 jabłka).

Młodsze dzieci mogą mieć problem z samodzielnym liczeniem punktów, dlatego starsi gracze powinni im w tym uczciwie pomóc.



Do liczenia punktów możecie wykorzystać planszę z punktacją (wewnątrz wieka pudełka) i żetony Chomiczków, które przesuwacie na planszy o odpowiednią liczbę pól.

## Przykłady punktacji

Chomiczek Kasi zjadł poniższe smakołyki:



Kasia zdobywa następujące punkty:

- 2 punkty za 3 różne warzywa: brokuł, burak, marchew
- 2 punkty za 3 różne owoce: banan, jabłko, truskawka
- 2 punkty za 3 różne nasiona: kukurydza, owies, słonecznik
- 2 punkty za 2 koniczyny – za każdą 1 punkt
- 1 punkt za 2 takie same nasiona: słonecznik
- 2 punkty za 3 takie same nasiona: kukurydza

Kasia uzyskała łącznie 11 punktów.

Chomiczek Norberta zjadł poniższe smakołyki:

Norbert zdobywa następujące punkty:

- 2 punkty za 3 różne owoce: jabłko, truskawka, banan
- 2 punkty za 3 takie same nasiona: kukurydza
- 2 punkty za 4 takie same owoce: truskawka
- 1 punkt za 2 takie same owoce: jabłko
- 3 punkty za 3 koniczyny – za każdą 1 punkt

Norbert uzyskał łącznie 10 punktów.



## Porady dla rodziców najmłodszych graczy

Przed grą pokażcie dzieciom wszystkie żetony ze smakołykami – nazwijcie je, a potem podzielcie na warzywa, owoce i nasiona. Następnie pomieszajcie wszystkie żetony i poproście dzieci, żeby samodzielnie podzieliły je na konkretne grupy. Później niech spróbują umieścić w brzuskach chomików jak najwięcej smakołyków różnego rodzaju. Dzięki takim zabawom dzieci nie będą miały problemu z wybraniem odpowiednich smakołyków oraz z manewrowaniem żetonami w brzuskach i policzkach chomiczków w czasie gry ze starszymi graczami. Takie zabawy można też potraktować jako minigry.

W trakcie zabaw możecie opowiadać dzieciom o konkretnych produktach: o ich smaku, o tym, co można z nich zrobić, pytać dziecko, czy je lubi, czy nie (i dlaczego).

Gra *Nakarm chomiczka* to dobry pretekst do rozmowy o zdrowej, zróżnicowanej diecie oraz opiece nad zwierzętami.

Dedykacja od autorki gry:  
dla wszystkich wielbicieli chomików!

# Poznaj inne nasze gry dla najmłodszych!

## Totalne zasmoczenie



Gra na spostrzegawczość, spryt i szybkość. Odczarujcie smoki i pokonajcie Czarodzieja Almanaka.

## Urodziny Tappiego



Rzucajcie kostką i wykonujcie wylosowane zadania w drodze na przyjęcie Tappiego! Liczy się dobra zabawa!

## Sprytny lisek



Ciekawe, gdzie się ukrywa? Sprawdźcie swoją pamięć w pięknie zilustrowanej grze!

## Morskie głębiny



Refleks, spostrzegawczość i dobra pamięć – oto cechy superbadacza morskich głębin!



## Twórcy

**Autor gry:** Anna Sobich-Kamińska

**Ilustracje:** Katarzyna Urbaniak

**Redaktor prowadzący:** Urszula Pitura

**Projekt graficzny i skład:** Norbert Wencel

**Korekta:** Katarzyna Dug, Sławomir Czuba

Odkryj więcej naszych gier:

 [ZielonaSowaGRY](https://www.facebook.com/ZielonaSowaGRY)

Serdecznie dziękujemy wszystkim naszym testerom, w tym graczom z Klubów Gier Planszowych: Psia Kostka oraz Baba Jaga.

© Copyright by Anna Sobich-Kamińska, 2020

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

All rights reserved

Wydanie I

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](mailto: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](http://www.zielonasowa.pl/polityka-prywatnosci)