

MIEDZY SLOWAMI

INSTRUKCJA DO GRY



ELEMENTY GRY:

- instrukcja • plansza z obrótowną butelką • plansza *Finale!* • 53 kartki *Między słowami* • 55 kart X, Y, Zet • 55 kart *Słowotwórcy* • 30 żetonów *Rozkaz* (10 X, Y, Zet, 10 *Słowotwórcy*) 10 *Między słowami* • 9 żetonów *Przedmioty* • 4 żetony *Zonki* • klepsydry • woreczek

Wariant I. Gra dla 2-4 par

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- Plansze należy połączyć z butelką za pomocą klipsa.
- Po zamontowaniu butelki plansze układać na twardej powierzchni.



- Karty kładziemy w stosach obok planszy. Klepsydry (20 sekund) umieszczamy w widocznym miejscu.



Przed rozpoczęciem gry gracze łączą się w pary. Wszystkie żetony X, Y, Zet, *Między słowami* i *Słowotwórcy* należy umieścić w woreczku. Następnie każda para wyciąga losowo odpowiednią liczbę żetonów i wyklada je przed sobą nazwami konkurencji ku górze.

Liczba żetonów, jakie należy pobrać z woreczka, zależy od liczby graczy:

- 4 pary – każda para pobiera losowo po 7 żetonów
- 3 pary – każda para pobiera losowo po 8 żetonów
- 2 pary – każda para pobiera losowo po 9 żetonów

Po losowaniu gracze mają przed sobą konkurencje, którym będą musieli stawiać czoła.

UWAGA: Po pobraniu odpowiedniej liczby żetonów z woreczka niewykorzystane żetony należy z niego wyjąć i schować do pudełka. Nie będą one używane w grze.

CEL GRY:

Celem gry jest zdobyć jak najwięcej żetonów *Rozkaz*.

PRZEBIEG GRY:

Gry rozpoczyna najmłodsza para. Wybiera jeden z wcześniej wykorzystanych żetonów i przystępuje do konkurencji. Po przeprowadzonej konkurencji do gry przystępuje kolejna para.

OPIS KONKURENCJI:

X, Y, Zet – przed konkurencją należy zakręcić butelką. Wskazuje ona kolor polecenia oraz osobę (On lub Ona), która pobiera kartę i zaczyna konkurencję. Należy w niej wymienić określoną liczbę wyrazów zaczynających się na konkretną literę w danej kategorii.

Gra toczy się w parach, zatem ważne jest, aby się uzupełniać. Konkurencje przeprowadza się, wypowiadając wyrazy naprzemiennie, a zaczyna gracz wskazany przez butelkę.

UWAGA: Kategorie nie zabrania się podpowiadania i odpowiadania za swojego partnera pod rygorem unieważnienia konkurencji i nieprzyznania punktu.



Para zyskuje żeton X, Y, Zet, gdy prawidłowo odpowiedź padnie w czasie mierzonego przez klepsydry. Żeton odwracamy. Od tej pory jest on traktowany jako *Rozkaz* do późniejszego wykorzystania (o czym w dalszej części instrukcji). W przypadku niezaliczenia konkurencji żeton X, Y, Zet odkładamy do pudełka.

Między słowami – przed konkurencją należy zakręcić butelką. Wskazuje ona kolor hasła z karty oraz osobę (On lub Ona), która pobiera kartę. Konkurencja polega na przekazaniu hasła swojemu partnerowi za pomocą słów. Do każdego hasła przypisanych jest 5 wyrazów, których nie wolno użyć podczas opisywania.

UWAGA: Gracz, który naprowadza na hasło, nie może odmieniać wypisanych wyrazów, pokazywać oraz używać dźwięków naprowadzających na hasło pod rygorem unieważnienia konkurencji i nieprzyznania punktu.



Para zyskuje żeton *Między słowami*, gdy prawidłowa odpowiedź padnie w czasie mierzonego przez klepsydry. Żeton odwracamy. Od tej pory jest on traktowany jako *Rozkaz* do późniejszego wykorzystania (o czym w dalszej części instrukcji). W przypadku niezaliczenia konkurencji żeton *Między słowami* odkładamy do pudełka.

Słowotwórcy – przed konkurencją należy zakręcić butelką. Wskazuje ona kolor zadania oraz osobę (On lub Ona), która pobiera kartę i zaczyna konkurencję. Zadaniem graczy jest wypowiedzenie 5 różnych wyrazów zawierających wylosowaną grupę liter. Gracze wypowiadają swoje wyrazy naprzemiennie, a zaczyna gracz wskazany przez butelkę. Grupa liter może występować w dowolnym miejscu wyrazu, ale nie może być rozdzielona.

UWAGA: Kategorie nie zabrania się podpowiadania i odpowiadania za swojego partnera pod rygorem unieważnienia konkurencji i nieprzyznania punktu.



Para zyskuje żeton *Słowotwórcy*, gdy uda jej się wymienić 5 różnych wyrazów w czasie mierzonego przez klepsydry. Żeton odwracamy. Od tej pory jest on traktowany jako *Rozkaz* do późniejszego wykorzystania (o czym w dalszej części instrukcji).

nijszego wykorzystania (o czym w dalszej części instrukcji). W przypadku niezaliczenia konkurencji żeton *Słowotwórcy* odkładamy do pudełka.

FINALE!

Po przeprowadzeniu wszystkich konkurencji następuje finale. Polega on na rozpoznaniu dotychczas żetonów znajdujących się w woreczku. Każda para sięga do woreczka tyle razy, ile zdobyła żetonów *Rozkaz*.

Aby przeprowadzić finale, potrzebujemy:

- planszę *Finale!*,
- 9 żetonów *Przedmioty*,
- 4 żetony *Zonki*,
- woreczek,
- klepsydry.



Finale! – każdy gracz ma w finale do dyspozycji czas mierzony jedną klepsydry. Rozpoczyna para o najmniejszej liczbie zebranych żetonów *Rozkaz*. Najpierw Ona wkłada rękę do woreczka i patrzy na planszę *Finale!*, deklaruje głośno, co trzyma w dłoni. Następnie wyciąga przedmiot z woreczka.

Jeżeli jednemu graczowi z pary skończy się czas, a nie zdążył porobić wszystkich żetonów *Przedmioty*, do finale przystępuje drugi gracz z pary.

- ✓ Jeżeli przedmiot zgadza się z deklarowanym, gracz układa go w odpowiednie miejsce na planszy *Finale!*
- ✗ Jeżeli przedmiot nie zgadza się z deklarowanym, gracz odkłada przedmiot na bok i podejmuje kolejną próbę.
- ✗ Jeżeli zostanie wyciągnięty żeton *Zonki*, gracz układa go na planszy *Finale!* w miejsce przedmiotu deklarowanego.

Po upływie czasu przeznaczony na finale niewykorzystane próbki przepadają.

UWAGA: Przed przystąpieniem kolejnej pary do finale należy wszystkie żetony *Przedmioty* i żetony *Zonki* ponownie umieścić w woreczku.

PUNKTACJA FINALE!

Prawidłowo ułożony żeton *Przedmiot* na planszy *Finale!* = 1 zdobyty żeton *Rozkaz*.



ZAKOŃCZENIE GRY: Gracze z pary, która zachowała najwięcej żetonów *Rozkaz*, wygrywa grę. Butelka wyznacza, kto z nich wskazuje graczy, którzy będą musieli wykonać rozkazy. *Rozkazy* przez zwyciężskich żetonów należy odczytać na głos wybranym przez siebie graczem, domagając się ich natychmiastowego wykonania.



Wariant II. Gra dla 1 pary

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- Plansze należy połączyć z butelką za pomocą klipsa.
- Po zamontowaniu butelki plansze układać na twardej powierzchni.



- Karty kładziemy w stosach obok planszy. Klepsydry (20 sekund) umieszczamy w widocznym miejscu.



Przed rozpoczęciem gry wszystkie żetony X, Y, Zet, *Między słowami* i *Słowotwórcy* należy umieścić w woreczku. Następnie gracz wyciąga losowo po 9 żetonów i wyklada je przed sobą nazwami konkurencji ku górze.

Po losowaniu gracze mają przed sobą konkurencje, którym będą musieli stawiać czoła.

CEL GRY:

Celem gry jest zdobyć jak najwięcej żetonów *Rozkaz*.

PRZEBIEG GRY:

Wariant dla pary przebiega dokładnie w ten sam sposób jak wariant dla wielu par, z tą różnicą, że: – grę rozpoczyna gracz, którego wskazuje butelka, – plansza z butelką służy tylko do wyznaczenia koloru zadania, – gracze wykonują zadania samodzielnie, a karty z zadaniem zawsze czyta przeciwnik, – w finale każdy gracz ma do dyspozycji czas mierzony dwoma klepsydrami.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Gracz, który zachował więcej żetonów *Rozkaz*, wygrywa. *Rozkazy* ze zwyciężskich żetonów odczytuje na głos przegranemu, domagając się ich natychmiastowego wykonania.