

PRZYKŁADOWY PRZEBIEG TURU

Tematyka w tej rundzie brzmi „Coś, co płynie”, natomiast na karcie litery widnieje „T”.

Podczas gry dla 4, 6 lub 8 graczy:

Marcinowi przychodzi na myśl słowo „TANKOWIEC”. Następnie wymyśla wskazówkę, która ma pomóc jego partnerowi z drużyny, Patrykowi, odgadnąć hasło. Wskazówka Marcina brzmi „CIĘŻKI”. Marcin BARDZO SZYBKO uderza kartę **pierwszeństwa** i wypowiada na głos swoją wskazówkę „CIĘŻKI”. Rozpoczyna się odliczanie: 5... 4... 3... 2... 1...

– Jeżeli Marcin i Patryk jednocześnie powiedzą „TANKOWIEC”, zdobędą kartę litery T. Jeżeli jednak Marcin powie na głos „TANKOWIEC”, a Patryk powie „TITANIC” to ich drużyna odpada z tej tury i nie mogą ponownie grać o tę literę.

– Jako że poprzednia drużyna popełniła błąd, Franek może rozpocząć tę turę na nowo. Robi to, uderzając dłonią w kartę **pierwszeństwa**, jednocześnie mówiąc głośno „LONDYN” (jako wskazówkę). Natychmiast rozpoczyna się odliczanie od 5 do 1. Zarówno on jak i jego partnerka z drużyny, Halina, mówią „TAMIZA”. Wygrywają tę turę i zdobywają Kartę Litery T.

Podczas gry dla 5 lub 7 graczy:

Marcinowi przychodzi na myśl słowo „TANKOWIEC”. Marcin BARDZO SZYBKO uderza kartę **pierwszeństwa** i wypowiada na głos swoją wskazówkę „CIĘŻKI”. Pozostali gracze zastanawiają się przez chwilę w milczeniu, po czym Martyna uderza kartę **pierwszeństwa**. Marcin i Martyna razem rozpoczynają natychmiast odliczanie: 5... 4... 3... 2... 1...

– Jeżeli Marcin i Martyna jednocześnie powiedzą „TANKOWIEC”, Marcin zdobędzie kartę **liter** T, a Martyna zdobędzie nieużywaną kartę **tematyki**. Jeżeli Marcin powie na głos „TANKOWIEC”, a Martyna powie „TITANIC” to nie zdobędą kart i nie będą mogli już proponować żadnych wyrazów ani wskazówek podczas tej tury (tzn. w czasie, gdy rozpatrywana jest karta litery „T”). Jednak zarówno Marcin, jak i Martyna będą mogli podjąć próbę odgadnięcia słowa, dla którego wskazówkę poda Iza.

6

REGUŁY

• REGUŁY DOTYCZĄCE SŁOWA

MUSI:

- być pojedyncze;
- zaczynać się na literę zgodną z rozpatrywaną w tej turze kartą litery;
- być powiązane z tematyką obowiązującą w danej rundzie;
- być słowem, które można znaleźć w słowniku.

MOŻE:

- być słowem z przedrostkiem, z przyrostkiem, może być rzeczownikiem, imieniem, przymiotnikiem, czasownikiem...

• REGUŁY DOTYCZĄCE WSKAZÓWKI

NIE MOŻE:

- być taka sama, jak słowo do odgadnięcia; (Nie śmiecie się, zobaczcie sami!)
- mieć tego samego tematu słowotwórczego, jak słowo do odgadnięcia;
- być tłumaczeniem SŁOWA na język obcy;
- być wyrazem użytym wcześniej w grze jako SŁOWO, WSKAZÓWKĄ albo nieudana próba odgadnięcia SŁOWA.

MOŻE:

- być słowem z przedrostkiem lub przyrostkiem, może być rzeczownikiem, imieniem, przymiotnikiem, czasownikiem...
- rozpoczynać się od innej litery niż SŁOWO;
- nie być związana z Tematyką obowiązującą w czasie danej rundy.

Punktów nie przyznaje się w sytuacji, gdy SŁOWO lub WSKAZÓWKĄ nie pokrywają się z powyższymi regułami. W sytuacji, gdy gracze nie potrafią dojść do porozumienia w kwestii poprawności danego słowa, zachęcamy do zachowania fair play i przegłosowania problemu.

7

ZAKOŃCZENIE TURU

3 Gdy drużyna (lub gracz) zdobędzie daną kartę **liter** albo jeżeli zostanie ona usunięta z gry (nikt jej nie zdobędzie), należy przejść do pozostałych dwóch tur, po jednej na każdą kartę **liter** dla tej samej Tematyki.

Adnotacja. Jeżeli żaden z graczy nie wymyśli słowa w uzgodnionym zakresie czasu, karta litery jest usuwana z gry.

4 Po rozpatrzeniu trzech kart **liter**, należy dobrać nową kartę **tematyki** oraz trzy nowe karty **liter**, które będą potrzebne do rozegrania następnej rundy.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gracze rozgrywają kolejno 6 rund, w każdej rundzie rozpatrując 1 kartę tematyki. Wszystkie karty **tematyki** używane w trakcie CAŁEJ gry (czyli 6), powinny być wybrane przez graczy przed rozpoczęciem rozgrywki. Na końcu gry powinno zostać rozpatrzonych 18 Kart **liter** (część z nich zdobyta przez graczy albo drużyny, a część z nich odrzucona). Drużyna (podczas rozgrywki dla 4, 6 lub 8 graczy) albo gracz (podczas rozgrywki dla 5 lub 7 graczy) z największą liczbą punktów wygrywa grę.

CHCĘ WIĘCEJ! CO JEŚLI GRAMY W 9 OSÓB?!

- Drużyny składają się z 3 graczy każda.
- Gdy gracz wymyśli SŁOWO, na końcu odliczania obydwaj gracze z jego drużyny muszą wypowiedzieć na głos SŁOWO wraz z tym graczem. **W TYM SAMYM CZASIE!**
- Oprócz powyższych wyjątków, podczas rozgrywki dla 9 graczy należy stosować reguły używane podczas rozgrywki dla 4, 6 lub 8 graczy.



8



Gra stworzona przez Jacquesa Bariota i Dominique'a Della Scaffa, ilustrowana przez Stivo. Dla 4-9 graczy od 12 roku życia.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 23 karty **tematyki**
- 1 karta **pierwszeństwa**
- 17 kart **liter**
- 1 regułami



CEL GRY

Zdobycie jak największej liczby kart **liter** poprzez poprawne odgadywanie haseł wymyślonych przez graczy ze wskazówką podyktowaną przez tematykę z karty i w nie więcej niż 5 sekund.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- Kartę **pierwszeństwa** należy umieścić na środku stołu.
- Następnie należy wylosować 6 kart **tematyki** oraz 3 karty **liter** i utworzyć z nich 2 oddzielne stopy, które następnie należy ułożyć zakryte po obu stronach karty **pierwszeństwa**.
- Pozostałe karty **tematyki** powinno się umieścić z powrotem w pudełku — nie będą używane podczas gry.
- Pozostałe karty **liter** należy pozostawić w obszarze rozgrywki, ponieważ będą potrzebne w dalszych etapach gry.
- Gracze wybierają cyfrę od 1 do 8. Wybrana w ten sposób cyfra będzie służyła do końca gry jako cyfra oznaczająca tematyki na wybranych wcześniej kartach **tematyki**.

1

- Podczas rozgrywki, w której bierze udział 4, 6 lub 8 graczy, gracze grają w drużynach dwuosobowych.
- Podczas rozgrywki, w której bierze udział 5 lub 7 graczy, nie dochodzi do utworzenia drużyn, każdy gracz dba o swój własny interes.
- Podczas rozgrywki, w której bierze udział 9 graczy należy utworzyć 3 drużyny, każda po 3 graczy.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka składa się z sześciu rund.

1 Gracze odkrywają wierzchnią kartę ze stosu kart **tematyki**. Tematyką w tej rundzie jest linijka na karcie tematyki oznaczona cyfrą (pomiędzy 1 a 8), która została wcześniej wybrana przez graczy.

Gracze przez cały czas trwania rozgrywki (6 rund) będą korzystać z **tematyki** oznaczonych cyfrą wybraną na samym początku gry.

W zależności od graczy dana tematyka może pobudzić wyobraźnię, ale nie musi. Jeżeli dana tematyka nie inspiruje, należy wymienić tę kartę tematyki, ponieważ jest ich wystarczająco dużo, a najważniejszym aspektem tej gry jest świetna zabawa!

2 Na jedną tematykę (jedną rundę) przypadają trzy tury. Pojedyncza тура przebiega w następujący sposób:

- Jeden spośród graczy odwraca pierwszą kartę **litery**.
- W tym samym czasie wszyscy gracze w ciszy próbują wymyślić SŁOWO, które:
 - ROZPOCZYNA SIĘ na literę z karty oraz
 - JEST POWIĄZANE z tematyką z karty.



2

ODGADNIĘCIE SŁOWA

Gra dla 4, 6 lub 8 graczy:

1 Gdy tylko dowolny gracz uzna, że wymyślił PASUJĄCE słowo, musi dobrać do niego odpowiednią WSKAZÓWKĘ, która pozwoli partnerowi tego gracza odgadnąć SŁOWO.

Następnie gracz musi uderzyć dłonią w kartę **pierwszeństwa**, JEDNOCZEŚNIE wypowiadając na głos WSKAZÓWKĘ.

Uwaga! Gracz, który uderzy dłonią w kartę pierwszeństwa, nie wypowiadając przy tym na głos swojej wskazówki, powinien zostać „wybuczany” przez pozostałych graczy, a kolejka przechodzi na tego gracza, który najszybciej uderzy karty i wypowie na głos swoją wskazówkę.

2 Gracze natychmiast zaczynają odliczanie: 5... 4... 3... 2... 1... Partner gracza, który wypowiedział wskazówkę, ma 5 sekund na zgadnięcie słowa, nim odliczanie dobiegnie końca!

3 Gdy czas minie, zamiast ZERA w odliczaniu, GRACZ, który wypowiedział wskazówkę oraz JEGO PARTNER muszą jednocześnie wypowiedzieć na głos słowo (GRACZ wypowiada wymyślone słowo, a jego PARTNER pierwsze, które przychodzi mu do głowy jako pasujące).

ZWYCIĘSTWO CZY PORAŻKA?

Gra dla 4, 6 lub 8 graczy:

W zależności od tego, co zostało wypowiedziane przez dwoje członków zespołu:

- Jeżeli SŁOWA są identyczne oraz PASUJĄCE DO TEMATYKI (patrz strona 8), wygrywają turę i zdobywają kartę **litery**, która jest liczona jako 1 punkt pod koniec gry.



3

- Jeżeli wypowiedziane na głos SŁOWA różnią się od siebie albo są identyczne, ale NIE PASUJĄ do tematyki, oraz jeśli nie zostały wypowiedziane w tym samym czasie, aktywna drużyna traci swoją kolejkę i nie zdobywa karty.

Teraz pozostałe drużyny otrzymują swoją szansę. Przez 10 sekund istnieje możliwość zasugerowania nowej WSKAZÓWKI przez pozostałe drużyny. Po upływie tych 10 sekund bez nowej sugestii albo po odpadnięciu wszystkich drużyn w czasie tej tury karta **litery** zostaje usunięta z gry. To samo dzieje się, gdy żadna z drużyn nie wymyśli żadnego SŁOWA w czasie jednej tury.

ODGADNIĘCIE SŁOWA

Gra dla 5 lub 7 graczy:

1 Gdy tylko dowolny gracz uzna, że wymyślił PASUJĄCE słowo, musi dobrać do niego odpowiednią WSKAZÓWKĘ, która pozwoli innemu graczowi odgadnąć SŁOWO.

Następnie gracz musi:

Uderzyć dłonią w kartę **pierwszeństwa** i w TYM SAMYM MOMENCIE wypowiedzieć na głos wymyśloną przez siebie WSKAZÓWKĘ.

Uwaga! Gracz, który uderzy kartę pierwszeństwa, nie wypowiadając przy tym na głos swojej wskazówki, powinien zostać „wybuczany” przez pozostałych graczy, a kolejkę może przejąć inny gracz poprzez uderzenie karty i wypowiedzenie na głos swojej wskazówki.

2 Gdy tylko inny gracz uzna, że odgadł SŁOWO, musi on uderzyć kartę **pierwszeństwa**. Obydwaj gracze NATYCHMIAST rozpoczynają głośno odliczać: 5... 4... 3... 2... 1... i zamiast mówienia „ZERO”, OBYDWAJ GRACZE muszą jednocześnie wypowiedzieć na głos słowo, o którym myślą.



4

ZWYCIĘSTWO CZY PORAŻKA?

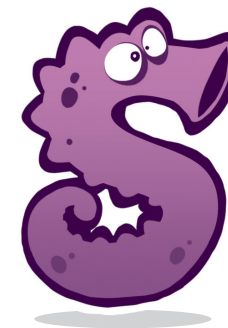
Gra dla 5 lub 7 graczy:

W zależności od SŁÓW wypowiedzianych przez dwoje graczy:

- Jeżeli SŁOWA są identyczne oraz PASUJĄCE DO TEMATYKI (patrz strona 7), wygrywają turę. Pierwszy gracz zdobywa kartę **litery**, która na końcu gry będzie warta 2 punkty. Drugi gracz również wygrywa i pobiera jedną nieużywaną kartę **tematyki**, wartą 1 punkt na końcu gry.

- Jeżeli wypowiedziane na głos SŁOWA różnią się od siebie albo są identyczne, ale NIE PASUJĄ do tematyki, oraz jeśli nie zostały wypowiedziane w tym samym czasie, aktywna para traci swoją kolejkę i nie zdobywa kart. Ci dwaj gracze wciąż mogą podejmować próby odgadnięcia SŁÓW wymyślonych przez innych uczestników zabawy.

Teraz pozostali gracze otrzymują swoją szansę. Przez 10 sekund istnieje możliwość zasugerowania nowej WSKAZÓWKI przez resztę graczy biorących udział w zabawie. Po upływie tych 10 sekund bez nowej sugestii albo po odpadnięciu wszystkich graczy w czasie tej tury, karta **litery** zostaje usunięta z gry. To samo dzieje się, gdy żaden z graczy nie wymyślił żadnego SŁOWA w czasie tej tury.



5