

ZAWARTOŚĆ

- karty z pytaniami (110 szt.)
- tabliczki START/STOP (12 szt.)
- klepsydra
- instrukcja

**PINK
FRÖG**



 **2516**

ALFA ZULU

PRZEKOMICZNA GRA SŁOWNA

W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail: help@pinkfrog.pl

CEL GRY

Gracze próbują odgadnąć hasła na podstawie pytań z kart, literując odpowiedzi za pomocą przypadkowych słów. Wyrazy te nie mogą się powtórzyć w czasie całej rozgrywki. Hasłem są zawsze 4-, 5- lub 6-literowe słowa. Gracz, który odpowie prawidłowo, zdobywa kartę. Kto zbierze najwięcej kart, wygrywa całą grę.

PRZYGOTOWANIE

Rozłóżcie wszystkie kafelki START/STOP na stole rewersem do góry i trochę je przemieszajcie. Potasujcie karty z pytaniami i połóżcie je zakryte w stosie. Obok postawcie klepsydrę. Jesteście gotowi do gry.

KARTY Z PYTANIAMI

Na każdej karcie znajdują się trzy pytania, po jednym w kategorii: **A**, **B** i **C**.

Odpowiedzi na pytania w kategorii **A** to wyrazy **4-literowe**.

Odpowiedzi na pytania w kategorii **B** to wyrazy **5-literowe**.

Odpowiedzi na pytania w kategorii **C** to wyrazy **6-literowe**.



ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna gracz o najdłuższym imieniu i nazwisku.

Na początku swojej rundy gracz wyciąga kartę z góry stosu i pyta pozostałych, z której kategorii ma przeczytać pytanie, głośno mówiąc: **A, B czy C?**

Gracze nie mogą udzielić odpowiedzi, podając po prostu wybraną literę. Muszą znaleźć dowolne słowo rozpoczynające się na A, B lub C (tak jak się to robi w procesie literowania). Pierwsza osoba, która wykrzyknie takie słowo (np. **B**umerang), zdecydowanie o kategorii w danej rundzie.

Gracz odczytuje na głos pytanie z odpowiedniej kategorii. W tym przypadku jest to pytanie B, pod którym kryje się 5-literowe hasło.

Następnie wszyscy gracze (poza pytającym) zaczynają odwracać leżące na stole kafelki w poszukiwaniu słowa **START**. Kto pierwszy znajdzie taki kafelek, zatrzymuje grę, przekręca klepsydrę i zaczyna wykrzykiwać odpowiedź na zadane pytanie, podając po kolei słowa zaczynające się na kolejne litery w hasle.

Wykorzystywane w czasie literowania wyrazy są dowolne, ale mogą być użyte tylko raz w czasie całej gry. Raz podane słowo nie może już zostać powtórzone przez żadnego z graczy. Jeśli to nastąpi, i fakt ten zostanie odnotowany przez kogoś z uczestników, gracz musi w to miejsce znaleźć inny wyraz i dopiero potem przejść do kolejnej litery hasła.

najdłuższe
polskie
imię:

najdłuższe polskie
nazwisko:

Wierzchośława Achmistrzowicz-Wachmistrzowicz

Przykładowe pytanie:

Zakładamy go, żeby nie spadły nam spodnie

Odpowiedź:

Piątek **A**drenalina **S**wąd **E**uropa **K**umpel (**PASEK**)

Jeśli gracz udzieli pełnej, prawidłowej odpowiedzi na pytanie, zabiera kartę jako zdobyty punkt i rozpoczyna następną rundę. Sięga po kolejną kartę ze stosu i pyta o kategorię.

Przed rozpoczęciem nowej rundy zakryjcie z powrotem wszystkie kafelki START/STOP i ponownie je przemieszajcie.

Zakaz powtórzeń wyrazów dotyczy również wybierania kategorii A, B lub C. Wystarczy zapamiętać, że raz użyte słowo, nie może już zostać wykorzystane ponownie w całej grze. W przypadkach spornych decyduje większość. Jeśli uznacie to za przydatne, możecie zapisywać wypowiedziane w czasie literowania słowa, aby nie było wątpliwości, że zostały już wykorzystane w grze.

UWAGA

Czasem może się zdarzyć, że na pytanie istnieje więcej niż jedna poprawna odpowiedź. Na przykład na hasło „Ludzie trzymają tam swoje pieniądze” karta odpowiada BANK, ale równie dobrze można by powiedzieć SEJF.

W takim wypadku o tym, czy odpowiedź zostanie uznana, decyduje większość, a w razie równowagi głosów – gracz pytający.

DOPUSZCZALNE WYRAZY

Podobnie jak przy konieczności przeliterowania czegoś w normalnej sytuacji życiowej, dozwolone jest stosowanie wszelkich słów, nie tylko rzeczowników, ale również przymiotników, czasowników i innych części mowy, a także imion i nazw własnych, np. Poznań, Ignacy, Emmentaler, Sekwana (PIES). Nie wolno natomiast powtarzać użytych wcześniej słów w innej osobie czy odmianie, np. słowo NARTA nie może być ponownie wykorzystane jako NARTY.

KONIEC GRY

Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy zbiera sześć kart z pytaniami.

Jeżeli goni was **Cytryna Ząb**
Akumulator Słoń, możecie
zmniejszyć liczbę kart
potrzebnych do wygranej.



WARIANT GŁOŚNY

W tej wersji gry odrzucamy klepsydrę. Po wybraniu kategorii i odczytaniu pytania przez gracza pytającego wszyscy pozostali uczestnicy zabawy starają się jak najszybciej znaleźć kafełek START, a potem równocześnie literują odpowiedzi (które uważają za poprawne).

Uwaga: każdy gracz musi znaleźć swój własny kafełek START, zanim będzie mógł rozpocząć literowanie.

Ponieważ wszystko dzieje się jednocześnie, gracz pytający musi monitorować odpowiedzi pozostałych i pilnować, żeby w rundzie zwyciężyła osoba, która faktycznie odpowiedziała prawidłowo. Niestety jest to konieczne, gdyż wszyscy znamy kogoś, kto lubi czasem troszkę kręcić, aby zapewnić sobie zwycięstwo.



wiek
graczy
8+



czas
gry
15-30 min



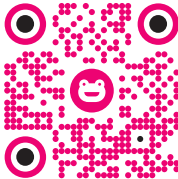
ilość
graczy
3-6



impresowa
gra
rodzinną

**PINK
FROG**

www.pinkfrog.pl
hello@pinkfrog.pl
[f/pinkfrog](https://www.pinkfrog.pl)
Więcej gier na



ZASADY BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA OSTRZEŻENIA!

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Zestaw zawiera małe elementy – niebezpieczeństwo zakrzuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować. Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu. Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Wyprodukowano przez:

Z.P. „Alexander” Piotr Pundzis
ul. Telewizyjna 19 | 80-209 Chwaszczyno
T/F 58 552 83 70 | 58 552 30 75

Ze względów produkcyjnych wzornictwo elementów oraz ich kolorystyka mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach.



2516



0-3

