



NA OKRĄGŁO

NA OKRĄGŁO

👤 2-6

👤 7+

🕒 15-30
min

... CEL GRY ...

Znajdź jak najszybciej słowo, którego nazwa zaczyna się na literę widniejącą na karcie leżącej na górze stosu.

... ELEMENTY GRY ...

77 okrągłych kart, które na jednej stronie mają obrazki, a na drugiej literę.



... PRZYGOTOWANIE GRY ...

Potasuj wszystkie 77 kart i umieść je na środku stołu stroną z literą ku górze.

... ROZGRYWKA ...

- 1 Weź wierzchnią kartę ze stosu i połóż obok niego, odwracając ją w taki sposób, aby pokazywała stronę z rysunkami. Odstłonięta w ten sposób kolejna karta na wierzchu stosu wskazuje literę, do której będziecie się odnosić w tej rundzie.



1



2

- 2 Teraz wszyscy gracze jednocześnie szukają na karcie z obrazkami przedmiotu, szczegółu lub jakiegokolwiek innego słowa, którym można by nazwać jeden z obrazków i które rozpoczyna się na literę widniejącą na wierzchniej karcie na stosie.

UWAGA: Jeśli wylosowana litera to C, dozwolone są hasła rozpoczynające się od CZ, CH i Ć. Tę samą zasadę zastosujcie dla liter D, O, S i Z.

Gracz może podać dowolne słowo, o ile jest w stanie swój wybór uzasadnić (nazwa przedmiotu, kolor, kształt lub uczucie), ale musi ono przejść ocenę pozostałych graczy. Poprzez głosowanie decydują oni, czy podane słowo zostanie zaakceptowane.

WARIANTY

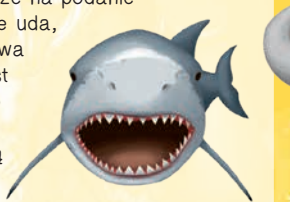
Jeśli uznacie, że standardowe zasady są dla Was za proste, możecie spróbować wariantu, w którym podawane hasła muszą mieć formę rzeczownika.

Nie bójcie się także eksperymentować ze swoimi własnymi pomysłami. Ustalcie wspólnie, jaki rodzaj słów obowiązuje w danej rozgrywce, i przekonajcie się, jak mocno jesteście w stanie pobudzić swoją kreatywność!



3 Jeśli podane hasło zostanie zaakceptowane, gracz w nagrodę otrzymuje kartę i kładzie ją przed sobą. W przeciwnym wypadku rozgrywana jest kolejna runda. Karta jest odrzucana, a w jej miejsce wyklada się kolejną z wierzchu stosu.

Jeśli jeden z graczy uzna, że nie da się podać żadnego legalnego słowa, głośno ogłasza **WYZWANIE!** i rozpoczyna odliczanie 10 sekund – tyle czasu mają pozostali gracze na podanie prawidłowego słowa. Jeśli nikomu się to nie uda, gracz, który rozpoczął WYZWANIE!, zdobywa kartę i rozpoczyna kolejną turę. Jeśli natomiast któryś z graczy poda prawidłowe hasło w ciągu 10 sekund, zdobywa kartę, a gracz rozpoczynający WYZWANIE! traci najbliższą turę, w czasie której nie będzie mógł podać hasła ani zgłosić WYZWANIA!



Może się zdarzyć, że podczas WYZWANIA! jeden z graczy poda hasło, które zostanie odrzucone przez pozostałych. W takiej sytuacji WYZWANIE! natychmiast się kończy, a gracz, który je rozpoczął, zdobywa kartę. Osoba, która podała błędne hasło, traci następną rundę.

Po zakończeniu każdej tury należy rozpocząć kolejną poprzez odstąpienie wierzchniej karty ze stosu. Gracze ponownie starają się znaleźć odpowiednie słowo rozpoczynające się na wskazaną literę.

••• KONIEC GRY •••

Gracz, który zdobędzie 5 kart, zostaje ogłoszony zwycięzcą.

Zanim rozpoczniecie grę, możecie ustalić między sobą, że zmniejszacie lub zwiększacie wymaganą do zwycięstwa liczbę kart. Możecie w ten sposób manipulować czasem rozgrywki oraz dostosować grę do liczby grających.



© KaleidosPublishing srl

© 2020 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Autor: Spartaco Albertarelli

Ilustracje: Elena Prette

Kierownik projektu: Marek Chołostiakow

Skład: Filip Makówka, Maciej Moczydłowski

Opracowanie graficzne pudełka: Paweł Niziołek

Korekta: Ewa Popielarz



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłęże 650, 32-003 Podłęże

Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

