

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.



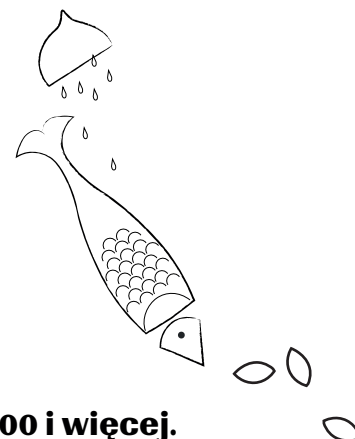
Czekają na Was 3 warianty gry o różnych poziomach trudności. Każdy wariant to awans zawodowy - od samodzielnego KUCHARZA (CUISINER) od SZEFEA KUCHNI (CHEF DE CUISINE). Czy podejmiecie wyzwanie?

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.**
- * **Propedeutyka 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 superprzepisów),
- * 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

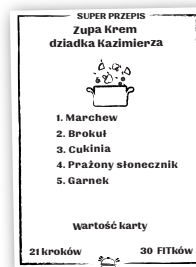
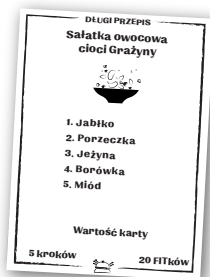
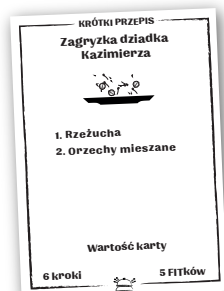
Na planszy znajdują się kolejno ponumerowane pola od 1 do 100. Każdy zdobyty punkt to jeden krok na planszy. Jeśli podczas rozgrywki przekroczycie pole o numerze 100, to pamiętajcie, aby na końcu gry do numeru pola, na którym zatrzymały się wasze pionki, dodać liczbę 100.

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

**Połóżcie 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.**



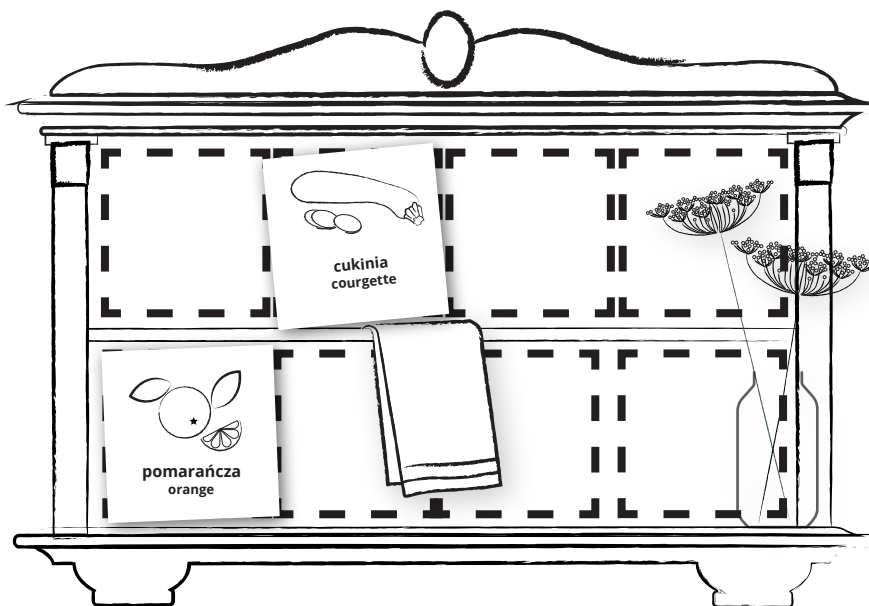
3. SKLEP AGD

Na właściwych polach połóżcie 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.



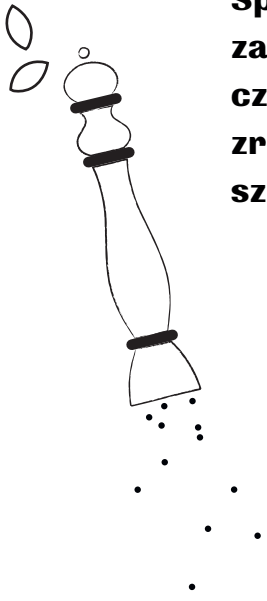
6. MOJA SPIŻARNIA

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

Pomieszczać wszystkie małe karty produktów i włożyć je do wcześniej przygotowanej koperty. Kopertę położyć 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: GIUSINER (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 jeden ruch.

Gracz może wykonać 1 z 7 akcji:

- * **wylosować maksymalnie 1 produkt z BANKU PRODUKTÓW,**
- * **odrzuć dowolną liczbę produktów z MOJEJ SPIŻARNI do BANKU PRODUKTÓW,**
- * **wymienić 1 produkt 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),**
- * **odrzuć kartę z przepisem - gracz kładzie ją na spód odpowiedniego stosu,**
- * **zrealizować przepis.**

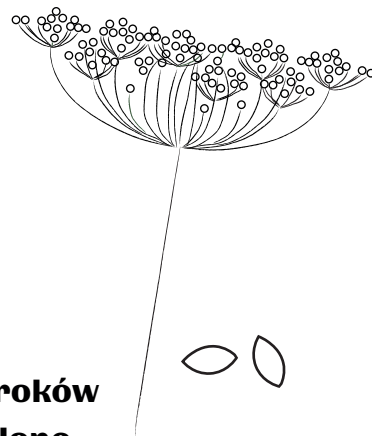
Dodatkowo może:

- * **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 8 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
30 FITków	12 kroków
35 FITków	14 kroków
40 FITków	16 kroków
45 FITków	18 kroków
50 FITków	20 kroków

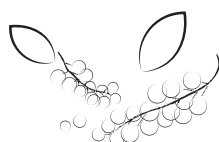
Liczba FITków	Liczba kroków
55 FITków	22 kroki
60 FITków	24 kroki
65 FITków	26 kroków
70 FITków	28 kroków
75 FITków	30 kroków
80 FITków	32 kroki
85 FITków	34 kroki
90 FITków	36 kroków
95 FITków	38 kroków
100 FITków	40 kroków

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.





Dzyń! Dzyń! Na czas!

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! Przeszto 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 kłizin] czyli SZEFA KUCHNI

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W tym wariacie ograniczamy liczbę produktów, tak aby każdy produkt powtórzał 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 super.

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 wariantcie gracz może posiadać nieograniczoną liczbę przepisów w trakcie realizacji.
Pozostałe zasady pozostają bez zmian.**



Autorki:

Agnieszka Statucka

Magdalena Bogumił

Elżbieta Kmita

Aleksandra Kaczmarska