



inte

INTER
AKCJE
INTEG
RACJE

G R A
c j e

polско

norweskie

INSTRUKCJA GRY



8+ lat



3-30 graczy

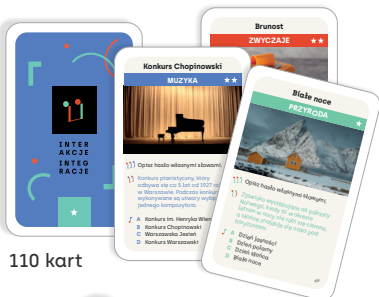


20 min

CEL GRY

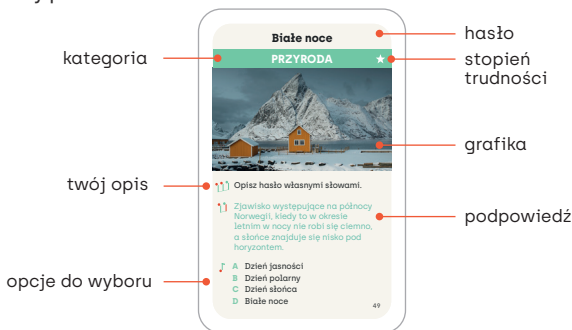
Zadaniem graczy jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez odgadywanie haseł. Im ambitniejszy sposób przedstawienia pojęć, tym więcej punktów może zdobyć drużyna. Sprawdźcie, ile haseł odgadniecie w zaledwie 30 sekund!

ELEMENTY GRY



klepsydra

żetony punktów

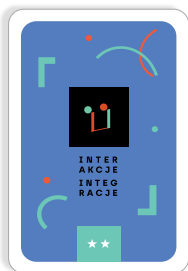


PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Gracze dzielą się na drużyny minimum 2-osobowe. Zespoły powinny usiąść w taki sposób, aby łatwo było zachować kolejność rozgrywki, która przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najlepiej utworzyć maksymalnie 7 drużyn, by czas oczekiwania na grę nie był zbyt długi. Maksymalna liczba graczy w zespole jest dowolna. Zasady gry dla 3 graczy są wyjaśnione na końcu instrukcji.

Grę rozpoczyna drużyna, w której jest najmłodszy uczestnik. W każdej drużynie wybierana jest osoba nazywana DYRYGENTEM, która będzie przedstawiać hasło swojej drużynie. W kolejnych rundach DYRYGENT powinien się zmieniać.

Należy wybrać stopień trudności gry i dobrać odpowiednie karty [★ – najłatwiejsze, ★★★ – najtrudniejsze]. Wybrane karty należy potasować i położyć w stosie rewersem do góry, czyli tak by nie było widać pytań. Obok należy położyć żetony punktów. Gracze umawiają się przed rozgrywką na określoną liczbę punktów, której zdobycie zakończy grę. Na początek może to być np. 20 punktów.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka przebiega w rundach, w ramach których drużyny rozgrywają po kolei swoje tury.

W czasie tury DYRYGENT:

- 1** równocześnie odwraca klepsydrę i bierze pierwszą kartę ze stosu;
- 2** zapoznaje się z hasłem na karcie, które zespół ma odgadnąć oraz informacjami dodatkowymi, pomocnymi w przedstawieniu hasła.

UWAGA!

DYRYGENT nie może odrzucić pobranej karty, nawet jeśli uzna, że będzie to zbyt trudne hasło dla jego drużyny. Musi podjąć próbę wyjaśnienia hasła;

- 3** decyduje, w jaki sposób przedstawi hasło swojej drużynie. Może zacząć od tłumaczenia hasła swoimi słowami [za 3 punkty].

UWAGA!

Opisując hasło DYRYGENT nie może go wypowiedzieć! Jeśli nie wie, jak to zrobić, może od razu odczytać opis z karty [za 2 punkty]. Dopiero gdy drużyna nie odgadnie hasła za 3 lub 2 punkty, DYRYGENT może przejść do opcji za 1 punkt.

Szczegółowe zasady przedstawiania hasła:



3 punkty

- DYRYGENT wyjaśnia hasło swoimi słowami [nie można czytać opisu, dlatego po zapoznaniu się z hasłem z karty, należy odłożyć ją na stół].
- Drużyna ma jedynie **3 szanse** na udzielenie prawidłowej odpowiedzi.
- Jeśli zespół odgadł hasło, a został jeszcze czas, DYRYGENT pobiera kolejną kartę ze stosu.
- Po 3 złych odpowiedziach DYRYGENT może przejść do opcji za 2 punkty lub za 1 punkt.



2 punkty

- DYRYGENT odczytuje opis z karty.
- Drużyna ma jedynie **2 szanse** na podanie prawidłowej odpowiedzi.
- Jeśli zespół odgadł hasło, a został jeszcze czas, DYRYGENT pobiera kolejną kartę ze stosu.
- Po 2 złych odpowiedziach DYRYGENT może przejść do opcji za 1 punkt.



1 punkt

[po próbie wyjaśnienia za 3 lub 2 punkty]

- DYRYGENT podaje cztery odpowiedzi A, B, C, D.
- Drużyna ma **1 szansę** na wskazanie prawidłowej odpowiedzi.
- Jeśli zespół odgadł hasło, a został jeszcze czas, DYRYGENT pobiera kolejną kartę ze stosu.

Zespół zatrzymuje karty z odgadniętymi hasłami oraz bierze odpowiednią liczbę punktów za ich zdobycie.

UWAGA!

Gdy skończy się czas podczas wyjaśniania hasła, rozpatrywana karta odkładana jest na spód talii bez pokazywania hasła.

Jeśli jakaś karta pozostała nieodgadnięta podczas próby za jeden punkt, inne zespoły mogą zdobyć jeden punkt w ramach **ostatniej szansy**.

OSTATNIA SZANSA

Jeżeli drużynie nie udało się odgadnąć hasła z jednej lub z kilku kart w swojej turze, to okazję do zdobycia 1 punktu w tej rundzie mają pozostałe zespoły, które przysłuchiwały się wyjaśnieniom DYRYGENTA.

Próbie odgadnięcia nierozpoznanego hasła podejmują kolejne drużyny zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zespoły mają tylko jedną szansę na wskazanie hasła. Za prawidłową odpowiedź zespół otrzymuje 1 punkt oraz kartę. Jeśli żadna z drużyn nie odgadła hasła, karta jest ujawniana przez DYRYGENTA i odrzucana do pudełka.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Rozgrzywka kończy się, gdy któraś z drużyn zdobędzie wymaganą liczbę punktów, ustaloną na początku gry. Trwająca runda jest dogrywana do końca, tak by wszystkie zespoły rozegrały taką samą liczbę tur. Drużyna, która uzyskała najwięcej punktów, jest zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa zespół, który zdobył więcej kart. Jeśli nadal jest remis, drużyny dzielą się zwycięstwem.

WARIANT DLA NAJMŁODSZYCH

W tym wariantcie należy wybrać karty z prostymi [★] hasłami. Gracze mogą zdobyć maksymalnie po 1 punkcie za odgadnięcie hasła. DYRYGENT może najpierw przeczytać opis na karcie, a następnie próbuje wytłumaczyć je swojej drużynie. Jeśli nie zostanie podana prawidłowa odpowiedź DYRYGENT odczytuje cztery warianty odpowiedzi. Rozgrywka kończy się, gdy któraś drużyna zdobędzie 6 punktów. W tym wariantcie nie ma możliwości zdobywania punktów w ramach **ostatniej szansy**.

WARIANT DLA STARSZYCH

W tym wariantcie do gry należy wybrać karty z łatwymi [★] i średnimi [★★] hasłami. Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami podstawowymi opisanymi w instrukcji. Można także rozegrać grę, pomijając opcję za 3 punkty. Wtedy DYRYGENT po prostu czyta opis z karty. Drużyna podejmuje dwie próby odgadnięcia hasła. Jeśli nie zostanie podana prawidłowa odpowiedź, DYRYGENT przechodzi do opcji za 1 punkt.

WARIANT DLA NAJSTARSZYCH

W tym wariantcie można grać wszystkimi kartami lub wybrać karty ze średnimi [★★] i trudnymi [★★★] hasłami. Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami podstawowymi opisanymi w instrukcji.

WARIANT DLA GRY 3-OSOBOWEJ


Wariant ten jest przeznaczony dla 3 osób, ale także polecany jest w przypadku 5 lub 7 graczy. Uczestnicy rozgrywają swoje tury, grając zgodnie z ruchem wskazówek zegara na zmianę – raz z osobą po lewej stronie, a raz z osobą po prawej stronie. Punkty zdobywają dwie osoby, które brały udział w danej turze, czyli DYRYGENT i osoba zgadująca. Zatem na końcu gry wszyscy porównują swoje indywidualne wyniki.

POWODZENIA!

W grze wykorzystano zdjęcia pochodzące ze zbiorów Sinfonii Varsovii, Freepiki, Pixabay, iStock i Wikipedii.

ŹRÓDŁO FINANSOWANIA — OPERATOR PROGRAMU — BENEFICJENT — PARTNER

iceland
Liechtenstein
Norway grants

 Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

Sinfonia
varsovia

NY
MK

Wspólnie działamy na rzecz Europy **zielonej**, **konkurencyjnej** i **sprzyjającej integracji społecznej**