



Gra dla 3-16 graczy od 12 lat

Autorzy: Catty / Führer

Gra Piatnika nr 745591

© 2004, 2014 Piatnik, Wiedeń • Wydrukowano w Austrii

### **Zawartość:**

55 kart z 990 różnymi hasłami

1 klepsydra

1 kostka

1 instrukcja

dotatkowo będą potrzebne kartki papieru i coś do pisania

### **Cel gry:**

Zdobycie jak największej liczby punktów poprzez umiejętnie przedstawianie i odgadywanie hasel.

### **Karty:**

Na każdej karcie znajduje się sześć grup hasel oznaczonych symbolami 'narysuj' (grupa 1 i 4), 'opisz słownie' (grupa 2 i 5) i 'pokaż na migi' (grupa 3 i 6). Każda grupa składa się z 3 hasel o różnych poziomach trudności – za 3, 4 i 5 punktów. Hasła za 3 punkty są zazwyczaj najłatwiejsze, a za 5 – najtrudniejsze. Oczywiście ocena poziomu trudności hasel jest subiektywna, więc gracz może trafić na hasło za 5 punktów, które będzie jego zdaniem łatwe do zaprezentowania.

Jeżeli hasło jest wydrukowane na czerwono, rozgrywana jest tzw. „Otwarta runda” (opisana dalej).

### **Przygotowanie do gry:**

- Gracze dzielą się na 2, 3 lub 4 drużyny, każda złożona z co najmniej 2 graczy (specjalne zasady dla 3 osób opisano dalej).
- Karty z hasłami należy potasować i ułożyć w zakryty stos (hasłami do dołu).

- Należy przygotować kartkę do notowania punktów oraz zapas kartek do haseł rysowanych.
- Drużyna, która rozpoczyna grę, wyznacza jednego z graczy na pierwszego Demonstratora. Rolę Demonstratora pełnią kolejno wszyscy gracze w drużynie.

### **Przebieg gry:**

- Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Pierwszy Demonstrator drużyny rozpoczynającej grę rzuca kostką, losując w ten sposób jedną z 6 grup haseł przedstawionych na kartach. Następnie deklaruje, czy będzie przedstawiał hasło za 3, 4 czy 5 punktów.
- Demonstrator bierze ze stosu wierzchnią kartę tak, aby nikt nie widział znajdujących się na niej haseł i odnajduje swoje hasło.

*Przykład: gracz wyrzucił kostką 4 oczka i zadeklarował poziom trudności 5. Oznacza to, że musi przedstawić hasło oznaczone liczbą 5, znajdujące się w czwartej grupie ('narysuj').*

- Demonstrator ma ok. 10 sekund na zapamiętanie hasła. Jeżeli nie jest rozgrywana „Otwarta runda” (hasło wydrukowane na czerwono), pokazuje kartę zawodnikom z innych drużyn i odkłada ją na bok.
- Gracz musi teraz zaprezentować hasło kolegom z drużyny tak, aby mogli je odgadnąć. O sposobie prezentacji decyduje symbol, którym oznaczona jest wylosowana grupa haseł. W zależności od sposobu prezentacji, obowiązują następujące zasady:

### **Rysowanie:**

Demonstrator przedstawia hasło w formie graficznej. Nie może przy tym nic mówić ani też gestykulować. Może jedynie skinieniem głowy potwierdzić, że gracze z drużyny prawidłowo odgadli część hasła. Rysunek nie może zawierać liter ani cyfr.

### **Opis słowny:**

Hasło musi być przedstawione słownie. Nie można przy tym używać wyrazów zawartych w tekście hasła (z wyjątkiem przyimków i spójników) w żadnej formie gramatycznej.

### **Pantomima:**

Demonstrator pokazuje hasło na migi. Nie może przy tym mówić ani wydawać żadnych innych odgłosów. Nie może brać do ręki żadnych przedmiotów ani na nie wskazywać. Może natomiast wskazywać części swojego ciała.

**Uwaga:** Naruszenie zasad przez Demonstratora powoduje przerwanie odgadywania. Drużyna nie zdobywa punktów, a grę kontynuuje następna drużyna.

- Czas na odgadywanie jest wyznaczany przez klepsydre, uruchamianą przez jednego z graczy w momencie, gdy Demonstrator odłoży kartę. Członkowie przeciwnych drużyn pilnują zarówno czasu, jak i zgodności działań Demonstratora z zasadami gry. Oceniają też, czy hasło zostało prawidłowo odgadnięte. Uwaga: przed grą należy uzgodnić, jaki stopień dokładności jest wymagany przy odgadywaniu haseł - czy np. wszystkie wyrazy muszą być w tej samej kolejności, czy można zastąpić wyraz synonimem, itd.
- Jeżeli drużyna odgadnie hasło zanim przesypie się piasek w klepsydze, zdobywa tyle punktów, ile podane jest przy odgadniętym hasle. Punkty notowane są na kartce.
- Grę kontynuuje następna drużyna, itd.

### **Otwarta runda:**

Jeżeli hasło jest wydrukowane w kolorze czerwonym, rozgrywana jest „Otwarta runda”. Demonstrator nie pokazuje nikomu karty, ale kładzie ją przed sobą hasłami do dołu tak, aby można było sprawdzić później hasło. Odgadywać hasło mogą członkowie wszystkich drużyn. Jeżeli uda się to komuś z innej drużyny, zdobywa 4 punkty, a drużyna Demonstratora traci

2 punkty. Jeżeli hasło odgadnie drużyna Demonstratora, zdobywa 6 punktów (niezależnie od tego, czy prezentowane było hasło za 3, 4 czy 5 punktów).

### **Koniec gry:**

Gra dobiega końca, gdy jedna z drużyn zdobędzie 40 punktów. Drużyna ta wygrywa.

### **Zasady gry dla 3 osób:**

- Gracze nie dzielą się na drużyny – każdy gra na własne konto.
- W grze dla 3 osób rozgrywane są wyłącznie „Otwarte rundy”, niezależnie od tego, czy tekst hasła wydrukowany jest na czarno, czy na czerwono.
- Gracz, którego jest kolej, jest Demonstratorem i przedstawia hasło obu przeciwnikom.
- Jeżeli hasło zostanie odgadnięte, zarówno Demonstrator, jak i gracz, który odgadł hasło, otrzymują liczbę punktów podaną przy prezentowanym hasle.
- Jeżeli nikt nie odgadł hasła, żaden z graczy nie otrzymuje punktów.

### **Wskazówki:**

- Prezentując hasła składające się z kilku wyrazów, można próbować przedstawić pojedyncze wyrazy osobno – w wielu przypadkach może to być łatwiejsze niż prezentowanie całego hasła na raz. Na przykład rysując hasło „Kocie łby” można najpierw narysować kota, a następnie głowy.
- Gracz pełniący rolę Demonstratora, deklarując poziom trudności hasła, powinien brać pod uwagę swoje umiejętności w określonym sposobie prezentacji. Jeżeli np. dobrze rysuje, a wyrzucił kostką 1 lub 4 oczka (symbol ‘narysuj’), powinien rozważyć wybór hasła za 5 punktów.
- Doświadczeni gracze mogą pokusić się o modyfikację zasad gry i dostosowanie ich do swoich pomysłów.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:  
Kluwi s.c., 05-500 Piaseczno, ul. Żeromskiego 14/15, [www.piatnik.pl](http://www.piatnik.pl)

**Uwaga!** Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy.  
Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.  
Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.



[piatnik.com](http://piatnik.com)