



gra pozorów

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



Autor: Jonathan Chaffer
Projekt graficzny okładki:
Małgorzata Wójcicka

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.

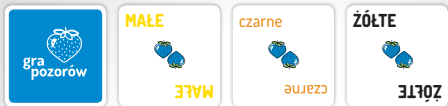
Zadania oparte o *efekt Stroopa* pozwalają rozwijać szybkość reakcji i podzielność uwagi.

Anna Karcz, psycholog, autorka bloga emocjedziecka.pl



ELEMENTY GRY

65 kart podstawowych (z **niebieskim** rewersem)



45 kart do wariantu zaawansowanego (z **czerwonym** rewersem)



Co znajduje się na kartach

Zanim przejdziemy do opisu reguł gry, spójrzmy na informacje podane na kartach.

Na każdej karcie znajduje się **1 wyraz** (niebieskie truskawki są jedynie ozdobą kart). Litery w wyrazach mają kilka cech:



• **Liczba liter** – w wyrazach jest od 4 do 7 liter.

4 litery:

MAŁE



MAŁE

5 liter:

sześć



sześć

6 liter:

czarne



czarne

7 liter:

wielkie



wielkie

• **Kolor liter** – litery są w kolorach **żółtym**, **zielonym**, **czarnym**, **rudym**.

Litery **żółte**:

cztery



cztery

Litery **zielone**:

sześć



sześć

Litery **czarne**:

ŻÓŁTE



ŻÓŁTE

Litery **rude**:

grube



grube

• **Wielkość liter** – litery są WIELKIE lub małe.

Litery **WIELKIE**:

MAŁE



MAŁE

SZEŚĆ



SZEŚĆ

Litery **małe**:

czarne



czarne

wielkie



wielkie

- **Grubość liter** – litery są **grube** lub cienkie.

Litery **grube**:



Litery cienkie:



CEL GRY

W tej grze nie ma podziału na rundy czy tury graczy. **Wszyscy gracze równocześnie!**

Podczas gry będziecie wykładać na stół karty trzymane w rękach. Starajcie się jak najszybciej wyłożyć wszystkie swoje karty. Aby wygrać, należy wykazać się spostrzegawczością i szybkością!

PRZYGOTOWANIE GRY

- Karty z **czzerwonym** rewersem odłóżcie do pudełka (wykorzystywane są w wariantcie zaawansowanym).
- Potasujcie **karty podstawowe** (z **niebieskim** rewersem).
- **Jedną** z nich połóżcie **na środku stołu** – białą stroną do góry.
- Następnie rozdajcie każdemu graczowi **po 15 kart**. Gracze tworzą z nich stopy i kładą przed sobą niebieską stroną do góry.



Uwaga! Jeśli chcecie, aby gra trwała dłużej, możecie rozdać graczom więcej niż po 15 kart (każdy musi jednak mieć taką samą liczbę kart).

- Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Pamiętajcie, że w grze obowiązuje zasada *kto pierwszy, ten lepszy* – **wszyscy gracze równocześnie.**

- Na hasło *START!* wszyscy bierzecie kolejne karty ze swoich stosów i staracie się jak najszybciej znaleźć taką, która pasuje do karty leżącej na środku stołu (zgodnie z zasadami opisanymi na następnej stronie).



Jeśli ktoś taką kartę znajdzie, jak najszybciej wyklada ją na środek stołu – na leżącą tam kartę.

- Wykładając karty na środek stołu, róbcie to w taki sposób, aby widoczna była tylko jedna karta – ta ostatnio wyłożona.
- W rękę możecie mieć dowolną liczbę kart. Przy braniu nowych kart ze swojego stosu obowiązuje tylko jedna zasada: kolejne karty z góry stosu należy brać pojedynczo, karta po karcie (a nie od razu kilka kart).
- Po wyłożeniu karty na środek stołu gra toczy się dalej – tym razem szukacie karty pasującej do tej wyłożonej przed chwilą. Sytuacja na środku stołu co chwilę się zmienia, wykładacie kolejne karty, musicie więc wykazać się spostrzegawczością i szybkością.
- Gdy dwóch lub więcej graczy w tym samym momencie wyłoży karty na środek stołu, tylko ten najszybszy zostawia tam swoją kartę. Pozostali muszą zabrać swoje karty.

Wykładanie kart na środek stołu

- **Karta leżąca na środku stołu opisuje tę, którą należy wyłożyć jako kolejną.**



- Patrząc na kartę leżącą na środku stołu, zwracacie uwagę wyłącznie na **TREŚĆ wyrazu**, a nie na wygląd liter (czyli ich liczbę, kolor, wielkość i grubość).
- Szukając odpowiedniej karty wśród tych trzymanyh w ręku, zwracacie uwagę wyłącznie na **WYGLĄD liter**, a nie na treść wyrazów.
- Osoba, która najszybciej znajdzie odpowiednią kartę, wyklada ją na środek stołu.

Przykład 1:

Na środku stołu leży karta „**RUDE**”. Wszyscy gracze szukają więc karty z wyrazem mającym **rude litery**. Osoba, która najszybciej znajdzie taką kartę, kładzie ją na środek stołu (zakrywa kartę dotychczas tam leżącą).

Poniżej znajdują się przykłady kart, które w tym przypadku można wyłożyć na środek stołu – wszystkie mają **rude litery**.



Przykład 2:

W tym przypadku wszyscy gracze szukają karty z **5-literowym wyrazem**.

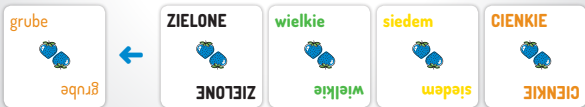
Poniżej znajdują się przykłady kart, które można wyłożyć na środek stołu – wszystkie mają **5 liter**.



Przykład 3:

W tym przypadku wszyscy gracze szukają karty z **grubymi literami**.

Poniżej znajdują się przykłady kart, które można wyłożyć na środek stołu – wszystkie mają **grube litery**.



Jeśli gracz popełni błąd i wyłoży kartę, która nie pasuje do tej leżącej na środku stołu, rywale powinni zwrócić mu na to uwagę. W takiej sytuacji gracz zabiera błędnie wyłożoną kartę z powrotem do ręki, a gra toczy się dalej.

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

a) Gdy któryś z graczy wyłoży na środek stołu swoją **ostatnią kartę**. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

b) Gdy któryś z graczy **nie ma karty pasującej** do tej leżącej na środku stołu. W takiej sytuacji gracz zatrzymuje grę, mówiąc *STOP!*, i odkrywa swoje karty:

- Jeśli gracz rzeczywiście nie ma karty, którą mógłby wyłożyć na środek stołu, gra kończy się. Zwycięzcą zostaje gracz, któremu zostało najmniej kart.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który powiedział *STOP!* Jeśli nie ma go wśród remisujących graczy, dzielą się oni zwycięstwem.

- **Jeśli gracz popełnił błąd** (miał przynajmniej jedną kartę pasującą do tej na środku stołu), gra jest kontynuowana, ale już bez gracza. Kładzie on karty przed sobą i czeka na zakończenie gry. Wciąż jednak ma szansę na zwycięstwo (może mieć najmniej kart lub wygrać dzięki remisowi). Nie warto jednak mówić *STOP!* zbyt pochopnie.

WARIANT TRUDNIEJSZY

Podczas tego wariantu wykorzystywane są te same karty, co w podstawowej wersji gry (z **niebieskimi** rewersami).

Rozgrywka podzielona jest na 2 etapy:

- W **etapie I** gramy tak, jak w podstawowej wersji gry – karta na środku stołu opisuje tę, którą można na niej położyć.
- W **etapie II** gramy inaczej – to wykładana karta musi opisywać tę leżącą na środku stołu.

Etap I

Przygotowanie i przebieg gry – jak w podstawowej wersji gry.

Po zakończeniu etapu I gracze zatrzymują karty, które im pozostały!
Kładą je przed sobą na stole niebieską stroną do góry.

Następnie należy wykonać poniższe działania:

- Potasujcie karty leżące na środku stołu.
- Rozdajcie je po równo wszystkim graczom. Pamiętajcie, że w tym momencie nie bierzecie pod uwagę kart, które zostały wam z etapu I – rozdajecie wyłącznie karty, które leżały na środku stołu.
- Jeśli nie dało się rozdać kart po równo wszystkim graczom, brakujące karty weźcie z pudełka (podczas przygotowywania gry część kart odłożyliście do pudełka).



- Rozdane karty każdy gracz dokłada do kart, które zostały mu z etapu I, a następnie tasuje je wszystkie razem, tworzy z nich swój stos i kładzie przed sobą.
- Weźcie 1 kartę z pudełka i połóżcie ją na środku stołu – białą stroną do góry.

Zauważcie, że im więcej kart gracz odłoży na środek stołu podczas pierwszego etapu gry, tym mniej ich będzie mieć w drugim etapie.

Etap II

Przebiega podobnie, jak etap I. Różnica polega na innych zasadach wykładania kart na środek stołu.

Wykładanie kart na środek stołu

- **Wykładana karta musi opisywać tę, która leży na środku stołu.**
- Patrząc na kartę leżącą na środku stołu, zwracacie więc uwagę wyłącznie na **WYGLĄD liter** (czyli ich liczbę, kolor, wielkość i grubość), a nie na treść wyrazów.
- Szukając odpowiedniej karty wśród tych trzymanyh w ręku, zwracacie uwagę wyłącznie na **TREŚĆ wyrazu**, a nie na wygląd liter.
- Osoba, która najszybciej znajdzie odpowiednią kartę, wyklada ją na środek stołu.

Przykład 1:

W tym przypadku wszyscy gracze szukają kart opisujących tę leżącą na środku stołu, czyli z wyrazami: „**cienkie**”, „**sześć**”, „**czarne**”, „**wielkie**”.

Poniżej znajdują się przykłady kart, które można wyłożyć na środek stołu.



Przykład 2:

W tym przypadku wszyscy gracze szukają kart opisujących tę leżącą na środku stołu, czyli z wyrazami: „**żółte**”, „**siedem**”, „**grube**”, „**małe**”.

Poniżej znajdują się przykłady kart, które można wyłożyć na środek stołu.



Etap II kończy się w taki sam sposób jak etap I. Po zakończeniu etapu II gra dobiega końca – zwycięzca wyłaniany jest tak samo, jak w podstawowej wersji gry.

WARIANT ZAAWANSOWANY

Wariant ten polega na dodaniu talii z **czerwonym** rewersem do **kart podstawowych**. Czerwone karty możecie dodać podczas podstawowej rozgrywki lub grając w wariant trudniejszy.

Karty z czerwonym rewersem wprowadzają do gry nową cechę liter:

• **Kierunek liter** – litery mogą być zapisane normalnie lub lustrzanie.

Litery zapisane normalnie:



Litery zapisane lustrzanie:



- Przed rozpoczęciem gry talie z **czerwonym** i **niebieskim** rewersem dokładnie potasujcie.
- Wariant ten pozwala na grę w 5 osób (nie więcej). Możecie rozdać graczom po 15 kart (jak w podstawowej wersji gry) lub więcej, na przykład po 20 kart. Ważne, aby wszyscy gracze mieli taką samą liczbę kart.

- Zauważcie, że wyrazy „normalnie” i „lustrzanie” mają więcej niż 7 liter. Jest to dodatkowe utrudnienie, ponieważ nie opisuje ich żadna karta z liczebnikami („cztery”, „pięć”, „sześć”, „siedem”).
- Przebieg gry pozostaje bez zmian.

Przykład - etap I:

W tym przypadku wszyscy gracze szukają karty z wyrazem zapisanym **lustrzanie**.

Poniżej przykłady kart, które można wyłożyć na środek stołu. Wszystkie mają wyrazy lustrzane.



Przykład - etap II:

W tym przypadku wszyscy gracze szukają kart opisujących tę leżącą na środku stołu, czyli kart z wyrazami: „**żółte**”, „**wielkie**”, „**lustrzanie**”, „**grube**”.

Na następnej stronie znajdują się przykłady kart, które można wyłożyć na środek stołu.

ЗИИЯМЯОН



ИИЯМЯОН



ŽÓŁTE



TEŁOŽ

wielkie



kiełwie

LUSTRZANIE



INIAZRUST

grube



grube

Uwaga! Na stronie gry.nk.com.pl dostępny jest **jednoosobowy wariant gry**.



Od wydawcy:

Gra pozorów to polska edycja amerykańskiej gry **Stroop**.

Jej zasady wymagały od nas precyzyjnego dopasowania polskich wyrazów występujących na kartach. Niektórzy z Was mogą się dziwić, dlaczego w grze występuje kolor rudy, a nie ma np. czerwonego czy niebieskiego. Wynika to z zasad gry – na kartach muszą być kolory 4-, 5-, 6- i 7-literowe.

Mamy nadzieję, że **Gra pozorów** rozgrzeje Was do... *czerwonoci* 😊.



Wydawnictwo **NASZA KSIĘGARNIA**

ul. Aptečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła

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

© [nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)

© 2018 Wydawnictwo **NASZA KSIĘGARNIA**

© 2018 Grand Gamers Guild

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga

Koordinacja produkcji:

Krystyna Michalak, Aleksandra Semla

Redakcja: Michał Zwierzyński

Marketing: Patrycja Jaworska

Korekta: Zuzanna Laskowska

Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

JEDNA Z NAJLEPSZYCH NA ŚWIECIE GIER IMPREZOWYCH!

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

WERSJA Z HASŁAMI

WERSJA Z LITERAMI

