

autor gry:
Jonathan Chaffer



instrukcja wideo
gry.nk.com.pl



gra pozorów

W 1935 roku amerykański psycholog John Ridley Stroop odkrył tak zwany *efekt Stroopa*. Uczestnicy eksperymentu mieli głośno nazywać kolor tuszu, którym zostały zapisane wyrazy i jednocześnie ignorować ich znaczenie. Na przykład, gdy prezentowane było słowo **NIEBIESKI**, należało odpowiedzieć „zielony”. Stroop udowodnił, że jest to znacznie trudniejsze niż w przypadku słowa **NIEBIESKI**.

Dzieje się tak, ponieważ w tym samym czasie prawa półkula mózgu stara się określić kolory, a lewa analizuje sens słów. Gdy informacje są sprzeczne i kolor atramentu różni się od znaczenia napisu, mózg ma spore problemy. Automatycznie przetwarza treść znanych mu słów i w związku z tym łatwo o błąd.

Zadania oparte o *efekt Stroopa* pozwalają rozwijać szybkość reakcji i podzielność uwagi.

Anna Karcz, psycholog, autorka bloga emocjedziecka.pl



WARIANT JEDNOOSOBOWY

CEL GRY

Podczas gry będziesz wykladać na stół karty trzymane w rękach. Będziesz układając je **w 2 rzędach** (jeden pod drugim):

- **w górnym rzędzie** układać je będziesz zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry,
- **w dolnym rzędzie** układać je będziesz zgodnie z zasadami z wariantu trudniejszego (z etapu II).

Staraj się wyłożyć jak najwięcej kart. Na koniec gry **zdobędziesz tyle punktów, ile wynosi liczba kart w krótszym rzędzie**.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasuj **karty podstawowe** (z **niebieskim** rewersem). Jeśli chcesz zagrać w trudniejszą wersję, dodaj karty z **czzerwonym** rewersem.
- Następnie odlicz **30 kart** i stwórz z nich stos (karty leżą rewersem do góry).
- Pozostałe karty odłóż do pudełka.
- Weź **4 karty** ze stosu.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

- Wykładasz 1 kartę do wybranego przez siebie rzędu.
- Następnie bierzesz 1 kartę ze stosu (tak, by mieć w ręce 4 karty).

Pamiętaj o zasadach dokładania kart:

- w górnym rzędzie ostatnio dołożona karta opisuje tę, którą należy wyłożyć jako kolejną (przykład 1),
- w dolnym rzędzie wykładana karta opisuje tę ostatnio dołożoną (przykład 2).

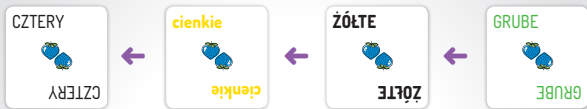
Przykład 1:

*W górnym rzędzie gracz jako pierwszą wyłożył kartę „**pięc**”. W trakcie gry dołożył tu kolejne karty: pięcioliterową „**GRUBE**”, zapisaną grubymi literami „**MAŁE**” oraz zapisaną małymi literami „**cienkie**”.*



Przykład 2:

W dolnym rzędzie gracz jako pierwszą wyłożył kartę „CZTERY”. W trakcie gry dołożył tu kolejne karty opisujące kartę wcześniej wyłożoną.



KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- Gdy **nie możesz dołożyć karty** do żadnego z dwóch rzędów.
- Gdy **wszystkie 30 kart** uda ci się dołożyć do rzędów.

Twoim wynikiem jest liczba kart w krótszym rzędzie. Każda karta w tym rzędzie to 1 punkt.

15 punktów = bardzo dobrze!

13-14 punktów = dobrze

11-12 punktów = średnio

10 punktów i mniej = zagraj jeszcze raz!



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
www.nk.com.pl

f /NaszaKsiegarnia

© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

© 2018 Grand Gamers Guild

Projekt graficzny okładki: Małgorzata Wójcicka
Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Katarzyna Suszał
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki