

Uwaga! Przygotowaliśmy dla Ciebie zabawę. Na bokach pudełka umieściliśmy wyzwania, których możesz się podjąć. Czy uda Ci się wykonać wszystkie zadania? Miłej zabawy!

Na końcu języka 2

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



autor: Andrew Innes

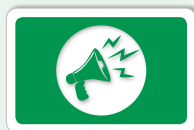
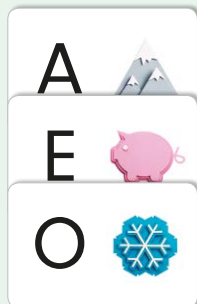
projekt graficzny: Łukasz Musiał, Cezary Szulc

eLEMENTY GRY

Talia zielona – 96 kart:

88 kart z literami

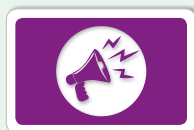
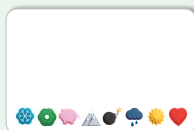
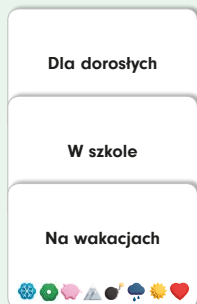
8 kart specjalnych



Talia fioletowa – 61 kart:

51 kart z kategoriami

10 pustych kart



Na pustych kartach
możecie napisać
wymyślone przez
siebie kategorie!

CEL GRY

Waszym zadaniem jest zdobycie **jak największej liczby kart**. Zdobywać je będziecie w **pojedynekach** z innymi graczami. Musicie wykazać się spostrzegawczością i szybkością w podawaniu słów, które zazwyczaj będziecie mieć... na końcu języka!

PRZYGOTOWANIE GRY

Potasujcie **zieloną talię kart**. Podzielcie ją na 2 mniej więcej równe stosy i połóżcie na środku stołu (rewersem do góry). W dalszej części instrukcji te stosy nazywać będziemy **zielonymi stosami kart**.

Uwaga! Przed rozgrywką **3-osobową** z **talii zielonych kart** usuńcie wszystkie karty (również specjalne), przedstawiające 2 wybrane przez was symbole (np. bombę i serce).



Fioletową talię kart odłóżcie do pudełka. Karty te wykorzystywane są w dwóch wariantach gry opisanych w dalszej części instrukcji.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która najszybciej powie *stół z powyłamywanymi nogami* (lub najmłodszy gracz).

- **Bierze 1 kartę** z dowolnego z zielonych stosów kart i **kładzie przed sobą** (zieloną stroną do dołu) w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli, co się na niej znajduje. Gracz robi to **szybko**, tak aby wszyscy gracze zobaczyli ją **w tym samym momencie**.

Uwaga! Kolejne karty brane z zielonych stosów gracz będzie umieszczać **jedna na drugiej**, tak aby widoczna była tylko ta **ostatnio położona**.

- Następnie kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) w identyczny sposób biorą po 1 karcie i kładą je przed sobą.
- W momencie gdy **na kartach 2 graczy pojawi się taki sam symbol**, dochodzi między nimi do **pojedynku**. Muszą oni **jak najszybciej** podać **dowolne słowo zawierające obie litery** z tych kart.

Przykład: Gracz 1 położył przed sobą kartę z **sercem**. Taki sam symbol znajduje się na karcie gracza 3, dochodzi więc między nimi do pojedynku. Jak najszybciej muszą podać słowo zawierające litery **T** i **W**.

- Gracz 1 jako pierwszy krzyczy „**Tawerna!**”.
- Gracz 3 na końcu języka miał słowo „**Wodolot**”, ale nie zdążył go podać.

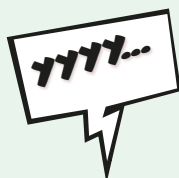
Gracz 4



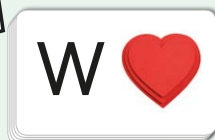
Gracz 1



Gracz 2

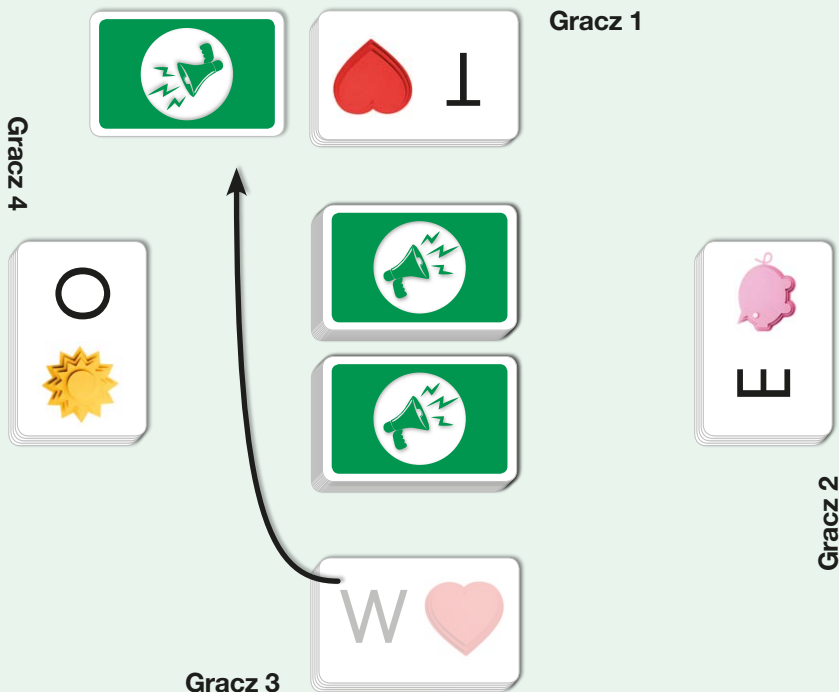


Gracz 3



- Gracz, który **wygrał pojedynek**, **zabiera kartę przeciwnika** i kładzie zakrytą (zieloną stroną do góry) przed sobą. Jest to jego zdobyty punkt.

Przykład: Gracz 1 był szybszy, wygrał więc pojedynek. Bierze kartę gracza 3 i kładzie ją zakrytą na stole przed sobą.



- Jeśli dwóch graczy **nie zauważą**, że mają taki sam symbol na swoich kartach, inni gracze mogą dać im do zrozumienia, że powinni rozegrać pojedynek – możecie spojrzeć na nich wymownie lub chrząknąć znacząco.
- Jeśli gracze biorący udział w pojedyнку **nie są w stanie wymyślić słowa** albo podali prawidłowe słowa **równocześnie**, następuje **dogrywka**.

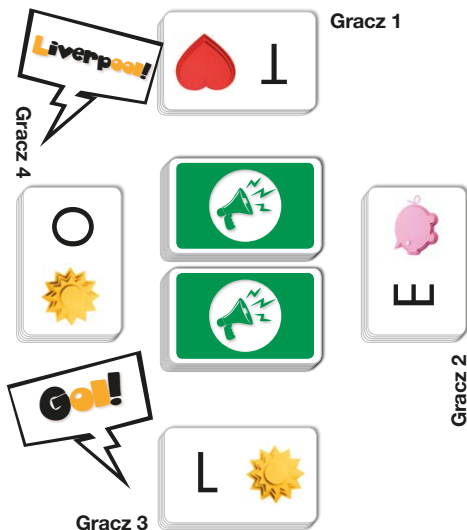
Jeden z pozostałych graczy wyklada dwie nowe karty z zielonych stosów (karty te muszą przedstawiać litery), a pojedynkujący się gracze muszą jak najszybciej podać słowo zawierające te litery. Zwycięzca dogrywki wygrywa pojedynek i zabiera kartę przeciwnika. **Karty wykorzystane do dogrywki należy wstawić do stosów.**

Uwaga! Zachowajcie czujność!

W momencie gdy gracz pokonany w pojedynku oddaje zwycięzcy swoją kartę, odslania kartę leżącą pod spodem. **Może to spowodować, że dojdzie do następnego pojedynku!** Odbywa się on na takich samych zasadach, jak powyżej opisany. Musicie więc cały czas być czujni i obserwować symbole na kartach rywali!

Przykład: W poprzednim przykładzie gracz 3 przegrał pojedynek, musiał więc oddać swoją kartę. Oddając ją, odsłonił kartę leżącą pod spodem – z symbolem **stońca**. Taki sam symbol znajduje się przed graczem 4, dochodzi więc między nimi do pojedynku. Muszą podać słowo zawierające litery **L** i **O**.

- Gracz 4 mówi „Liverpool!”.
- Gracz 3 mówi „Gol!”, jest jednak wolniejszy od rywala. Przegrywa więc pojedynek – musi oddać swoją kartę graczowi 4. Jeśli pod nią będzie się znajdować karta z sercem, słońcem lub świnką, nastąpi kolejny pojedynek.



Jeśli wśród kart leżących przed graczami **nie ma dwóch takich samych symboli** (czyli nie dochodzi do pojedynku), następny gracz bierze kartę z jednego z zielonych stosów i kładzie przed sobą.

Pamiętajcie!

- Karty z literamibrane z zielonych stosów kart musicie układać przed sobą jedna na drugiej, **aby widoczne były wyłącznie te ostatnio położone**.
- Dopóki nie rozegracie wszystkich pojawiających się po sobie pojedynków, żaden z graczy nie może odkryć nowej karty z zielonych stosów.

Uwaga na karty specjalne!

Jeśli kartą wziętą z zielonych stosów będzie **karta specjalna** (czyli przedstawiająca 2 symbole), gracz umieszcza ją między zielonymi stosami. Od tego momentu do pojedynków będzie dochodzić w dwóch sytuacjach:

- gdy pojawia się **2 takie same symbole** (jak do tej pory) oraz
- gdy pojawią się **2 symbole z karty specjalnej!**

Gracz, który wyciągnął kartę specjalną, **kładzie ją między zielonymi stosami kart**.

Następnie gracz ten bierze drugą kartę z jednego z zielonych stosów i gra toczy się dalej.

Jeśli położenie karty specjalnej od razu wywołało pojedynek, gracz bierze drugą kartę po zakończeniu tego pojedynku.

Uwaga! Jeśli podczas gry zostanie wyciągnięta **kolejna karta specjalna**, należy ją położyć na poprzedniej, tak aby tylko ostatnia była widoczna dla graczy.



Przykład: Na kartach graczy 3 i 4 znajdują się takie same symbole, co na karcie specjalnej: **świnka** i **kwiat**. Dochodzi więc do pojedynku pomiędzy tymi graczami. Muszą podać słowo zawierające litery **R** i **D**.

- Gracz 3 mówi „Og**ród**!”.

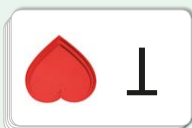
- Gracz 4 krzyczy „**D**roga!”.

Osoba, która była szybsza, weźmie kartę rywala i położy obok siebie.

Gracz 4



Gracz 3



Gracz 1



Gracz 2

Jeśli **na obu kartach** graczy biorących udział w pojedynku znajduje się będzie **ta sama litera**, należy podać słowo, w którym litera ta występuje **przynajmniej 2 razy**.

Przykład: W pojedynku biorą udział gracze mający na swoich kartach tę samą literę: Y. Gracze muszą więc jak najszybciej podać słowo, które zawiera przynajmniej dwie litery Y.

KONIEC GRY

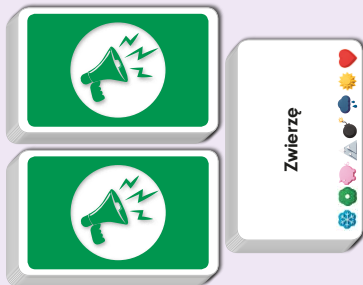
Gra kończy się, gdy w obu zielonych stosach **skończą się karty**. Wygrywa osoba, która zdobyła **najwięcej kart**.

W przypadku **remisu** następuje **dogrywka**. Jeden z graczy kładzie na środek stołu 2 karty z literami (losuje je spośród kart wykorzystanych podczas gry), a remisujący gracze muszą jak najszybciej podać słowo zawierające te litery. Gracz, który zrobi to jako pierwszy, zostaje zwycięzcą.

WARIANT TRUDNIEJSZY

W wariantcie tym wykorzystana będzie **fioletowa talia kart (z kategoriami)**. Wyjmijcie z niej **puste karty** – nie biorą udziału w grze. Jeśli wymyślicie swoje kategorie, zapiszcie je na tych kartach i dołączcie do pozostałych fioletowych kart.

- Przygotowując grę, potasujecie fioletową talię kart i położycie w stosie (kategorią do góry) obok zielonych stosów kart.



- Gra przebiega w taki sam sposób, jak w wersji podstawowej. Jedyna zmiana dotyczy **pojedynków**. Gracze biorący udział w pojedynku muszą jak najszybciej podać **słowo spełniające 2 warunki**:

- » musi pasować do kategorii widocznej na górze stosu,
- » musi zawierać literę znajdującą się na karcie przeciwnika.

Na końcu instrukcji umieściliśmy **uwagi dotyczące kategorii**. **Przeczytajcie je przed rozpoczęciem gry!**

- Po zakończonym pojedynku lub serii następujących po sobie pojedynków, następny gracz wykonuje poniższe działania:
 - » kartę kategorii leżącą na górze stosu odkłada do pudełka – w ten sposób odkrywa nową kategorię, która będzie obowiązywać w następnym pojedynku,
 - » kontynuuje grę, biorąc kartę z jednego z zielonych stosów i kładzie ją przed sobą.
- Jeśli gracze biorący udział w pojedynku **nie są w stanie wymyślić słowa** albo podali prawidłowe słowa **równocześnie**, następuje **dogrywka**. Jeden z pozostałych graczy odkłada do pudełka kartę kategorii leżącą na górze stosu – w ten sposób **odkrywa nową kategorię**. Pojedynkujący się gracze muszą jak najszybciej podać słowo pasujące do nowej kategorii i zawierające literę z karty przeciwnika. Zwycięzca dogrywki wygrywa pojedynek i zabiera kartę przeciwnika. **Karta kategorii wykorzystana do dogrywki pozostaje na górze stosu**. Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Przykład: Na kartach graczy 1 i 2 znajduje się taki sam symbol, dochodzi więc między nimi do pojedynku. Jak najszybciej muszą podać słowo z kategorii **zwierzę**, zawierające literę z karty przeciwnika.

- Gracz 1 krzyczy „**A**nakonda!”.

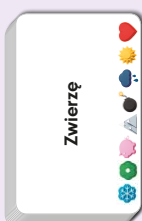
- Gracz 2 krzyczy „**S**okół!”.

Osoba, która była szybsza, weźmie kartę rywala i położy ją obok siebie.

Gracz 4



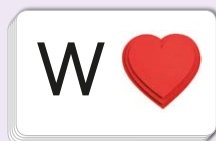
Gracz 1



Gracz 2



Gracz 3



WARIANT JESZCZE TRUDNIEJSZY

W wariacie tym rozgrywka przebiega w taki sam sposób, jak w **wariancie trudniejszym**. Różnica polega na tym, że słowo podane podczas pojedynku musi zawierać obie litery widoczne na kartach graczy biorących udział w pojedynku.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Przykład: W poprzednim przykładzie gracz 2 przegrał pojedynek, musiał więc oddać swoją kartę. Oddając ją, odsłonił kartę leżącą pod spodem – z symbolem **serca**. Dochodzi do kolejnego pojedynku. Karta z kategorią **zwierzę** pozostaje więc na swoim miejscu.

Gracze 2 i 3 muszą podać słowo z kategorii **zwierzę**, zawierające obie litery: A i W.

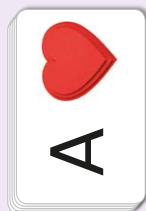
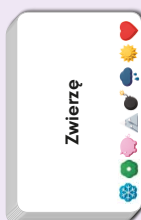
- Gracz 2 krzyczy „**Gawron!**”.

- Gracz 3 krzyczy „**Wydra!**”.

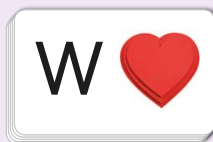
Gracz 1



Gracz 4



Gracz 3



Gracz 2

Uwagi dotyczące kategorii

- Pamiętajcie, aby podczas pojedynków podawać hasła **możliwe do zweryfikowania** przez innych graczy. Dobrą odpowiedzią z kategorii *Muzyka* jest np. *U2*, ale *ciocia Marzenka* czy *sąsiad z góry* już nie – nawet jeśli osoby te potrafią pięknie śpiewać.

Możecie się umówić, że w przypadku wątpliwości, czy dane hasło jest poprawne, przeprowadzicie głosowanie.

- Kategorie znajdujące się na kartach są bardzo ogólne. Dzięki temu, różne słowa mogą do nich pasować. Poniżej kilka przykładów:
 - kategoria *Książka*: *Pucio*, *Potop*, *kryminał*, *telefoniczna*,
 - kategoria *Bajka, zabawka*: *Smerfy*, *smok*, *księżniczka*, *Śnieżka*, *lalka*, *klocki*,
 - kategoria *W zasięgu wzroku*: coś, co znajduje się w waszym pobliżu.
- **Uwaga!** Kategoria **WSZYSCY!** jest wyjątkowa. Po odkryciu takiej karty, **udział w pojedynku biorą wszyscy gracze!** Należy podać słowo zawierające **jak najwięcej liter** z odkrytych kart leżących przed graczami. Pierwszy gracz, który poda słowo odlicza 20 sekund. Po zostali gracze mogą podawać swoje słowa - każdy może podać tylko jedno. Po 20 sekundach pojedynek wygrywa osoba, która podała słowo z największą liczbą liter z odkrytych kart. W przypadku remisu wygrywa szybszy gracz. Zwycięzca zabiera kartę **WSZYSCY!** Karta ta warta jest **2 punkty!**
- **I pamiętajcie o najważniejszym: Na końcu języka to tylko zabawa!** Życzymy wielkich emocji i ogromnej frajdy z gry.

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2018 Anomia Press LLC. All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Arek Maj
Projekt graficzny: Łukasz Musiał, Cezary Szulc
DTP: Cezary Szulc

Sądziś, że znasz swoich znajomych?

Świetna gra imprezowa dla dorosłych graczy!

Musicie obstawiać, kto z Was byłby w stanie zrobić rzeczy podane na kartach.

