

na końcu języka

autor: Andrew Innes

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



junior

eLEmenty GRY

Talia pomarańczowa (54 karty):



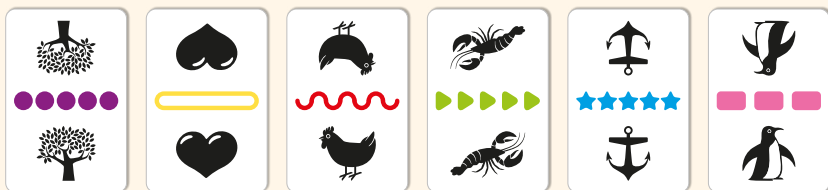
Talia niebieska (54 karty):



W każdej talii znajduje się:

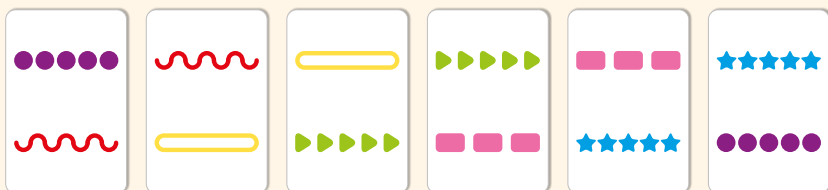
48 kart z obrazkami

(na każdej karcie 2 czarno-białe obrazki oraz kolorowy wzorek pomiędzy nimi)



6 kart specjalnych

(na każdej karcie 2 kolorowe wzorki)



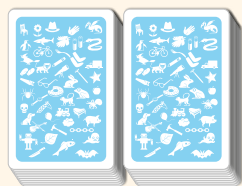
CEL GRY

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

PRZYGOTOWANIE GRY

Wybierzcie **jedną** talię kart: **pomarańczową** lub **niebieską**. Drugą talię odłóżcie do pudełka. Każda z nich zawiera inne obrazki. Talie możecie wykorzystywać wymiennie.

Potasujcie karty, podzielcie na 2 mniej więcej równe części i połóżcie na środku stołu (obrazkami do dołu). W dalszej części instrukcji będziemy je nazywać **stosami kart**.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna najstarszy gracz albo osoba, która najlepiej powie fragment wiersza *Chrząższc* Jana Brzechwy: „w Szczebrzeszynie chrząszcz brzmi w trzcinie”.

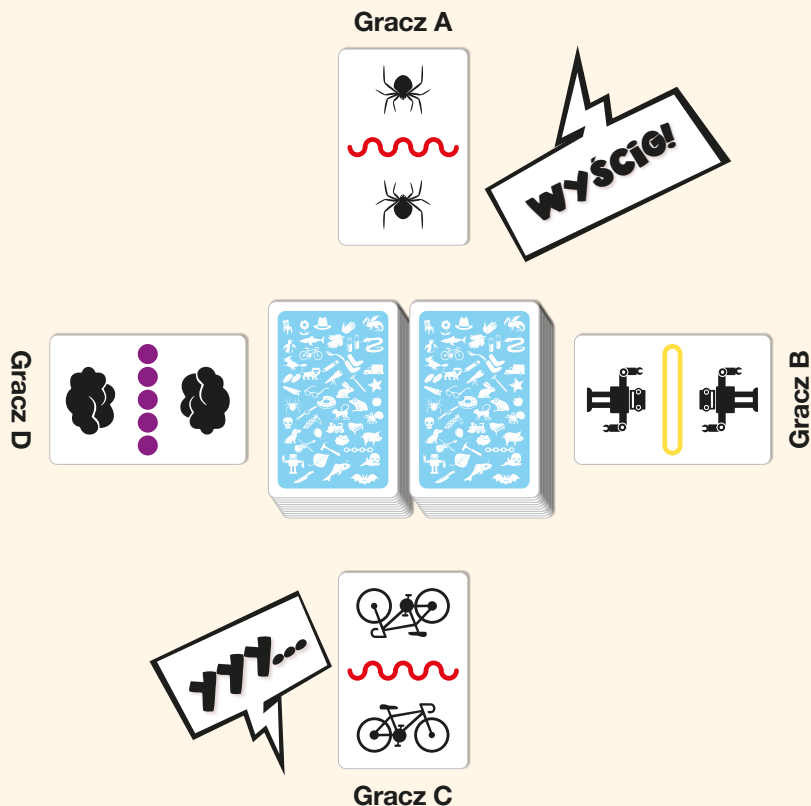
- **Bierze 1 kartę** z dowolnego stosu i **kładzie ją przed sobą** (obrazkiem do góry) w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli, co się na niej znajduje. Gracz robi to **szybko**, tak aby wszyscy zobaczyli ją **w tym samym momencie**.

Uwaga! Kolejne karty brane ze stosu 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 wzorek**, dochodzi między nimi do **pojedynku**. Muszą oni **jak najszybciej** podać **dowolne słowo kojarzące się z obrazkiem na karcie przeciwnika**.

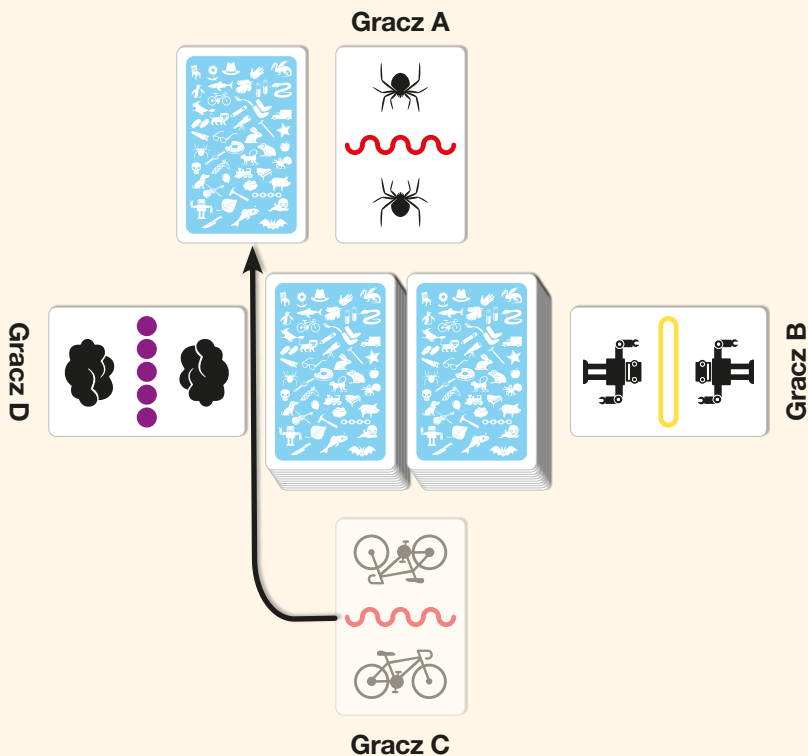
Przykład: Gracz A położył przed sobą kartę z **czerwoną falą**. Taki sam wzorek znajduje się na karcie gracza C, dochodzi więc między nimi do pojedynku. Jak najszybciej muszą podać odpowiednie słowo:

- Gracz A podaje słowo, które kojarzy mu się z ROWEREM – krzyczy „WYŚCIE!”
- Gracz C podaje słowo, które kojarzy mu się z PAJĄKIEM – waha się jednak zbyt długo i przegrywa pojedynek.



- Gracz, który **wygrał pojedynek**, **bierze kartę przeciwnika** i kładzie zakrytą (obrazkiem do dołu) przed sobą. Jest to jego **zdobyty punkt**.

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



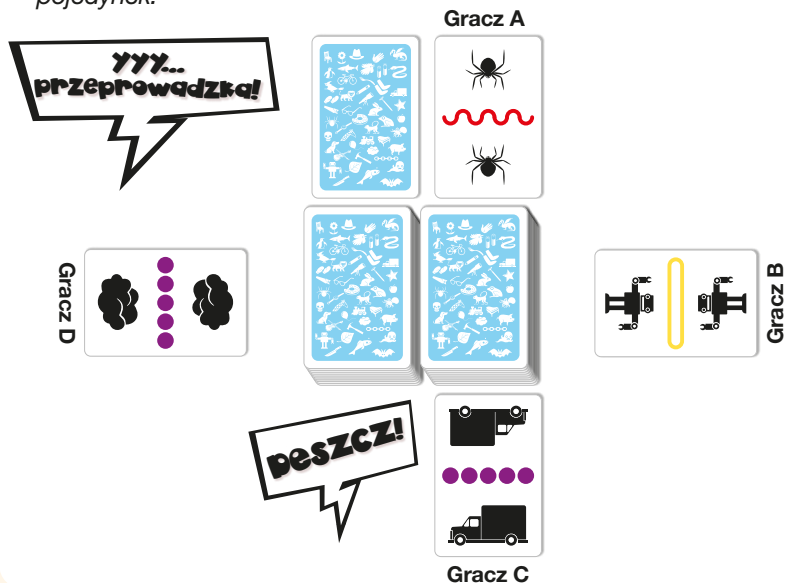
- Jeśli dwóch graczy **nie zauważą**, że mają taki sam wzorek na swoich kartach, inni gracze mogą dać im do zrozumienia, że powinni rozegrać pojedynek – możecie spojrzeć na nich wymownie lub chrząknąć znacząco.
- Jeśli gracze biorący udział w pojedyнку podali właściwe słowa **równocześnie**, następuje **dogrywka**. Jeden z pozostałych graczy wyklada nową kartę ze stosu, a pojedynkujący się gracze muszą **jak najszybciej** podać dowolne słowo kojarzące się z widocznym na niej obrazkiem. Zwycięzca dogrywki wygrywa pojedynek i bierze kartę przeciwnika. **Kartę wykorzystaną do dogrywki należy wstawić do jednego ze 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 wcześniej opisany. Musicie więc cały czas być czujni i obserwować wzorki na kartach rywali!

Przykład: W poprzednim przykładzie gracz C przegrał pojedynek, musiał więc oddać swoją kartę. Oddając ją, odsłonił kartę leżącą pod spodem – z **fioletowymi kółkami**. Taki sam wzorek znajduje się przed graczem D, dochodzi więc między nimi do pojedynku:

- gracz C musi podać słowo, które kojarzy mu się z CHMURĄ – krzyczy „DESZCZ!”,
- gracz D musi podać słowo, które kojarzy mu się z CIĘŻARÓWKĄ – waha się przez moment i po chwili mówi „PRZEPROWADZKA!”. Chwila wahania spowodowała, że gracz D był wolniejszy, przegrywa więc pojedynek. Musi oddać swoją kartę graczowi C. Jeśli pod nią będzie się znajdować karta z **czerwoną falą**, **żółtą elipsą** lub **fioletowymi kółkami**, nastąpi kolejny pojedynek.



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

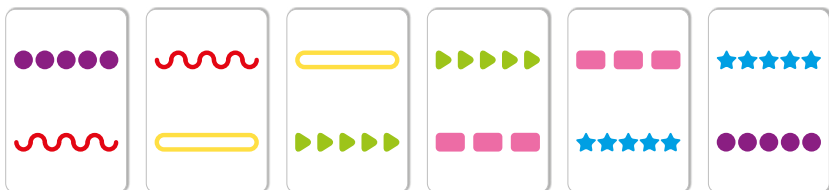
Pamiętajcie!

- Karty brane ze stosów 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 ze stosu.

Uwaga na karty specjalne!

Jeśli kartą wziętą z któregoś stosu będzie **karta specjalna** (przedstawiająca 2 wzorki), gracz umieszcza ją **między stosami**. Od tego momentu do pojedynków będzie dochodzić w dwóch sytuacjach:

- gdy pojawią się **2 takie same wzorki** (jak do tej pory)
lub
- gdy pojawią się **2 wzorki z karty specjalnej!**



Gracz, który wyciągnął kartę specjalną, **kładzie ją między dwoma stosami kart**. Następnie gracz ten bierze drugą kartę z dowolnego stosu i gra toczy się dalej.

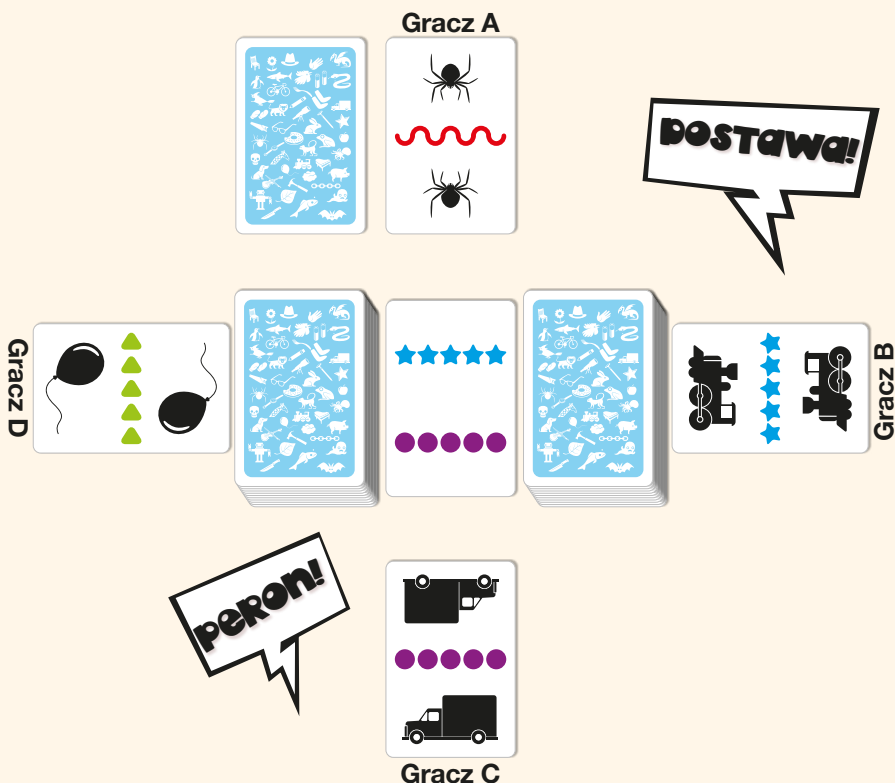
Jeśli położenie karty specjalnej od razu wywołało pojedynek, gracz bierze następną kartę po zakończeniu tego pojedynku.

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 B i C znajdują się takie same wzorki, co na karcie specjalnej. Dochodzi więc do pojedynku między tymi graczami:

- gracz B podaje słowo kojarzące mu się z CIĘŻARÓWKĄ – krzyczy „DOSTAWA!”;
- gracz C podaje słowo kojarzące mu się z POCIĄGIEM – krzyczy „PERON!”.

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



KONIEC GRY

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

W przypadku **remisu** następuje **dogrywka**. Jeden z pozostałych graczy wyklada dowolną kartę, a remisujący gracze muszą jak najszybciej podać dowolne słowo kojarzące im się z obrazkiem na niej widocznym. Zwycięzca dogrywki wygrywa grę.

WARIANT: MARATON

Jeśli chcecie wydłużyć rozgrywkę, wykorzystajcie **obie talie**. Pozostałe reguły nie ulegają zmianie.

WARIANT: TA SAMĄ GŁOSKĄ

Podczas pojedynków należy podać **słowo zaczynające się na taką samą głoskę, co obrazek na karcie przeciwnika**.

Jeśli karta przedstawia KURĘ, można powiedzieć np. KINO, KOMIKS, KOMBAJN. A jeśli na karcie jest CHMURA, można powiedzieć np. HAK, CHRUPKI, HAŁAS.

Wiele obrazków znajdujących się na kartach można zinterpretować na kilka sposobów. Powoduje to, że różne odpowiedzi będą do nich pasować. Na przykład rysunek SAMOCHODU można zinterpretować jako AUTO, POJAZD, TRANSPORT, a każde z nich zaczyna się na inną głoskę i każda z nich jest właściwa.

Uwaga! Pamiętajcie, że podczas pojedynku należy podać dowolne słowo zaczynające się na taką samą GŁOSKĘ (a nie sylabę czy literę), jak obrazek na karcie przeciwnika. Dlatego w przypadku ŚWINKI można podać słowo SITKO, a w przypadku ŻABY odpowiednim słowem może być RZEKA. Pozostałe reguły nie ulegają zmianie.

WARIANT: RYMOWANIE

Podczas pojedynków należy podać **słowo rymujące się z obrazkiem na karcie przeciwnika**. Pozostałe reguły nie ulegają zmianie.

WARIANT: KATEGORIE

Przed rozpoczęciem gry możecie wspólnie umówić się, że wszystkie słowa podawane w trakcie gry powinny być związane z konkretną kategorią – np. z FILMEM, PRZYRODĄ albo SPORTEM. Pozostałe reguły nie ulegają zmianie.

Kilka uwag, zanim zaczniecie mówić, co macie na końcu języka

- Może się zdarzyć, że **ta sama karta**, na przykład SMOK, weźmie udział w **dwóch pojedynkach następujących od razu jeden po drugim**. Jeśli w pierwszym pojedynku ktoś podał słowo RYCERZ, w drugim pojedynku **nie można go powtórzyć!** Należy wymyślić inną odpowiedź kojarzącą się ze smokiem, np. ZAMEK, WAWEL, ŁUSKI, OGIEŃ.
- **I pamiętajcie o najważniejszym: gra *Na końcu języka Junior* to tylko zabawa!** Życzymy wielkich emocji i doskonałej zabawy.

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  nasza_ksiegarnia_gry



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełeczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2021 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2021 Anomia Press LLC. All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński
Marketing: Patrycja Jaworska
Korekta: Zuzanna Laskowska
Projekt graficzny i DTP: Cezary Szulc

Instrukcja wideo na gry.nk.com.pl. 7 minut oglądania i można grać!



**HIT
OSTATNICH
LAT!**

Takiego wyścigu jeszcze nie było.
Wygra najwolniejszy ślimak!
Rewelacyjna zabawa dla całej rodziny.



Instrukcja wideo na gry.nk.com.pl. 6 minut oglądania i można grać!

2018
NAJLEPSZA
GRA DZIECIĘCA
Francja

2017
NAJLEPSZA
GRA RODZINNA
USA

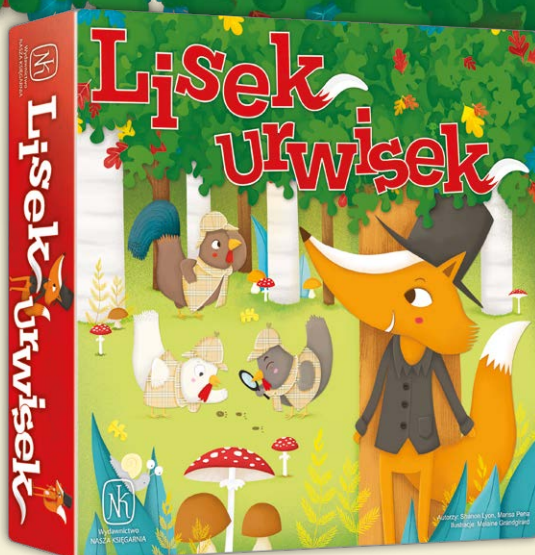
2017
NAJLEPSZA
ZABAWKA
USA

2017
NAGRODA
GRA DZIECIĘCA
REKOMENDACJA
Niemcy

2017
NAGRODA
YOUNG EINSTEINS
USA

2017
NATIONAL PARENTING
PUBLICATIONS
USA

2015
DICE
TOWER
REKOMENDACJA
USA



**ŚWIATOWY
HIT!**



Gra detektywistyczna, w której **dzieci nie rywalizują ze sobą.**

Zbierają wskazówki pozwalające rozwiązać zagadkę. Wśród lisów ukrył się lisek urwisek – **gracze muszą współpracować**, aby go odnaleźć.





Gra o kotach biegających po pokoju!

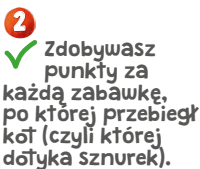


Koś biegnie do stolika przy **turkusowej** ścianie. Przeciągasz więc sznurek do tego mebla.

Początek sznurka



Po dotarciu do szafki kot biegnie do krzesła.



Po dotarciu do stolika kot biegnie do szafki stojącej przy **fioletowej** ścianie.