

Zgrajdmy się



Zawartość pudełka

80 podstawowych kart
z motywami (obrazkami)



90 kart do głosowania



48 dodatkowych kart
z motywami (obrazkami)
w podziale na 3 scenariusze



plansza pięciolinii



10 żetonów prób



1 żeton
linii melodycznej



1 znacznik
rundy



instrukcja

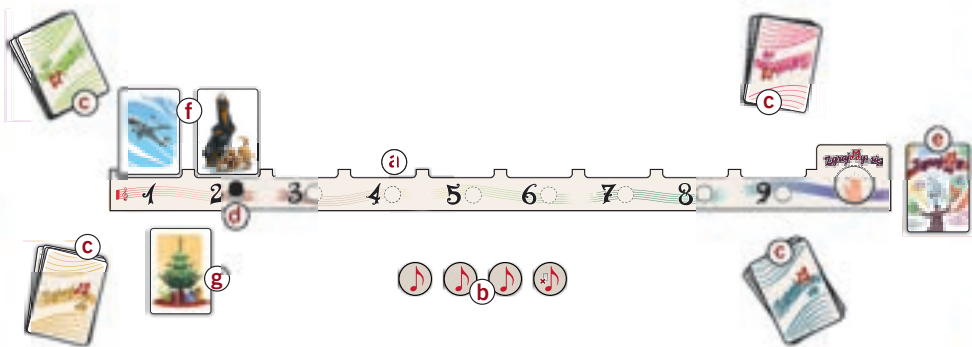


ZgrajMy się się to kooperacyjna gra towarzyska, w której gracze wcielają się w członków perfekcyjnie nastrojonej orkiestry i będą musieli zgrać swoje odpowiedzi, by jednym głosem osiągnąć zwycięstwo!

Rzecz w tym, że uczestnicy zabawy, niczym prawdziwi instrumentalści, nie mogą się ze sobą komunikować podczas dawania koncertu! Swoje wybory będą mogli przedyskutować jedynie w trakcie przerw pomiędzy sonatami (rundami), aby utworzyć jeszcze bardziej zgrany zespół i w efekcie wspólnie dać zwycięski koncert.

Rozgrzewka, czyli przygotowanie do gry

- a. Złóżcie planszę pięciolinią i połóżcie ją na środku obszaru gry.
- b. Przygotujcie żetony prób z numerami odpowiadającymi liczbie graczy (tzn. w rozgrywce 4-osobowej przygotujcie żetony z numerami od 1 do 4). Żetony te oznaczać będą momenty, w których nie udało Wam się zgrać – połóżcie je w pobliżu planszy aktywną (kolorową) stroną do góry.
- c. Każdy z graczy otrzymuje zestaw 9 kart do głosowania w wybranym kolorze.
- d. Połóżcie znacznik rundy na polu przy cyfrze 2.
- e. Potasujcie wszystkie podstawowe karty z motywami i utwórzcie z nich zakryty stos, umieszczając go w pobliżu planszy.
- f. Z tak przygotowanego stosu kart z motywami pobierzcie dwie pierwsze karty i umieśćcie je w specjalnych miejscach **nad planszą pięciolinią**, przy cyfrach 1 i 2. Odzwierciedlają one pierwsze dwie odegrane sonaty*, stąd nazywać je będziemy **zagranymi kartami**.
- g. Na koniec dobierzcie jeszcze jedną kartę ze stosu kart z motywami i umieśćcie ją **pod planszą pięciolinią**. To Wasz kolejny element do wkomponowania w utwór, stąd kartę tę nazywać będziemy **kartą tematu**.



Wśród żetonów prób znajdziecie jeden oznaczony znakiem zapytania – jest to żeton linii melodycznej, wykorzystywany w łatwiejszym wariantcie gry, opisanym na końcu instrukcji.

* Symfonia w rozumieniu cyklicznej formy orkiestrowej zbudowanej zgodnie z zasadami cyklu sonatowego zazwyczaj jest 4-częściowa. Na potrzeby rozgrywki używamy terminu sonata w odniesieniu do rund, w związku z czym nasza „symfonia” składać się będzie z minimum 8 części.

Symfonia obrazów, czyli jak się zgrać?

W każdej kolejnej rundzie zadaniem graczy jest wskazanie **jednej zagranej karty**, która najlepiej komponuje się z **kartą tematu**. W tym celu każdy z graczy wybiera odpowiednią kartę do głosowania (czyli taką, której numer odpowiada wybranej przez niego zagranej karcie) i kładzie ją zakrytą przed sobą. Pamiętajcie, że przy wyborze karty powinniście sugerować się dobrem kompozycji całego utworu i próbować jak najlepiej zgrać się z odpowiedziami pozostałych graczy! Przypominamy też, że w trakcie głosowania gracze **nie mogą się ze sobą komunikować!**



W trakcie rozgrywki może się zdarzyć, że pod planszą pięciolinii widocznych będzie **kilka kart tematów**. Wówczas gracze muszą zgrać się na tyle, aby spośród zagrzanych kart wskazać tę **jedyną**, która najlepiej odpowiada **wszystkim kartom tematu**.



Niektóre z żetonów prób na swojej aktywnej (kolorowej) stronie mają dodatkowo oznaczoną **skalę fałszywych dźwięków**, która określa liczbę zagrzanych w danej rundzie kart do głosowania, które **mogą rozmijać się** z większością wyborów, dzięki czemu może się Wam udać zgrać pomimo drobnego rozstrojenia!








Poziom dopuszczalnych w odgrywanej właśnie sonacie (rundzie) fałszywych dźwięków określa **aktywny** (kolorowy) żeton **położony najbardziej na lewo**, czyli kolorowy żeton z najniższym numerem.


Kiedy wszyscy uczestnicy zabawy wyłożą przed siebie jedną zakrytą kartę do głosowania, **jednocześnie odkryjcie swoje wybory** i sprawdźcie, czy udało Wam się zgrać!

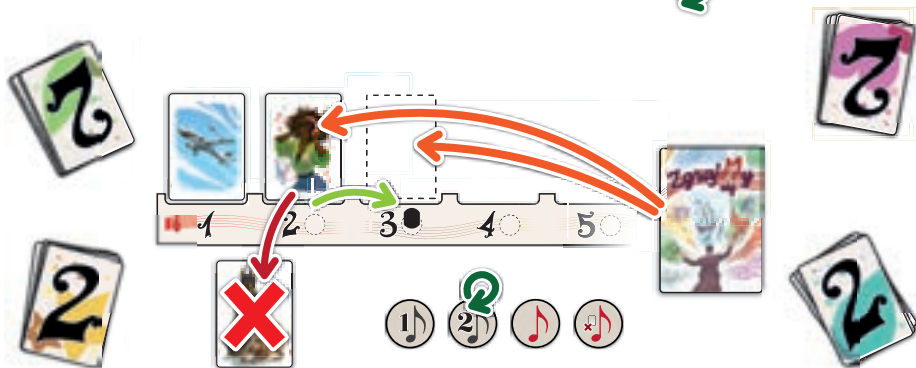
Idealne zgranie

Jeżeli po odkryciu kart okazało się, że **wszyscy gracze głosowali na tę samą zagraną kartę**, należą Wam się gromkie brawa! Udało Wam się z sukcesem odegrać kolejną część symfonii!


W tym przypadku postępujcie zgodnie z poniższymi krokami:

1. Przesuńcie znacznik rundy na kolejne pole w prawo. 
2. Odłóżcie **kartę tematu** na stos kart odrzuconych, a w jej miejsce połóżcie **zagraną kartę**, na którą zagłosowali wszyscy gracze.  
3. Przesuńcie wszystkie pozostające nad planszą pięciolinii karty w lewą stronę. 
4. Ze stosu kart z motywami dobierzcie tyle kart, aby uzupełnić rząd nad planszą do miejsca, w którym znajduje się znacznik rundy (przesunięty w pierwszym kroku). 

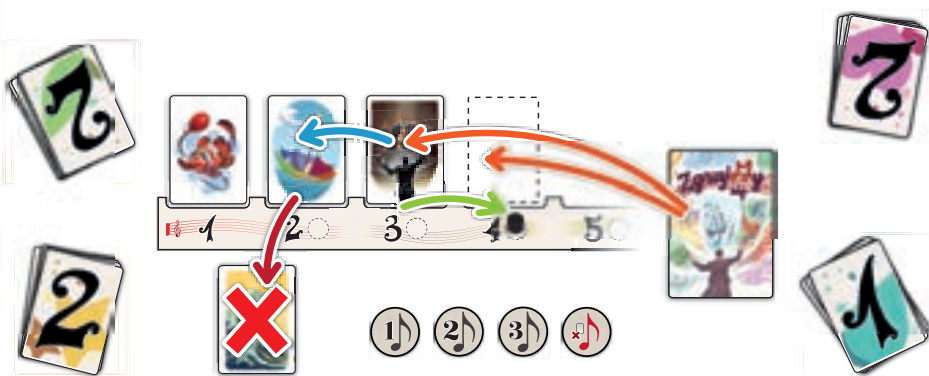
5. Jeżeli którykolwiek z żetonów prób odwrócony jest na szarą (nieaktywną) stronę (patrz: *Totalne rozstrojenie*, pkt. 5), odwróćcie (aktywujcie ponownie) ten położony **najbardziej na prawo** (z najwyższym nieaktywnym numerem). 



Fałszywe nuty

Jeżeli po odkryciu kart okazało się, że niektórzy gracze **głosowali inaczej** niż większość pozostałych, ale liczba takich głosów **jest równa lub niższa od aktualnej skali fałszywych dźwięków**, to również możecie być z siebie dumni! 

W tym przypadku postępujcie analogicznie jak w przypadku **idealnego zgrania** (pkt 1–4), przy czym **niestety nie aktywujecie** na nowo żetonu prób.



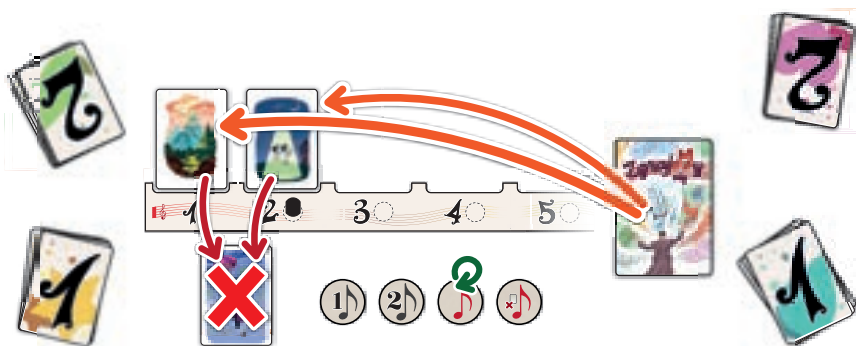
W przypadku remisu, gdy gracze oddali taką samą liczbę głosów na kilka kart, pod planszę pięciolinii trafiają **wszystkie te karty!**

Totalne rozstrojenie

Jeżeli po odkryciu kart okazało się, że niektórzy gracze głosowali inaczej niż większość pozostałych i liczba tych głosów **przewyższa aktualną skalę fałszywych dźwięków**, Wasz występ okazał się klapą!

W tym przypadku:

1. Nie przesuwajcie znacznika rundy na kolejne pole (pozostaje on na swoim miejscu).
2. Odłóżcie **kartę tematu** na stos kart odrzuconych, a w jej miejsce połóżcie tę **zagrana kartę**, na którą zagłosowała większość graczy (lub kilka w przypadku remisu).
3. Przesuńcie wszystkie pozostające nad planszą pięciolinii karty w lewą stronę.
4. Ze stosu kart z motywami dobierzcie tyle kart, aby uzupełnić rząd nad planszą do miejsca, w którym znajduje się znacznik rundy.
5. Odwróćcie położony **najbardziej na lewo aktywny** znacznik prób (czyli ten o najniższym aktywnym numerze) na szarą, nieaktywną stronę.



Czas na grand finale

W momencie gdy znacznik rundy został ustawiony **na ostatnim polu (przy cyfrze 9)**, czeka Was *grand finale* – zróbcie, co w Waszej mocy, aby finałowa sonata była spektakularna! Jeżeli udało Wam się **idealnie zgrać** lub gdy skala **fałszywych dźwięków** usprawiedliwiła niektóre potknięcia, przesuniecie znacznik rundy na ostatnie pole – należą się Wam owacje na stojąco! **Gratulujemy zgrania się i wygrania gry!**

Jeżeli w trakcie 9. symfonii **niestety się rozstroiliście**, odwróćcie aktywny znacznik prób na szarą stronę i spróbujcie raz jeszcze – na pewno Wam się uda!

Jeżeli jednak na koniec którejkolwiek rundy okaże się, że wszystkie znaczniki prób są nieaktywne, **przezywacie!** Nie pozostaje Wam nic innego, jak wziąć się w garść i ponownie spróbować zgrać się w nowej kompozycji!

Warianty rozgrywki

Szkoła muzyczna

Jeżeli czujecie, że Wasz zespół nie jest jeszcze idealnie zgrany, i boicie się zbyt wielu fałszywych nut, możecie dodać do rozgrywki **żeton linii melodycznej**, który pozwoli Wam uporać się z ewentualnymi potknięciami.



W trakcie przygotowywania się do gry do puli wykorzystywanych w danej rozgrywce żetonów prób dołóżcie żeton linii melodycznej, który **przyjmuje najwyższą możliwą wartość** (a więc w grze 4-osobowej będzie miał wartość 5). Połóżcie go więc **najbardziej na prawo** w rzędzie żetonów prób – zapewnia on możliwość rozegrania dodatkowej rundy.

Uniwersytet muzyczny

Kiedy rozegracie już kilka partii w grę **Zgrajemy się**, zachęcamy do włączenia w rozgrywkę dodatkowych kart z motywami, podzielonych na 3 scenariusze. Zmieniają one nieco zasady gry i zwiększają poziom jej trudności.

Włączajcie scenariusze **kolejno** po tym, jak rozegracie poprzednie, zgodnie z zapisami na pierwszych kartach danego scenariusza. Na odwrocie tych kart znajdziecie opis zmian w zasadach i przygotowaniu rozgrywki. Nowe karty z motywami wtasujcie do talii podstawowej.

Po rozegraniu każdego scenariusza możecie pozostawić wchodzące w jego skład karty z motywami i grać z nimi również w podstawową wersję gry lub, jeżeli wolicie, możecie je na nowo wydzielić – w prawym dolnym rogu karty widoczne jest oznaczenie, do którego ze scenariuszy należy karta (odpowiednio S1, S2 lub S3).





Gra:

Luigi Ferrini & Daniele Ursini

Ilustracje:

Daniela Giubellini

Opracowanie wersji polskiej:

Adam Bukowski, Paulina Kortas, Tomasz Czerwiński

Opracowanie graficzne:

Tatsiana Korbut

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski

TREFL SA

ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

Made in Poland



wideoinstrukcja

