

# KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA GRY



**DZYŃ! DZYŃ!**  
**PODANO DO STOŁU!** to gra edukacyjna przenosząca graczy wprost do kuchni, tuż przed wielkim rodzinnym przyjęciem.

Zostańcie kucharzami i zmierzcie się z wyzwaniem przygotowania zdrowych potraw, przekąsek i napojów zgodnie z przepisami członków Waszych rodzin.



Czekają na Was 3 warianty gry o różnych poziomach trudności. Każdy wariant to awans zawodowy - od samodzielnego KUCHARZA (CUISINER) do SZEFA KUCHNI (CHEF DE CUISINE). Czy podejmiecie wyzwanie?

**W kuchni zmieści się: 2-5 graczy lub 2-4 zespołów dwuosobowych**

**Polecamy dla graczy w wieku: 7-10+**

**Zalety gry:**

- WSPANIAŁA ZABAWA!!!
- Propagowanie nawyków zdrowego żywienia.
- Doskonalenie umiejętności ortograficznych.
- Rozwijanie logicznego i strategicznego myślenia.
- Doskonalenie umiejętności dodawania w zakresie 100 i więcej.
- Rozwijanie umiejętności przeliczania jednostek poza systemem 1:1 i zaokrąglania uzyskanych wyników zgodnie z regułami gry.
- Propedeutyczne ułamków.
- Rozwijanie umiejętności korzystania z jednostek spoza podstawy programowej klas I - III.
- Rozwijanie otwartości na korzystanie z jednostek płatniczych innych niż PLN, prowadzącej do faktycznego korzystania z tych jednostek.
- Rozwijanie umiejętności pogodzenia się z przegraną i kultury wygrywania.
- Doskonalenie umiejętności współpracy i efektywnego komunikowania się w zespole.
- Wzbogacanie zasobu słownictwa w języku angielskim (żetony produktów są opracowane w wersji dwujęzycznej).



# INSTRUKCJA



**DZYŃ! DZYŃ!  
PODANO DO STOŁU!**

## ELEMENTY GRY:

- duża PLANSZA z punktacją od 1 do 100 (1 pole to 1 punkt),
- 5 małych plansz „MOJA SPIŻARNIA”, (potrzebnych będzie ich tyle, ilu jest graczy)
- 18 kart szansy,
- 61 kart z przepisami (30 krótkich przepisów, 16 długich przepisów i 14 przepisów SUPER),
- 5 żetonów z jokerami,
- 88 żetonów z produktami (opisanymi po polsku i angielsku),
- 15 żetonów ze sprzętem AGD (opisanymi po polsku i angielsku),
- 30 banknotów o nominale 5 FIT,
- 20 banknotów o nominale 10 FIT,
- 10 banknotów o nominale 20 FIT,
- 10 banknotów o nominale 50 FIT,
- koperta z napisem „BANK PRODUKTÓW”,
- (UWAGA! Należy ją przygotować we własnym zakresie!)
- UWAGA! Pionki należy przygotować we własnym zakresie! Można je zrobić samodzielnie lub pożyczyć z innej gry planszowej.

**CEL GRY** **Dzyń! Dzyń! Podano do stołu!** To gra edukacyjna przenosząca graczy wprost do kuchni, tuż przed rodzinnym przyjęciem. Gracze, czyli kucharze stoją przed wyzwaniem przygotowania zdrowych potraw, przekąsek i napojów zgodnie z przepisami ich członków rodziny. Celem gry jest wykonanie przepisów tak, aby zdobyć jak największą liczbę punktów.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY:

### PLANSZA

Na planszy znajdują się kolejno ponumerowane pola od 1 do 100. Każdy zdobyty punkt to jeden krok na planszy. Jeśli podczas rozgrywki przekroczycie pole o numerze 100, to pamiętajcie, aby na końcu gry do numeru pola, na którym zatrzymały się wasze pionki dodać liczbę 100.

Rozłóżcie planszę i umieśćcie odpowiednie karty w następujących miejscach:

### 1. PRZEPISY

Podzielcie karty z przepisami na trzy rodzaje: przepisy krótkie, przepisy długie i przepisy SUPER. Potasujcie każdy ze stosów i połóżcie na podpisanych miejscach na planszy (obrazkami do dołu).

Na początku gry każdy gracz losuje jeden przepis długi i jeden krótki.



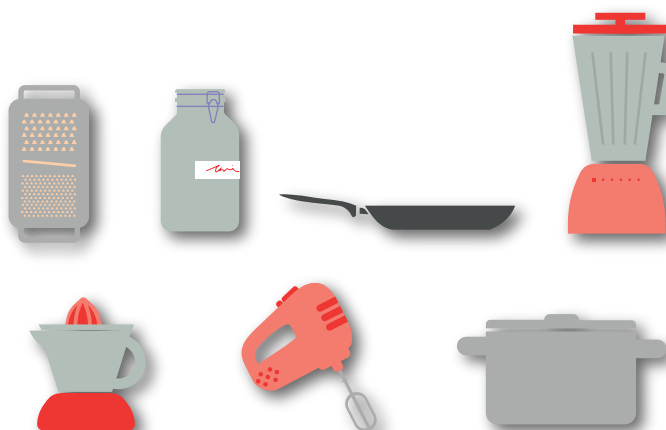
## 2. SZANSOWNIA

Położcie tu potasowane karty szansy (tekstem do dołu). Podczas gry możecie kupić kartę szansy za 10 FITków. Każdą kupioną kartę możecie zachować i wykorzystać tylko raz w dowolnym momencie gry. Po jej użyciu trzeba ją tu odłożyć, na spód stosu, obrazkiem do dołu.



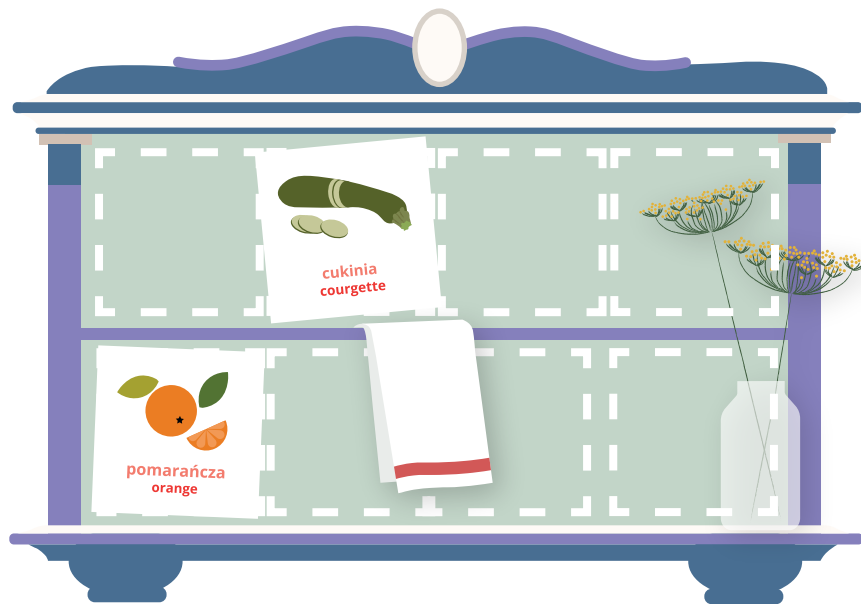
## 3. SKLEP AGD

Na właściwych polach położcie żetony ze sprzętem AGD obrazkami do góry. W SKLEPIE AGD pod obrazkami sprzętów znajdują się ich ceny. Każdy sprzęt można kupić za FITki. Po jego użyciu należy go zwrócić do sklepu.



## 4. JADŁODZIELNIA

Położcie tu 8 wylosowanych produktów (obrazkami do góry). Podczas gry można tu wymieniać produkty z plansz MOJA SPIŻARNIA.



### 5. PUCHAROWNIA

Położcie tu żetony z pucharami (obrazkami do góry). Puchary są przyznawane na koniec gry, zgodnie z zasadami opisanymi w akapicie „KONIEC GRY”.



### 6. MOJA SPIŻARNIA

Każdy gracz otrzymuje małe plansze MOJA SPIŻARNIA. Tu podczas gry będziecie trzymać wylosowane produkty. Gdy w trakcie gry kupujecie sprzęt AGD kładziecie go nad planszą MOJA SPIŻARNIA.

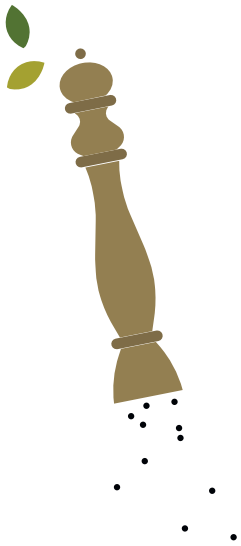
### 7. BANK PRODUKTÓW

Pomieszczone wszystkie małe karty produktów i włóżcie je do wcześniej przygotowanej koperty. Kopertę połączcie obok dużej planszy.

Na początku gry każdy gracz losuje dwa produkty i kładzie je na małej planszy MOJA SPIŻARNIA.

### 8. BANKIER

Spośród graczy wybierzcie bankiera. Na początku gry, jego zadaniem jest rozdanie każdemu graczowi po 20 FITków. Podczas gry bankier czuwa nad FITkami, wydaje je graczom za zrealizowane przepisy i sprzedaje sprzęty AGD oraz karty szansy.



## WARIANT: CIUSINER (czytaj KŁIZINE) czyli SAMODZIELNY KUCHARZ

### PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba siedząca po lewej stronie bankiera. Wykonuje swój ruch, następnie swoje ruchy wykonują kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Podczas swojego ruchu gracz wybiera 1 z 9 akcji. Można wykonywać tę samą akcję kilka razy, ale każde wykonanie liczy się jako jedna akcja.

### Gracz może wykonać 1 z 7 akcji:

- wylosować maksymalnie 1 produkt z BANKU PRODUKTÓW,
- odrzucić dowolną liczbę produktów z MOJEJ SPIŻARNI do BANKU PRODUKTÓW,
- wymienić 1 produkty w JADŁODZIELNI
- wymienić się z innym graczem (sprzęt za sprzęt, sprzęt za składnik, FITki za sprzęt lub składnik - cenę gracze ustalają indywidualnie),
- wylosować 2 karty z przepisem z jednego wybranego stosu (po wylosowaniu kart gracz decyduje, czy zostawia oba przepisy, czy jeden z nich odrzuca),
- odrzucić kartę z przepisem – gracz kładzie ją na spód odpowiedniego stosu.
- zrealizować przepis.

### Dodatkowo może:

- kupić 1 wybrany sprzęt AGD,
- kupić kartę szansy – po zapłaceniu bankierowi, gracz losuje pierwszą kartę ze stosu

### Po zrealizowaniu przepisu gracz mówi:

#### Dzyń! Dzyń! Podano do stołu!

i pokazuje innym graczom, jaki przepis realizuje oraz produkty i sprzęty do niego potrzebne, następnie zwraca te produkty do BANKU PRODUKTÓW, a sprzęt AGD do SKLEPU, przesuwa pionek na planszy, zgodnie z liczbą kroków na karcie z przepisem, otrzymuje od bankiera FITki, określone na karcie z przepisem i odkłada przepis obok swojej planszy MOJA SPIŻARNIA.

## UWAGA !

### Podczas gry pamiętaj o poniższych zasadach:

Na małej planszy MOJA SPIŻARNIA może znajdować się maksymalnie 10 kart produktów. Produkty w MOJEJ SPIŻARNI i sprzęty ułożone nad nią muszą być widoczne dla pozostałych graczy.

Jeśli chcesz kupić sprzęt AGD, musi on być dostępny w SKLEPIE AGD.

Zrealizowane przepisy nie wracają już do puli przepisów. Gracze odkładają je obok swoich SPIŻARNI.

Gdy w JADŁODZIELNI znajdzie się 3 lub więcej powtórzonych produktów, należy zabrać nadmiar powtórzonych kart i wymienić je na inne wylosowane z BANKU PRODUKTÓW.

Gdy gracz zabiera jeden produkt z JADŁODZIELNI to musi tam odłożyć jeden ze swoich produktów.

W kartach szansy znajdują się karty, które ułatwiają lub utrudniają grę. Każdą kupioną kartę gracz może zachować i wykorzystać tylko raz w dowolnym momencie gry. Po jej użyciu trzeba ją odłożyć do SZANSOWNI, na spód stosu, tekstem do dołu.

Joker zastępuje dowolny produkt, ale nie zastępuje sprzętu AGD.

Każdy z graczy może posiadać maksymalnie 3 przepisy w trakcie realizacji.

Bankier może za zgodą graczy zaproponować wymianę wszystkich produktów w JADŁODZIELNI.

Na początku gry w JADŁODZIELNI produkty nie powinny się powtarzać.

## KONIEC GRY

Gra się kończy gdy jeden z graczy zrealizuje 2 superprzepisy, 3 długie przepisy lub 5 krótkich przepisów. Gracz ma prawo zdecydować, czy chce wtedy grać dalej czy zakończyć rozgrywkę. Jeżeli zdecyduje się zakończyć grę, mówi: **Dzyń! Dzyń! Przyjęcie gotowe!**

Po tym hasle gra trwa już tylko dwie rundy. W tym czasie gracze mają szansę na szybkie dokończenie niezrealizowanych przepisów. Następnie przeliczają FITki, których nie wydali i wymieniają je na kroki na planszy, zgodnie z poniższą tabelą:

Liczba FITków	Liczba kroków
5 FITków	2 kroki
10 FITków	4 kroki
15 FITków	6 kroków
20 FITków	8 kroków
25 FITków	10 kroków

Liczba FITków	Liczba kroków
55 FITków	22 kroki
60 FITków	24 kroki
65 FITków	26 kroków
70 FITków	28 kroków
75 FITków	30 kroków

<b>30 FITków</b>	<b>12 kroków</b>	<b>80 FITków</b>	<b>32 kroków</b>
<b>35 FITków</b>	<b>14 kroków</b>	<b>85 FITków</b>	<b>34 kroków</b>
<b>40 FITków</b>	<b>16 kroków</b>	<b>90 FITków</b>	<b>36 kroków</b>
<b>45 FITków</b>	<b>18 kroków</b>	<b>95 FITków</b>	<b>38 kroków</b>
<b>50 FITków</b>	<b>20 kroków</b>	<b>100 FITków</b>	<b>40 kroków</b>

Każdy gracz sprawdza, ile przepisów zrealizował. W zależności od liczby zrealizowanych przepisów, na koniec gry gracze mogą zdobyć następujące puchary:

**Puchar 1** - za zrealizowanie największej liczby długich przepisów,  
**Puchar 2** - za zrealizowanie największej liczby krótkich przepisów,  
**Puchar 3** - za zrealizowanie największej liczby przepisów SUPER,  
**Puchar 4** - za najmniejszą liczbę produktów w spiżarni gracza na koniec gry.  
 Gracz ten powinien zrealizować przynajmniej jeden przepis.  
 Każdy puchar daje graczowi 10 kroków.

**UWAGA!** Jeśli jest remis w danej kategorii to żaden z graczy nie zdobywa w niej pucharu.

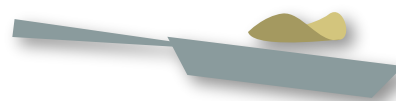
Wygrywa gracz, który zdobędzie największą liczbę punktów i postawi swój pionek najdalej od pola o numerze 1.

Czas gry można dowolnie regulować. Pamiętajcie wtedy o poniższych zasadach:

Na początku gry gracze ustalają, ile czasu będą grać, np. 35 min niezależnie od tego ile przepisów zrealizują.

**UWAGA!** Około 5-7 min przed końcem czasu bankier informuje graczy, że zbliża się koniec gry. Robi to mówiąc: **Dzyń! Dzyń! Przystano podawać do stołu!** Wtedy gra trwa jeszcze 2 rundy, aby gracze mieli szansę szybko zakończyć niezrealizowane przepisy. Po dwóch ostatnich rundach gracze podliczają punkty.

Pozostałe zasady pozostają bez zmian.



#### INFORMACJA DLA NAUCZYCIELA

Jeżeli nauczyciel chce zaproponować uczniom grę **Dzyń! Dzyń! Podano do stołu! Na czas!** podczas lekcji, proponujemy aby to on czuwał nad czasem gry i poinformował uczniów o jego zakończeniu w odpowiednim momencie.



## **INNE WARIANTY GRY - czyli kolejne stopnie awansu kucharzy**

### **WARIANT: SOUS CHEF [czytaj: su szef] czyli PRAWA RĘKA SZEFA KUCHNI**

W tym wariacie gracz podczas swojego ruchu może wykonać 2 akcje (patrz punkt PRZEBIEG ROZGRYWKI w wariacie CUISINER). Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

### **WARIANT: CHEF DE CUISINE [czytaj: szef de kuchni] czyli SZEFA KUCHNI**

#### **PRZYGOTOWANIE DO GRY**

W tym wariacie ograniczamy liczbę produktów, tak, aby każdy produkt powtarzał się maksymalnie 4 razy. Nadmiar produktów odkładamy na bok. Liczba jokerów pozostaje bez zmian.

Na początku gry każdy gracz losuje po 3 przepisy krótkie, jeden długi i jeden krótki.

#### **ROZGRYWKA**

Gracz podczas swojego ruchu może wykonać od 2 do 4 akcji (patrz punkt PRZEBIEG ROZGRYWKI w wariacie CUISINER).

W tym wariacie gry akcji do wyboru jest 10, a nie 9 jak w podstawowej wersji gry (CUISINER)



Akcja nr 10 to możliwość wymiany wcześniej wylosowanego przepisu na inny z tej samej kategorii (jeżeli gracz chce wymienić krótki przepis, to może go wymienić tylko na inny krótki przepis). Akcja ta kosztuje gracza dwa ruchy.

**UWAGA!** W tym wariacie gracz może posiadać nieograniczoną liczbę przepisów w trakcie realizacji.

Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

#### **Autorki:**

**Agnieszka Statucka**

**Magdalena Bogumił**

**Elżbieta Kmita**

**Aleksandra Kaczmarska**