

PL

Kreatywna gra imprezowa dla 3 lub więcej osób od 8 lat.

Wyobraź sobie, że możesz rysować tylko nosem. Czy nie byłoby to zabawne? Na tym właśnie polega ta niesamowita gra imprezowa: musisz w odmierzonym przez klepsydre czasie narysować przy użyciu nosa jak najwięcej obiektów w taki sposób, aby członkowie twojej drużyny odgadli, co rysujesz.

## Zawartość pudełka:



**Uwaga:** Jeżeli załączony do gry marker wypisze się, możesz zastąpić go markerem do tablic suchościeralnych, dostępnym w sklepach z artykułami papieżnymi. Znajdujące się w pudełku uchwyty pasują do większości dostępnych na rynku markerów. Należy mocno wcisnąć marker w odpowiedni uchwyt a następnie przymocować go do okularów.

## Cel gry:

Celem gry jest zdobycie 10 punktów za odgadnięcie w rundzie więcej wyrazów niż przeciwna drużyna.

## Przygotowanie gry:

Gracze dzielą się na dwie drużyny złożone z takiej samej lub zbliżonej liczby osób. Drużyna składa się z co najmniej 2 graczy (na końcu instrukcji podane są specjalne przepisy dla gry z udziałem 3 osób). Przetasujecie karty z zadaniami i ułóżcie je w formie talii, tekstami zadań do dołu. Obok kart postawcie klepsydre. Włóżcie marker w uchwyt i przyłączcie do okularów. Zespół, który rozpoczyna grę, bierze tabliczkę i okulary z markerem. Najmłodszy członek drużyny zostaje pierwszym rysującym. Pozostali członkowie drużyny siadają naprzeciwko niego, by móc zobaczyć, co narysował. Później rysownikami zostają kolejni członkowie drużyny.

## Przebieg gry:

Rysownik zakłada okulary z markerem i bierze do ręki tabliczkę do rysowania. Następnie bierze wierzchnią kartę z talii w taki sposób, by pozostali członkowie drużyny nie widzieli umieszczonych na niej zadań. Kartę wkłada do szczeliny na górze tablicy tak, by mógł odczytać zadania. Klepsydra jest odwracana. Tak szybko, jak to możliwe, gracz rysuje podłączonym do nosa markerem szkice, odpowiadające tekstom na karcie. Kolejność wybieranych zadań jest dowolna. Nie może rysować liter ani cyfr, nie może też nic mówić. Pozostali członkowie drużyny starają się jak najszybciej odgadnąć, co zostało narysowane. Jeżeli uznają, że nie są w stanie odgadnąć, jeden z nich mówi „następny” i rysownik wybiera inne zadanie do narysowania. Inne zadanie rysujący wybiera także wtedy, gdy poprzedni wyraz został odgadnięty. Trwa to do chwili, aż upłynie minuta i piasek w klepsydze do końca się przesyple. Zapamiętuje się liczbę odgadniętych wyrazów. Za pomocą gąbki trzeba teraz wytrzeć tabliczkę i do gry przystępuje drugi zespół, w którym pierwszym rysownikiem jest również najmłodszy gracz. Zakłada on okulary, bierze tabliczkę i wierzchnią kartę z talii. Gdy oba zespoły zakończą rundę, porównuje się liczbę odgadniętych wyrazów. Drużyna, która odgadła więcej wyrazów zatrzymuje kartę, a druga odkłada swoją na stos kart odrzuconych. Przy remisie obie drużyny odkładają karty na stos kart odrzuconych.

**Uwaga:** Rozsądne jest takie podzielenie miejsca na tabliczce, by kolejny rysunek można było umieścić obok poprzedniego, nie tracąc czasu na wycieranie poprzednich. Oczywiście ścieranie jest dozwolone.

## Zakończenie gry

Gra kończy się wygraną drużyny, która jako pierwsza zbierze 10 kart.

## Wariant dla trzech graczy - każdy przeciw każdemu

Jeden z graczy zostaje rysownikiem, a pozostali dwaj starają się odgadnąć, co narysował. Ten z odgadujących, który w ciągu 60 sekund odgadnie więcej wyrazów, zdobywa kartę. Przy remisie nikt karty nie zdobywa. Po kolei każdy z graczy zostaje rysownikiem. Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbierze 10 kart.



Polub nas  
[facebook.com/PiatnikPolska](https://facebook.com/PiatnikPolska)



piatnik.pl

Gra Piatnika nr 783470  
© 2022 Piatnik, Wien - Printed in Austria



**Uwaga!**  
Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Prosimy o zachowanie adresu.

Jeśli masz jakiegokolwiek pytania lub sugestie dotyczące gry, skontaktuj się z:  
Kluwi s.c., ul. Warszawska 21A,  
05-520 Konstancin-Jeziorna  
[www.piatnik.pl](http://www.piatnik.pl)