

# GŁODNIAKI

## Wprowadzenie

Spędzacie miło czas w letnim domu dziadka, gdy nagle dobiegają do was jakieś odgłosy z poddasza. Wchodzicie po schodach i dostrzegacie kolorowe i włochate stworki, są wszędzie! Wyglądają sympatycznie, ale wydają się naprawdę głodne. Musicie je szybko nakarmić czymkolwiek, co tylko zdołacie znaleźć. Głodniaki zjedzą wszystko pod warunkiem, że będzie to w odpowiednim kolorze.

## Zawartość pudełka

96 kart przedmiotów

Instrukcja



Niezbędnym elementem gry jest bezpłatna aplikacja, którą można pobrać ze sklepu Apple App Store lub Google Play (wymagany system Android w wersji 5 lub nowszej albo iOS w wersji 11.0 lub nowszej, wymagania te mogą w przyszłości ulec zmianie). Przed rozpoczęciem rozgrywki konieczne jest jedynie zainstalowanie aplikacji na telefonie lub tablecie. Jeśli krok ten nie zostanie wykonany, prowadzenie rozgrywki będzie niemożliwe. Po pobraniu i zainstalowaniu aplikacji nie trzeba utrzymywać połączenia z Internetem w trakcie gry. Język interfejsu użytkownika można zmienić w ustawieniach aplikacji.

Pobierz w  
**App Store**

POBIERZ Z  
**Google Play**

1

## Cel gry

„Głodniaki” to kooperacyjna gra dla 2–4 graczy w mieszanie smakowitych kolorów. Waszym zadaniem jest ukończenie każdego poziomu poprzez wykarmienie wszystkich stworków.

Nie musicie czytać zasad.

**Samouczek** dostępny w aplikacji pozwoli wam zaznajomić się z grą i wszystkimi jej zasadami.

## Tryby gry

Możecie grać w dwóch trybach: fabularnym lub imprezowym.

W **trybie fabularnym** jest 12 poziomów, podczas których poznajecie historię i odblokowujecie nowe miejsca wraz z kartami przedmiotów. Na wyższych poziomach spotkacie też nowe stworki. Niektóre z nich posiadają specjalne zdolności, które dostarczą wam dodatkowej porcji wyzwań.

W **trybie imprezowym** rozgrywacie pojedynczą grę, korzystając ze wszystkich odblokowanych do tej pory przedmiotów. Wybierzcie ten tryb, jeśli chcecie się po prostu bawić bez angażowania w fabułę gry.

## Przygotowanie do gry

1. Pobierzcie i uruchomcie aplikację Głodniaki (Yummy Yummy Monster Tummy) na swoim urządzeniu mobilnym.
2. Umieście urządzenie na środku pola gry tak, by każdy dobrze widział ekran.
3. Jeśli to jest wasza pierwsza gra, otwórzcie paczkę „Poddasze dziadka” 🏠 z 38 kartami. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.
4. Potasujcie te 38 kart i stwórzcie z nich zakrytą talię do gry. Gdy w kolejnych grach odblokujecie nowe karty, wtasujcie je do talii na początku gry.
5. **Aplikacja powie wam, po ile kart należy rozdać graczom.**

**Jesteście gotowi do gry!**

### Opis karty przedmiotu



## Przebieg gry

Na każdym poziomie czeka kilka stworków, które musicie nakarmić. Nakarmcie stworka, jak tylko ten **otworzy swoją paszczę!**

### Karmienie stworka:

**W dowolnej kolejności** każdy gracz wybiera **1 kartę przedmiotu** ze swojej ręki i za pomocą urządzenia skanuje jej kod QR (jest na odwrocie).

Możesz powiedzieć innym graczom, jaki kolor karty chcesz zagrać, ale **nie wolno ci jej pokazać**. Rozmawiajcie o wybieranych kartach i o kolejności ich zagrywania, ale pamiętajcie, że po zeskanowaniu karty, **nie wolno już zmienić zdania!**

**Po zeskanowaniu karty** odrzuć ją odkrytą na wspólny stos kart odrzuconych, który należy stworzyć obok miejsca na urządzenie.

Jeśli zeskanujesz kartę ze **zdolnością specjalną**, natychmiast jej używasz.

Aby przeczytać więcej o zdolnościach, wybierz „Zdolności” w ustawieniach aplikacji.

## Gdy każdy zeskanował już kartę przedmiotu:

Aplikacja powiadomi was, czy udało wam się wykarmić stworka. Jeśli tak, każdy gracz dobiera 1 kartę z talii i przechodziecie do kolejnego stworka (zgodnie z poleceniem aplikacji).

Najczęściej występującym rodzajem stworka jest potwór (patrz Rodzaje stworków). Aby wykarmić potwora, musicie wymieszać kolory przedmiotów tak, by otrzymać kolor jak najbardziej zbliżony do **koloru jego futra**. Jeśli otrzymany kolor będzie się znacznie różnił od futra potwora, przegrywacie i rozpoczynacie od początku poziomu.

**Przykład:** Na poddaszu spotykacie fioletowego potwora. Ależ jest głodny! Miła karmi go Borówkami, Noah zielonymi Majtami, a Liam dodaje czerwone Sanki do tej mieszanki. Pomieszczenie tych trzech kolorów skutkuje otrzymaniem koloru bardzo podobnego do fioletowego, a to jest właśnie to, czego potwór potrzebuje – zaliczacie ten poziom!



## Za łatwo albo za trudno?


Możecie zmienić w ustawieniach poziom trudności. Sugerujemy rozpoczęcie od **normalnego** poziomu trudności. Na łatwym – potwory będą mniej wybredne, jeśli chodzi o mieszankę kolorów, natomiast na trudnym... do odważnych świat należy!

## Rodzaje stworków

W trakcie gry napotkacie różne rodzaje stworków. W pierwszej grze wystarczy, że będziecie wiedzieć o dwóch z nich:



**Potwory** lubią jeść przedmioty będące w tym samym kolorze, co one. Ale bez **witamin!**

Jeśli nakarmicie potwora **witaminami**  (niezależnie od koloru), uruchomicie **alarm witaminowy!**

### Alarm witaminowy:

Następne **trzy zagrane karty** (karmiąc tego lub kolejnego potwora) nie mogą zawierać witamin. Jeśli zagracie kartę z witaminą, przegrywacie!



**Króliki** natomiast jedzą **tylko przedmioty z witaminami** 🍌, nie zważając na kolor.

Jeśli nakarmicie królika przedmiotem **bez witamin** (w dowolnym kolorze), przegrywacie.

## Koniec gry

Jeśli wykarmicie wszystkie stworki z poziomu, wygrywacie!

Możecie od razu rozegrać kolejny, właśnie odblokowany poziom albo spróbować później.

Aplikacja zapamiętuje, które poziomy ukończyliście.

Ukończenie danego poziomu może odblokować nowe miejsca. Aplikacja poprosi was wtedy o otwarcie nowej paczki z kartami. Dodajcie wszystkie nowe karty do talii, będziecie ich używać w kolejnych grach. Każda karta z danej paczki ma odpowiadającą ikonę miejsca, z którego pochodzi 🏠/🍷/👤/🌸.

Każde nowe miejsce dostarcza więcej przedmiotów, specjalnych zdolności i dodatkowych rodzajów stworków do wykarmienia.

## Twórcy:



Projekt gry: Andreas Wilde  
Redakcja: Milena Meißner  
Programowanie: Jonas Kopcsek,  
Bartłomiej Zalewski



Dyrektor projektu: Vincent Vergonjeanne  
Rozwój gry: Filip Miłuński  
Dyrektor artystyczny: Mateusz Komada  
Ilustracja na pudełku: Jochem Van Gool  
Ilustracje: Jovana Damcevska  
Projekt Graficzny: Katarzyna Kosobucka  
Kierownik projektu: Marta Borowska  
Produkcja: Przemek Dołęgowski  
Oprogramowanie: Marcin Musiał  
Redakcja instrukcji: Jonathan Bobal  
Korekta: Bree Goldman

### Polska edycja

Korekta: Renata Skrucha  
Redakcja i tłumaczenie: Patryk Blok  
Wydawca: Michał Herman