

6 PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- Potasuj karty i stwórz talię.
- Postaw klepsydre na stole.
- Podziel graczy na 2 drużyny.

Uwaga! Zasady rozgrywki 3-osobowej znajdują się na końcu instrukcji.

6 PRZEBIEG GRY:

1 Gracz (narrator) bierze kartę, z której odczyta pytania 1 osobie ze swojej drużyny (partnerowi). Gracz z drużyny przeciwnej siada obok narratora – podczas rozgrywki sprawdza, czy udzielane odpowiedzi są poprawne.

2 Narrator czyta na głos kategorię z obu stron karty. Następnie partner wybiera 1 z nich. Na tym etapie narrator nie czyta jeszcze pytań.

nazwa kategorii



3 Gdy partner jest gotowy, narrator odczytuje na głos pytania w podanej kolejności. Uwaga! Po pierwszym pytaniu partner nie udziela jeszcze odpowiedzi. Jest to jednak moment, w którym **odwracacie klepsydre**. Po usłyszeniu pytania partner musi **udzielić odpowiedzi na pytanie, które narrator zadał mu wcześniej**. Gdy narrator zadaje 2. pytanie, partner odpowiada na 1. Gdy narrator zadaje 3. pytanie, ten odpowiada na 2. itd.

Mieć serce na...

Głowie!

Być jedną nogą w...

Dłoni!

4 Jeśli partner udzieli błędnej odpowiedzi albo piasiek w klepsydrze się przesypie, gracze natychmiast przerywają swoją rundę. **Liczba punktów, którą przyznaje się drużynie, zależy od poziomu osiągniętego przez partnera.**

Jeśli narrator przerywa po pytaniu znajdującym się w przedziale oznaczonym:

- numerem 1 → partner zdobywa 1 punkt;
- numerem 2 → partner zdobywa 2 punkty;
- numerem 3 (ostatnia odpowiedź) → partner zdobywa 3 punkty.



Magda się pomyliła – zdobywa 2 punkty.

Możecie zapisywać wyniki swojej drużyny na kartce albo nadzorować je, przydzielając nieużywane karty albo cukierki.

Uwaga! Odpowiedź na ostatnie pytanie znajduje się z boku karty. Nie musicie jej podawać podczas rozgrywki. Po przyznaniu punktów następuje zamiana ról. Drużyna przeciwna wyłania swojego narratora i jego partnera. Narrator dobiera kartę i postępuje zgodnie z opisem rundy.

5 Po przyznaniu punktów następuje zamiana ról. Drużyna przeciwna wyłania swojego narratora i jego partnera. Narrator dobiera kartę i postępuje zgodnie z opisem rundy.

OSTATNIA KARTA

Punkty za ostatnią, 5. kartę są liczone podwójnie!

WAŻNE INFORMACJE DOTYCZĄCE ODPOWIEDZI

- Odpowiedzi zapisane **kursywą** to nie hasła, które należy powiedzieć, ale opisy (gestów, dźwięków itd.).
- Na niektóre pytania można udzielić kilku prawidłowych odpowiedzi. Nie wszystkie zostały podane na kartach. Podczas rozgrywki sami zdecydujcie (np. w grupowej dyskusji), czy udzielona odpowiedź jest prawidłowa.

6 KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy rozegracie w sumie 10 kart (po 5 kart na każdą z drużyn). Drużyna, która zdobyła najwięcej punktów, wygrywa!

Mądry jak... **owca**



6 WARIANT 3-OSOBOWY

W rozgrywce 3-osobowej wprowadźcie następujące zmiany:

- Nie tworzyście drużyn. Każde z Was gra w pojedynkę.
- Za każdą kartę punkty zdobywają zarówno narrator, jak i jego partner, czyli gracz, który odpowiada na pytania; każde z Was otrzymuje od 0 do 3 punktów).
- Kolejne rundy przebiegają w następującej kolejności: Narrator zostaje osobą, która odpowiada na pytania; gracz, który poprzednio odpowiadał na pytania, sprawdza odpowiedzi; a gracz, który sprawdzał odpowiedzi, zostaje narratorem.
- Gra się kończy, gdy rozegracie 9 kart.

Król... **prosiak**



Gra autorstwa Erica Flumiana, ilustrowana przez Stivo
Dla 3–8 graczy od 12. roku życia

6 ELEMENTY:

- 56 kart,
- 30-sekundowa klepsydra,
- instrukcja.



6 CEL GRY:

Zdobądź jak najwięcej punktów, poprawnie odpowiadając na pytania. Jest tylko jeden haczyk... Zawsze odpowiadasz na poprzednie pytanie, a nie to, które właśnie Ci zadano!