



gra słów



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



autor: Julien Percot
projekt graficzny:
Małgorzata Wójcicka

 /NaszaKsiegarnia
 nasza_ksiegarnia_gry

ELEMENTY GRY

92 karty

4 żetony (z cyframi 1, 2, 3, 4)



PRZYGOTOWANIE GRY

Potasujcie **92 karty**, a następnie:

- A** **20 kart** połóżcie w stosie (rysunkami do dołu). Odkryjcie **4 karty** z góry stosu i połóżcie obok w rzędzie. Karty te będziemy nazywać **kartami zadań**.
- B** Kolejne **20 kart** rozłóżcie obrazkami do góry. Karty te będziemy nazywać **kartami skojarzeń**.
- C** Pozostałe **karty** odłóżcie z boku – będą potrzebne później (w fazie II).
- D** **4 żetony** połóżcie obok **kart zadań**.

PRZYGOTOWANIE GRY

Karty zadań



Karty skojarzeń



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Podczas rozgrywki gracze nie rywalizują ze sobą. Wspólnie starają się osiągnąć jak najlepszy wynik. Gra składa się z 3 faz wykorzystujących umiejętność **kojarzenia**, **opowiadania** oraz **dobrą pamięć**.

FAZA I: SKOJARZENIA

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio grała w dowolną grę Wydawnictwa „Nasza Księgarnia” (lub gracz najmłodszy).

- **Gracz rozpoczynający losuje zadanie dla pozostałych osób.**

Miesza 4 żetony i losuje 1 z nich. Dyskretnie sprawdza cyfrę na wylosowanym żetonie (nie ujawnia jej pozostałym osobom!). Cyfra ta wskazuje jedną z czterech **kart zadań**.

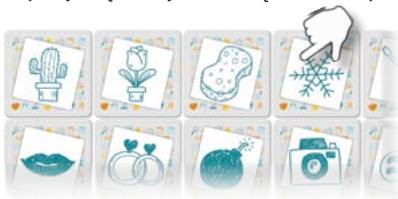
Przykład: Gracz wylosował żeton z cyfrą 2 (nie pokazuje cyfry pozostałym graczom!). Wskazuje ona kartę zadania z **choinką**.



- **Gracz rozpoczynający daje wskazówkę.**

Wskazuje 1 **kartę skojarzeń**. Stara się wskazać kartę, która pozostałym osobom skojarzy się z wylosowaną wcześniej **kartą zadania**.

Przykład: Gracz wskazał **śnieg**, mając nadzieję, że pozostałe osoby skojarzą go z **choinką**.



- **Pozostałe osoby wspólnie ustalają, z czym kojarzy się wskazana karta.**

Mogą ze sobą rozmawiać na temat tego, która z **kart zadań** pasuje do **karty skojarzeń** wskazanej przez gracza rozpoczynającego. Następnie mówią, którą **kartę zadania** wybrali.

Uwaga! Gracz rozpoczynający nie może pomagać!

- **Gracz rozpoczynający ujawnia żeton z cyfrą.**

Jeśli gracze wskazali właściwą **kartę zadania**, zdobywają obie karty:



- **kartę zadania** odkładają (rysunkiem do dołu) obok pozostałych kart zadań,
- **kartę skojarzeń** odkładają (rysunkiem do dołu) obok pozostałych kart skojarzeń.

Przykład:

- Gracze skojarzyli śnieg z choinką. Mówią więc „**choinka!**”.
- Gracz rozpoczynający ujawnia żeton z cyfrą. Dwójka oznacza kartę zadania z choinką.
- Gracze zdobywają obie karty: z choinką i śniegiem. Odkładają je obok kart zadań i skojarzeń.

A

CHOINKA!

B



C

Karty zadań



Karty skojarzeń



Uwaga! Zdobywane karty gracze odkładają na **2 stosy**: zdobytych **kart zadań** i **kart skojarzeń**. **Należy pilnować porządku w tych stosach**: karty trzeba odkładać w kolejności ich zdobywania, nie można ich mieszać! Będzie to miało znaczenie w kolejnych fazach gry.

Jeśli gracze wskazali niewłaściwą **kartę zadania**, **nie zdobywają kart**:

- **kartę zadania** i **kartę skojarzenia** odkładają do pudełka (nie będą brały udziału w dalszej grze).

Przykład:

- A** Gracze skojarzyli śnieg z wigilijnym stołem. Mówią „stół!”.
- B** Gracz rozpoczynający ujawnia żeton z cyfrą. Dwójka oznacza kartę zadania z choinką.
- C** Gracze nie zdobywają kart choinki i śniegu – odkładają je do pudełka.



A

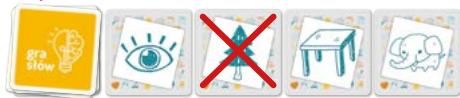
STÓŁ!

B

2

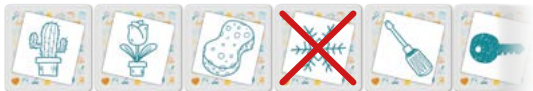
Karty zadań

C



Karty skojarzeń

C



- **Przygotowanie do następnej rundy:**

- Wylosowany **żeton** wraca do pozostałych żetonów.
- Gracze uzupełniają puste miejsca po **karcie zadania** (przed chwilą zdobytej lub odłożonej do pudełka) – kładą tam kartę wziętą z góry stosu **kart zadań**, aby ponownie odkryte były 4 karty.

Uwaga! Gdy stos się wyczerpie, nie będzie możliwości uzupełniania pustych miejsc. Odkrytych **kart zadań** będzie więc coraz mniej. Należy dopasować wtedy liczbę żetonów do liczby odkrytych **kart zadań**:

- gdy odkryte są 3 **karty zadań**, gracze odkładają do pudełka żeton z cyfrą 4,
- gdy odkryte są 2 **karty zadań**, gracze odkładają do pudełka również żeton z cyfrą 3.

Uwaga! Nie można uzupełniać pustych miejsc po **kartach skojarzeń** zdobytych lub odłożonych do pudełka. Z każdą rundą jest ich coraz mniej na stole.

Nową rundę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony gracza, który rozpoczął poprzednią rundę:

- losuje żeton (nie ujawnia cyfry pozostałym graczom),
- wskazuje wybraną przez siebie **kartę skojarzeń**,
- pozostali gracze wybierają jedną z **kart zadań**.

FAZA I toczy się do momentu, gdy na stole zostanie 1 odkryta **karta zadania** i 1 **karta skojarzeń**. **Obie są zdobywane przez graczy** – należy je odłożyć na odpowiednie stosy zdobytych kart. W tym momencie kończy się FAZA I, a rozpoczyna FAZA II.

FAZA II: OPOWIADANIE

Faza ta stanowi przygotowanie do FAZY III.

- A Zdobyte **karty zadań** należy rozłożyć (rysunkami do dołu) w jednym rzędzie.
- B Pod nimi należy rozłożyć (obrazkami do góry) zdobyte **karty skojarzeń**.

Uwaga! Gracze rozkładają karty w takiej samej kolejności, w jakiej je zdobywali. Pierwszą parę kart tworzą więc te zdobyte jako pierwsze w poprzedniej fazie, drugą parę tworzą karty zdobyte jako drugie itd.

Przykład: *Pierwszą zakrytą kartą zadań jest ta z **choinką**, a pod nią leży karta skojarzeń ze **śniegiem** – obie zostały zdobyte na początku fazy I.*

- C Gracze biorą karty odłożone na bok podczas przygotowywania rozgrywki (*patrz: punkt C na str. 1 i 2*). Tasują je i odliczają tyle kart, ile leży na stole w jednym rzędzie (np. jeśli w jednym rzędzie leży 8 kart, odliczają 8 kart). Należy je rozdać graczom, a resztę odłożyć do pudełka. Gracze nie muszą mieć takiej samej liczby kart.

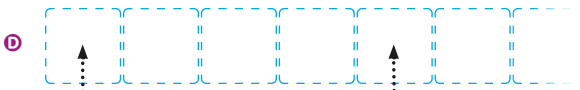
Można oglądać rysunki na swoich kartach, ale nie można pokazywać ich pozostałym graczom.



Zdobyte karty zadań



Zdobyte karty skojarzeń



Ⓧ Kolejno każdy gracz wybiera 1 ze swoich kart i kładzie ją (rysunkiem do góry) pod dowolną kartą skojarzeń. W ten sposób powstanie **trzeci rząd kart**.

Uwaga! Kładąc kartę, należy powiązać ją z rysunkiem widocznym na karcie skojarzeń. Można mówić dowolne rzeczy. Najlepiej takie, które w FAZIE III pozwolą odpowiedzieć na pytanie, co znajduje się na zakrytej karcie.

Uwaga! Podczas tej fazy gracze nie mogą rozmawiać na temat tego, co znajduje się na zakrytych kartach.

Przykład: Pierwszy gracz wybrał kartę z **budzikiem** i postanowił położyć ją pod kartą ze **śniegiem**. Gracz pamięta, że nad nią leży karta z **choinką**, mówi więc:

„Gdy pada śnieg, odliczamy czas do ubierania choinki”.

Drugi gracz wybrał kartę z **deskorolką**. Kładzie ją pod **rakietą**. Nie pamięta, co znajduje się na zakrytej karcie, mówi więc:

„W podróż rakietą na Marsa zabralbym deskorolkę”.

FAZA II toczy się do momentu, gdy każdy gracz wyłoży wszystkie swoje karty (czyli powstanie trzeci rząd kart).

FAZA III: PAMIĘĆ

Na początku tej fazy **środkowy rząd kart należy odłożyć do pudełka.**

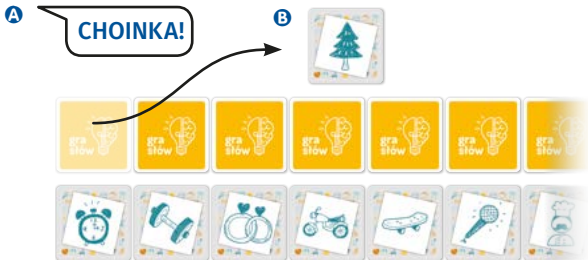
Gracze muszą odpowiedzieć na pytanie, **jakie rysunki znajdują się na zakrytych kartach w górnym rzędzie.**

- Wszyscy grają wspólnie, mogą ze sobą rozmawiać i dzielić się tym, co pamiętają z FAZY I i II.
- Gracze rozpoczynają od pierwszej karty z lewej strony. Za każdym razem mają jedną szansę na udzielenie odpowiedzi.
- Po udzieleniu odpowiedzi odwracają zakrytą kartę i sprawdzają, czy mieli rację.
 - **Jeśli mieli rację**, zdobywają kartę z górnego rzędu. Kartę z dolnego odkładają do pudełka.
 - **Jeśli nie mieli racji**, nie zdobywają punktu. Obie karty odkładają do pudełka.



Przykład:

- A** Gracze pamiętają, że ktoś w poprzedniej fazie opowiadał o zimie, odliczaniu czasu i choince, podają więc odpowiedź: „choinka!”.
- B** Odkrywają kartę z górnego rzędu. Mieli rację, zdobywają więc kartę z choinką, a kartę z budzikiem odkładają do pudełka.



KONIEC GRY

Po odkryciu ostatniej karty z górnego rzędu gra się kończy. Gracze liczą zdobyte punkty (**1 karta = 1 punkt**) i sprawdzają, jaki poziom osiągnęli:

- **poniżej 10 punktów** = nikomu o tym nie mówcie i zagrajcie jeszcze raz 😊
- **10–11 punktów** = bardzo słabo
- **12–13 punktów** = słabo
- **14–15 punktów** = nieźle
- **16–17 punktów** = dobrze
- **18–19 punktów** = bardzo dobrze
- **20 punktów** = doskonale!

WARIANT ŁATWIEJSZY

Jeśli chcecie ułatwić sobie grę (np. jeżeli gracie z dziećmi), rozgrywkę ograniczcie do FAZY I. Przygotowanie i przebieg gry pozostają bez zmian (patrz: str. 2 i 3). Zagrajcie kilka razy z rzędu, starając się osiągnąć jak najlepsze wyniki, czyli zdobyć jak najwięcej kart.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Aptečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2020 Pink Monkey Games

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Redakcja: Patrycja Jaworska, Michał Szewczyk
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Zuzanna Laskowska
DTP: Cezary Szulc

Jedna z najlepszych na świecie gier imprezowych!



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



Bądź szybszy od rywali – powiedz to, co masz na końcu języka!

Coś dużego



Coś dużego

Znany
potwór



Znany
potwór

Na plaży



Na plaży

Coś, czego
nie lubisz



Coś, czego
nie lubisz

Wyjątkowa gra! Trzeba współpracować, nie można jednak swobodnie rozmawiać!



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



Gra kooperacyjna – wspólnie walczycie o jak najlepszy wynik.

