

PORADY OD AUTORA

- 1) W czasie pierwszej rozgrywki lub rozgrywkę z dużą liczbą graczy każdy z uczestników powinien pokazać swój znak przed rozpoczęciem zabawy.
- 2) Zalecamy zwolnienie rytmu w trakcie gry z dużą liczbą początkujących osób. Można go przyspieszyć, jeżeli gracze robią mało błędów.

WARIANT

„MISTRZ GESTÓW” (tylko dla graczy zaawansowanych!)

W czasie gry poza gestami krążą także ciągi imion graczy!

Gracz, który rozpoczyna gesty, musi:

- 1) Wypowiedzieć swoje imię, gdy wykonuje swój gest.
- 2) Wypowiedzieć imię **jakiegokolwiek** gracza (oprócz siebie), gdy wykonuje gest (wywołuje gestem) innego uczestnika zabawy.

Uwaga! Gracz, który został wywołany imieniem, może być:

- tą samą osobą, która została wywołana gestem;
- zupełnie innym graczem!

W drugim wypadku oba ciągi wywołań (gesty i imiona) zaczną niezależnie krążyć wśród graczy.



Aby się nie pomylić, musisz śledzić wzrokiem gesty, a słuchem imiona – jednocześnie wystukując rytm. Proste, prawda?

Pozostałe zasady są takie same jak w grze standardowej.



Autor: **Gabriel Ecoutin**
Ilustracje: **Stéphane Escapa**

ELEMENTY GRY

- instrukcja
- 40 kart **Gest**
- 10 kart **Kula**



CEL GRY

Każdy z graczy ma przed sobą jedną lub więcej kart z rysunkami gestów. W rytmie wybijanym przez wszystkich, gracze pokazują gesty kolejnych osób. Uwaga! Każda pomyłka oznacza otrzymanie karty **Kula**, a ten z graczy, który zbierze ich najwięcej, przegrywa grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasuj karty **Gest** (na ich rewersie znajduje się tytuł gry), następnie potasuj karty **Kula** i ułóż je na dwóch osobnych, zakrytych stosach na stole.



Rozdaj po jednej karcie **Gest** każdemu z graczy – kładzie on ją rysunkiem do góry przed sobą.

Połóż kartę **Palce w pralce** w 8 przykładach na środku stołu. Na niej znajduje się przykład rozpoczęcia gry.

ROZGRYWKI:

KROK 1

Wszyscy gracze wystukują ten sam rytm: dwa kłaśnięcia o uda, jedno kłaśnięcie dłońmi – zupełnie jak w klasycznej piosence *We Will Rock You* zespołu Queen (zob. Przykład 1).

Polecamy powtórzyć kilkakrotnie Krok 1, zanim przejdziecie dalej, tak aby wpaść w rytm.

KROK 2

Gracz z najlepszym wyczuciem rytmu rozpoczyna:

- Zamiast kłaśnięcia dłońmi pokazuje swój gest (zob. Przykład 2).
- Klaszcze dwa razy o uda (zob. Przykład 3).
- Wywołuje innego gracza, pokazując jego znak (lub jeden z jego znaków, zob. Przykład 4).

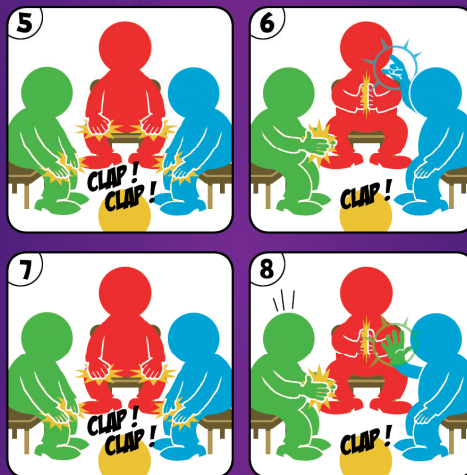


2

KROK 3

Wywołany gracz:

- Klaszcze dwa razy o uda, tak jak pozostali (zob. Przykład 5).
- Odpowiada, wykonując swój gest – ten, którym został wywołany (zob. Przykład 6).
- Ponownie klaszcze dwa razy o uda, tak jak pozostali (zob. Przykład 7).
- Wywołuje kolejnego gracza w sposób, w jaki sam został wywołany (zob. Przykład 8).



3

UWAGA!

- 1 Gdy jeden z graczy wykonuje gesty, pozostali nadal wybijają ten sam rytm – dwa kłaśnięcia o uda, jedno kłaśnięcie dłońmi.
- 2 Gracz może wywołać osobę, która wywołała go przed chwilą. Nie może wywołać siebie samego.

- 3 Jeżeli wywoływany gracz ma przed sobą kilka gestów, musi odpowiedzieć tym gestem, którym został wywołany.

Jeżeli gracz się pomyli (źle wybije rytm, zapomni swojego znaku itp.), musi:

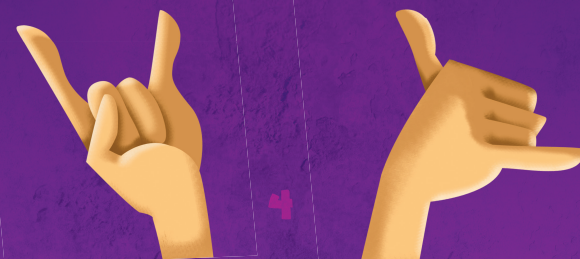
- Oddać jedną lub więcej swoich kart **Gest** wybranemu przez siebie graczowi.
- Bierze nową kartę **Gest** ze stosu i kładzie odkrytą przed sobą.
- Bierze jedną kartę **Kula** ze stosu i odczytuje ją na głos.

Wprowadza efekty opisane na karcie, a następnie kładzie ją przed sobą (stroną z „Kulą” do góry). Jeżeli karta jest przeznaczona do użycia później (karty *UFF!* lub *PA PA*), trzyma ją przed sobą odkrytą – nadal na koniec gry liczy się ona jako karta **Kula**.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zostanie wzięta ostatnia, dziesiąta karta **Kula**. Następnie zlicza się karty **Kula** każdego z graczy (także te, których efekt nie został użyty).

Przegranym (lub przegranymi) zostają gracze z największą liczbą kart **Kula**, a zwycięzcą zostaje osoba, która posiada ich najmniej.



4