



## Gra towarzyska

## ZAWARTOŚĆ

- klepsydra odmierzająca 30 sekund
- 6 kół do obstawiania
- 280 kart z zadaniami, podzielonych na 5 kategorii
- 5 żetonów oznaczających kategorię pytania
- 7 drewnianych kostek w różnych kolorach
- 5 pudełek na karty
- arkusze odpowiedzi (100 sztuk)
- plansza
- 6 ołówek.



## PRZYGOTOWANIE GRY

Położcie planszę na środku stołu i wybierzcie kolory swoich kostek do liczenia punktów. Następnie umieśćcie te kostki na planszy na polu „0”. Każdy bierze również koło do obstawiania w swoim kolorze, ołówek i arkusz odpowiedzi. Starannie potasujcie karty z zadaniami i umieśćcie każdą w odpowiednim pudełku, a pudełka – obok planszy. Żetony kategorii połączcie obok planszy, stroną z żarówką skierowaną do góry. Umieśćcie kostkę najszybszego gracza w wyznaczonym miejscu. Jesteście gotowi! Grę zaczyna ta osoba, która jako ostatnia rozwiązywała dla zabawy łamigłówkę.

## CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobędziecie za poprawnie rozwiązane zadania oraz za trafne obstawienie odpowiedzi przeciwników.

## POCZĄTEK GRY

Pierwszy gracz zapisuje na swoim arkuszu odpowiedzi wybraną przez wszystkich liczbę rund, żebyście mogli śledzić ich przebieg w toku gry. Runda zakończy się w momencie, kiedy każdy z graczy wykona swoją turę, tj. wybierze jedną kategorię. Liczba rund zależy od liczby graczy. Zalecamy:

**2 GRACZY: 4 rundy** | **3–4 GRACZY: 3 rundy** | **5–6 GRACZY: 2 rundy**

**WAŻNE:** Możecie również sami ustalić liczbę rund. Jedyna zasada jest taka, że każda runda musi być zawsze doprowadzona do końca, tj. każdy musi wykonać swoją turę.

## PRZEBIEG GRY

Wszyscy gracze grają w tym samym czasie, a rozgrywka przebiega w następujący sposób:

1. **WYBÓR KATEGORII:** Gracz, którego tura właśnie trwa, losuje 2 żetony kategorii. Wybiera jeden z nich i umieszcza go na środku planszy – w ten sposób oznajmia pozostałym graczom, którą kategorię pytań wybrał. Drugi z żetonów odkłada z odwrotem na miejsce.
2. **OBSTAWIANIE:** Każdy gracz na swoim kole do obstawiania przygotowuje liczbę punktów, którą chce obstawić, zakrywając ją przed graczem, na którego właśnie stawia. Na pytanie będą odpowiadać wszyscy gracze, więc obstawiać można każdego z nich – oprócz siebie.
3. **ZADANIE:** Gracz, który wybierał kategorię, losuje jedną kartę z odpowiedniej talii. Na jej przedniej stronie, w prawym górnym rogu, znajduje się informacja, ile czasu mają gracze na rozwiązanie danego zadania.

Kiedy będziecie gotowi, gracz, którego tura jest w toku, kładzie wylosowaną kartę z talii w taki sposób, aby wszyscy dobrze ją widzieli. W tym samym czasie odwraca również klepsydrę i zaczyna odmierzać czas. Możecie teraz przystąpić do rozwiązywania zadania. W tej fazie nie powinniście sobie podpowiadać ani w żaden sposób sugerować prawidłowej odpowiedzi. Rozmawianie na inne tematy jest oczywiście dozwolone. Po upłynięciu ustalonego czasu musicie odłożyć ołówek – nie wolno wam już niczego dopisywać ani zmieniać.

Możecie też wyznaczyć jedną osobę, która będzie odpowiedzialna za pilnowanie czasu.



4. **PODLICZANIE PUNKTÓW:** Gracz, którego tura jest w toku, odwraca kartę z zadaniem i odczytuje poprawną odpowiedź. Każdy z was otrzymuje teraz punkty za swoją odpowiedź (zgodnie z tabelką po prawej stronie). Następnie otrzymujecie punkty za to, jak obstawialiście (zgodnie z tabelką poniżej). Punkty dodajecie bądź odejmujecie, przesuwać kostkę w swoim kolorze po planszy o odpowiednią liczbę pól.

**WAŻNE:** Aby odpowiedź mogła być zaliczona, należy zapisać ją w arkuszu odpowiedzi albo na dowolnej kartce przed odwróceniem karty lub przed upłynięciem czasu.

5. **KOLEJNOŚĆ:** Wykonujecie swoje tury zawsze w ten sam sposób, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, więc gracz po lewej stronie poprzednika wybiera kategorię jako następny – losując 2 z 4 żetonów. **Kategoria użyta w poprzedniej turze nie będzie dostępna w turze bieżącej.**

## OBSTAWIANIE

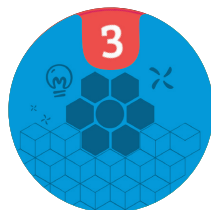
Po wybraniu kategorii pytania każdy z was obstawia wynik **jednego dowolnego przeciwnika** za pomocą koła do obstawiania. Pamiętajcie, aby zakryć swoje koła do obstawiania w taki sposób, aby pozostali nie widzieli obstawionych punktów. Nie możecie obstawiać samych siebie.

Możecie obstawić sukces (pole oznaczone na zielono) lub porażkę przeciwnika (pole oznaczone na czerwono). Możecie się również wycofać i nie obstawiać – wtedy zaznaczcie na kole o punktów.

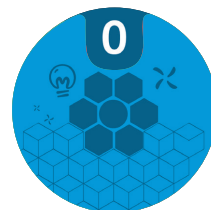
W zależności od tego, w jaki sposób przeciwnik rozwiąże zadanie, zdobywacie lub tracicie obstawione punkty – dokładnie tyle, ile na niego postawiliście.



obstawiacie dwa punkty na sukces przeciwnika



obstawiacie trzy punkty na porażkę przeciwnika



nie obstawiacie

## SYMBOLE NA KARTACH

Na przedniej stronie karty, w prawym górnym rogu, widnieją następujące symbole:



Na wykonanie zadania macie 1, 2 lub 3 obroty klepsydry, czyli 30, 60 lub 120 sekund.

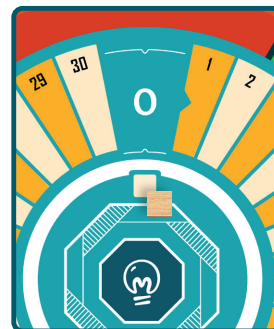


Jeśli na karcie pojawi się taki symbol, oznacza on zakaz pisania czegokolwiek na papierze, dopóki karta nie zostanie odwrócona.



Macie 1 obrót klepsydry, aby zapamiętać przednią stronę karty / treść zadania, następnie odwracacie kartę, po czym macie ponownie 1 obrót klepsydry na udzielenie odpowiedzi.

## KOSTKA NAJSZYBSZEGO GRACZA



Otrzymuje ją osoba, która jako pierwsza udzieli odpowiedzi. Bierze wtedy ze środka planszy bezbarwną kostkę. Od tego momentu nie może już nanosić żadnych poprawek na swoim arkuszu odpowiedzi. Jeśli cokolwiek poprawi, natychmiast traci kostkę. Posiadanie bezbarwnej kostki zapewnia każdemu graczowi bonusy, ale tylko pod warunkiem, że zadanie zostało rozwiązane poprawnie. Bonusy zostały opisane poniżej. Po podliczeniu punktów za zadanie kostka wraca z powrotem na środek planszy.

## PUNKTACJA

<b>0 PUNKTÓW</b>	za błędną odpowiedź lub brak odpowiedzi w wyznaczonym czasie
<b>4 PUNKTY</b>	za poprawną odpowiedź
<b>+1 PUNKT</b>	za zdobycie kostki najszybszego gracza (jeśli rozwiązanie jest poprawne)
<b>-1 PUNKT</b>	za zdobycie kostki najszybszego gracza (jeśli rozwiązanie jest błędne)

Liczba punktów zdobytych w trakcie gry nie może być nigdy ujemna. Minimalna liczba punktów w grze wynosi 0.

### PRZYKŁAD: JANEK, MAGDA, MICHAŁ I NATALIA GRAJĄ RAZEM.

Janek rozwiązał zadanie poprawnie. Postawił również 2 punkty na Magdę, która niestety nie rozwiązała tego zadania dobrze. Otrzymuje więc 2 punkty ( $4 - 2 = 2$ ).

Magda nie rozwiązała zadania poprawnie. Postawiła również 2 punkty na porażkę Janka – uznała, że on także nie rozwiąże tego zadania. Traci więc 2 punkty ( $0 - 2 = -2$ ).

Michał również nie rozwiązał poprawnie zadania, ale postawił 3 punkty na to, że Natalia rozwiąże je dobrze. Otrzymuje więc 3 punkty ( $0 + 3 = 3$ ).

Natalia wpadła na poprawne rozwiązanie zadania oraz wzięła kostkę najszybszego gracza. Postawiła też 1 punkt na to, że Janek poprawnie wykona zadanie. Otrzymuje więc 6 punktów ( $4 + 1 + 1 = 6$ ).

## KONIEC GRY

Każdy z was sumuje swoje punkty za zadania oraz za obstawianie. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu **rozegracie jedną dodatkową turę**. Wezmą w niej udział wszyscy remisujący gracze, a kartę z zadaniem dodatkowym (dowolną spośród wszystkich kategorii) wybiorą dla nich pozostali gracze. Remisujący gracze rozgrywają turę zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli w tej rundzie nie zostanie wyłoniony jeden zwycięzca, wygrywają wszyscy ci gracze, którzy w dogrywce zajęli pierwsze miejsce.

Macie pytania dotyczące gry lub brakuje wam jakiegoś komponentu? Napiszcie do nas na [info@albipolska.pl](mailto:info@albipolska.pl)!