

# ZASADY GRY

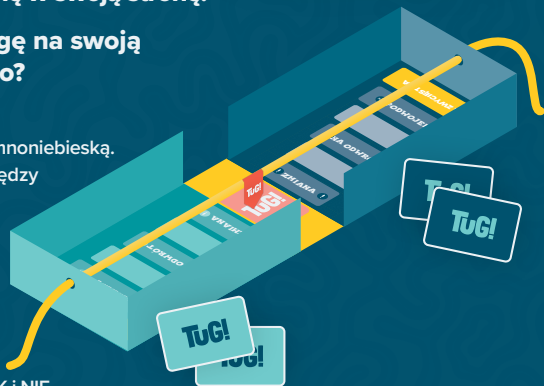
# TUG!

Dwie drużyny zmagają się ze sobą w starciu umysłów. Odpowiadajcie TAK lub NIE na pytania i gdy tylko jedna drużyna odpowie poprawnie, przeciąga linę w swoją stronę.

Której drużynie uda się przeciągnąć flagę na swoją stronę i tym samym odnieść zwycięstwo?

## PRZYGOTOWANIE GRY:

1. Podzielcie się na dwie drużyny: jasnoniebieską i ciemnoniebieską.
2. Otwórzcie pudełko z grą i umieśćcie rozłożone między drużynami.
3. Złóżcie sznurek na pół, aby znaleźć jego środek, i uważnie przyklejcie w tym miejscu naklejkę z czerwoną flagą.
4. Przeciągnijcie sznurek przez otwory znajdujące się na dwóch końcach pudełka, tak aby flaga znalazła się nad polem TUG!
5. Rozdajcie każdej drużynie pasujące kolorem karty TAK i NIE.
6. Umieśćcie karty z pytaniami w pudełku na karty, tak aby od strony z okienkiem była widoczna ich żółta strona. Karta, która ma się znajdować na górze talii, została oznaczona jako „pierwsza karta”.



**GOTOWI DO GRY? ROZŁÓŻCIE TĘ INSTRUKCJĘ I PRZEJDŹCIE DO KROKU 1.**

# 1. PRZECZYTAJJCIE PYTANIE

- Przeczytajcie pytanie znajdujące się u góry karty.
- Następnie odczytajcie pierwsze pytanie widoczne w okienku.
- Każda karta zawiera pięć pytań związanych z pytaniem głównym oraz pytanie szczegółowe.

# 2. USTALCIE ODPOWIEDZI I JE ZAPREZENTUJCIE

- Każda drużyna między sobą wybiera odpowiedź na pytanie.
- Ustalcie ostateczną odpowiedź, wybierając kartę TAK lub NIE.
- Odliczcie do trzech i pokażcie wybrane karty.



Czy w tych krajach działają restauracje McDonald's?

1 Korea Północna

NASTĘPNE PYTANIE

TuG!

Pytania i odpowiedzi na karcie są ujawniane kolejno. Dzięki temu wszyscy mogą grać równocześnie!

Czy w tych krajach działają restauracje McDonald's?

1 Korea  
Północna

NIE

2 Polska

NASTĘPNE PYTANIE

TUG!

! ← ×2

Flaga znalazła się nad polem specjalnym? Zobaczcie instrukcje na odwrocie!

TAK

### 3. ODSŁOŃCIE PRAWIDŁOWĄ ODPOWIEDŹ

Ostrożnie przesuniecie kartę w górę, aby ujawnić prawidłową odpowiedź i zobaczyć, kto miał rację!

### 4. PRZECIĄGANIE LINY



Jeśli jedna drużyna odpowiedziała prawidłowo, a druga błędnie: Drużyna, która miała rację, przeciąga flagę o jedno pole w kierunku swojej strefy zwycięstwa.



Jeśli obie drużyny odpowiedziały prawidłowo albo obie odpowiedziały błędnie: Nikt nie przeciąga liny tym razem!

NIE

STREFA ZWYCIĘSTWA

TUG!

STREFA ZWYCIĘSTWA

Czy w tych krajach działają restauracje McDonald's?

1 Korea Północna **NIE**

2 Polska **TAK**

3 Wietnam **TAK**

4 Arabia Saudyjska **TAK**

5 Paragwaj **NIE**

🌟 Kraj z największą liczbą ludności **Wietnam**

A co z drugą stroną karty?

Na razie ją zignorujcie. Gdy po kilku rozgrywkach poznacie wszystkie pytania widoczne na żółtej stronie kart, wówczas przejdźcie do pytań na stronie czerwonej.

## 5. ODPOWIADAJCIE NA KOLEJNE PYTANIA

- W okienku pojawi się następne pytanie.
- Odpowiadajcie i przeciągajcie linę, powtarzając kroki od 1 do 4 dla pozostałych pytań z danej strony kart.

### PYTANIE SZCZEGÓŁOWE

Odpowiedź na to pytanie jest wśród pięciu numerowanych pytań, które pojawiły się na tej karcie! Zamiast pokazywać kartę z odpowiedzią TAK lub NIE, odliczcie do trzech i wypowiedzcie na głos wybraną odpowiedź. Jeśli tylko jedna drużyna odpowie poprawnie, przeciągajcie linę jak przy pozostałych pytaniach.

Gdy skończycie odpowiadać na wszystkie sześć pytań, odłóżcie kartę na bok. Po zakończeniu gry umieśćcie wykorzystane karty na końcu talii.

## 6. PRZECIĄGAJJCIE LINĘ MOCNIEJ

- Po każdej karcie liczba pól, o które przeciągana jest flaga po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi, zwiększa się o jeden, maksymalnie do pięciu.
- Tak więc przy drugiej karcie każda prawidłowa odpowiedź jest warta dwa pola, przy trzeciej karcie – trzy pola itd.

### PRZY PRZECIĄGANIU LINY DLA KARTY:

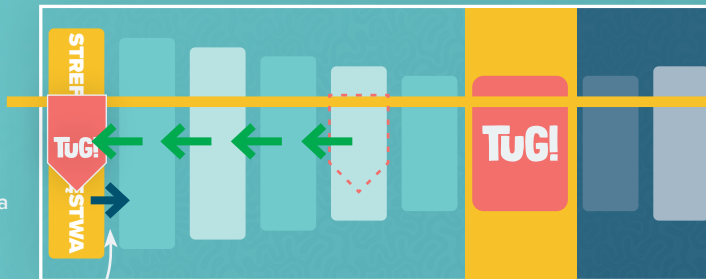
1. **KARTA:** przeciągnijcie flagę o 1 pole
2. **KARTA:** przeciągnijcie flagę o 2 pola
3. **KARTA:** przeciągnijcie flagę o 3 pola
4. **KARTA:** przeciągnijcie flagę o 4 pola
- 5+ **KARTA:** przeciągnijcie flagę o 5 pól



## 7. WYGRANA

Jeśli drużyna przeciągnie flagę do swojej strefy zwycięstwa, to od wygranej dzieli ją już tylko krok!

Pozostaje jedna przeszkoda: drużyna przeciwna ma jeszcze **ostatnią szansę** na pozostanie w grze.



### OSTATNIA SZANSA

Weźcie nową kartę z pytaniami. Odpowiada jedynie przegrywająca drużyna i musi odpowiedzieć poprawnie na wszystkie sześć pytań, aby pozostać w grze! Każda drużyna tylko raz podczas rozgrywki ma możliwość skorzystania z ostatniej szansy.

**Jeśli się to uda:** Drużyna, która uratowała się przed porażką, przeciąga flagę o jedno pole w swoją stronę. Przejdźcie do kolejnej karty z pytaniami i kontynuujcie grę normalnie.

**Jeśli się to nie uda ALBO drużyna już wykorzystała swoją ostatnią szansę w tej rozgrywce:** Wygrywa drużyna, która przeciągnęła flagę do swojej strefy zwycięstwa.

Chcecie grać dalej? Możecie zagrać do dwóch zwycięstw!

**Przykład:** Na pytanie z czwartej karty tylko jasnoniebieska drużyna odpowiedziała poprawnie, więc przeciąga flagę o 4 pola, co sprawia, że flaga znajduje się w jej strefie zwycięstwa. Ciemnoniebieska drużyna może teraz spróbować ostatniej szansy, aby pozostać w grze. Jeśli jej się uda, przeciąga flagę w swoją stronę o jedno pole i gra toczy się dalej.

Karta z pytaniami użyta w ostatniej szansie nie liczy się do kart zwiększających siłę przeciągania liny.

## POLA SPECJALNE

Gdy nabierzecie doświadczenia, możecie wprowadzić pola specjalne! Można z nich skorzystać, gdy flaga znajdzie się nad takim polem na arenie.

**Tylko drużyna przegrywająca w danym momencie może z nich skorzystać.**

### **ZMIANA**

Po usłyszeniu pytania możecie zdecydować, ile będzie warte – 1, 2, 3, 4 lub 5 pól.

### **NA ODWRÓT**

Możecie ustalić, że wasza odpowiedź będzie przeciwna do odpowiedzi drużyny rywali. Zamiast pokazywać albo kartę TAK, albo kartę NIE, pokazujecie obie!

### **PODWOJENIE**

Możecie przeciągnąć linię o dwa razy więcej pól niż normalnie. Na przykład, jeśli dane pytanie warte jest 2 pola, przeciągacie linię o 4.

## INNE WARIANTY ROZGRYWKI

### **KTO PIERWSZY, TEN LEPSZY!**

Pierwsza drużyna, która wykrzyknie odpowiedź, przeciąga flagę w swoją stronę lub w stronę przeciwników w zależności od tego, czy odpowiedź była prawidłowa, czy nie.

### **PRZETRWANIE**

Grajcie indywidualnie lub drużynowo. Próbujecie poprawnie odpowiedzieć na wszystkie sześć pytań z karty. Jeśli uda się to tylko jednemu graczowi lub drużynie – zdobywa kartę! Kto pierwszy zdobędzie trzy karty, ten wygrywa.

### **PRZEGRANY WYBIERA**

Przegrywająca drużyna ustala, ile pól jest warta dana karta po usłyszeniu pytania. Można wybrać wartość 1, 2 lub 3. Pytania zadawane, gdy flaga jest nad środkowym polem TUG!, są warte 1 pole.

### **DZIESIĘĆ KART**

Każde pytanie jest warte jedno pole. Po rozegraniu dziesięciu kart wygrywa drużyna z flagą po swojej stronie areny.

# Albi

## ALBI POLSKA

gry edukacyjne, strategiczne, imprezowe i łamigłówki

[WWW.ALBIPOLSKA.PL](http://WWW.ALBIPOLSKA.PL)

## ZAOBSERWUJ NAS:



albipolska



albi.gry



albipolska

Gra stworzona przez Ceri Price i Natalie Podd z pomocą wspaniałych testerów – serdecznie dziękujemy.

Projekt graficzny: Simon Baker

Tłumaczenie: Jakub Niedźwiedź

Uwaga! Odpowiedzi są poprawne według stanu na maj 2023.  
Niektóre z nich mogą z czasem ulec zmianie.

© 2022 Confident Games Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

TUG! is a trade mark of Confident Games Ltd.

# TRENING UMYŚLU?



towarzyska gra planszowa

280 kart z quizami

Gra w zabawny sposób poprowadzi cię przez ciekawe zadania. Punkty zdobywasz również za obstawienie sukcesu lub porażki przeciwników. Liczy się też szybkość poprawnie udzielonej odpowiedzi. Podejmij wyzwanie!

**ZADANIA  
GRAFIKZNE**

**ZADANIA  
JĘZYKOWE**

**ZADANIA  
LOGICZNE**

**SPOSTRZE-  
GAWCZOŚĆ  
I PAMIĘĆ**

**WIEDZA  
POWSZECHNA**