

INSTRUKCJA

UCHO



SLEDZIA

PINK
FRÜG

GRA, W KTÓRĄ
GRA SIĘ
USZAMI!





UCHO OD ŚLEDZIA to rodzinna gra imprezowa, w której każdy na zmianę wydaje lub rozpoznaje śmieszne odgłosy, starając się odgadnąć hasła umieszczone na kartach nad głowami graczy. Zakręć strzałką i wybierz, kto ma zaprezentować twoje hasło, a jeśli los wskaże pole **RAZEM**, wszyscy gracze zrobią to jednocześnie. Przygotujcie się na totalny chaos i prawdziwe kaskady śmiechu.

CEL GRY

Zdobycь określoną liczbę punktów zgadując hasła na kartach umieszczonych na twojej głowie. W przebiegu gry punkty można również tracić, o ile nie uda ci się zademonstrować hasła w taki sposób, aby jego treść została poprawnie rozszyfrowana.

Kto pierwszy zdobędzie 3 karty, wygrywa grę.

PRZYGOTOWANIE

1. Potasujcie **karty z hasłami** i połóżcie je zakryte w stosie na środku stołu wraz z **tarczą losującą** i **klepsydrą**.
2. Każdy gracz otrzymuje **opaskę** z uszami i zakłada ją na głowę.
3. Wszyscy biorą po jednej **karcie** i wkładają ją w odpowiednie miejsce na opasce. Nie wolno podglądać treści hasła na swojej karcie.
4. Czas wybrać gracza rozpoczynającego. Będzie to osoba o najmniejszych uszach.

UWAGA

Oddzielcie puste karty od reszty talii. Będą miały zastosowanie, kiedy skończą się już wam wszystkie hasła lub jeśli ktoś z was wpadnie na kolejną nietypową postać (bądź rzecz), której nie ma w zestawie. Zapisz nowe hasło na karcie mazakiem suchościeralnym, załóż na głowę wybranemu graczowi i bawcie się w najlepsze.

ROZGRYWKA

Kiedy przyjdzie twoja kolej, zakręć strzałką na tarczy losującej, aby wskazać osobę, która będzie demonstrować hasło z twojej karty. Przekręć klepsydrę. Gracz ma prawo wydobywać z siebie dowolne dźwięki, aby naprowadzić cię na właściwy trop. Spróbuj odgadnąć hasło, zanim czas się skończy. Jeśli ci się to uda, zatrzymujesz swoją kartę, która reprezentuje zdobyty punkt. Gracz pokazujący nie zdobywa punktów, ale też nic nie traci. Następnie bierzesz nową kartę i umieszczasz ją w opasce na głowie.



Jeśli udało ci się zgadnąć choć jedną część hasła (np. **BYK** albo **KOSZYKÓWKĄ**), obaj macie szansę na drugą rundę. Ponownie przekręć klepsydrę.

W tej rundzie – dla ułatwienia – do przedstawiania opisu na karcie można dodatkowo postugiwać się gestami.

Jeżeli mimo to nie udało ci się odgadnąć całego hasła (w tym przypadku **BYK GRAJĄCY W KOSZYKÓWKĘ**), nie zdobywasz punktu. Zostaw kartę w opasce.

W następnej kolejce będziesz miał kolejną szansę. Niestety, gracz pokazujący traci jedną ze zdobytych wcześniej kart, o ile jakieś już posiada. Wybrana karta trafia do pudełka.

Niezależnie od rezultatu kolejka przechodzi na gracza po twojej lewej i to on teraz kręci strzałką.

Po dwóch nieudanych kolejkach z tą samą kartą na głowie można wymienić ją na nową. Odrzuć nieodgadniętą kartę do pudełka.



TARCZA LOSUJĄCA

Na tarczy znajdują się następujące pola:

WYBIERZ GRACZA

Wybierz któregoś z pozostałych graczy, aby zaprezentował hasło na twojej karcie. Jeżeli je odgadniesz, zachowujesz kartę jako zdobyty punkt. Gracz pokazujący nie zdobywa, ale i nie traci punktów. Jeśli wam się nie udało, karta zostaje na twojej głowie, a gracz pokazujący traci jedną ze swoich zdobytych wcześniej kart.

RAZEM

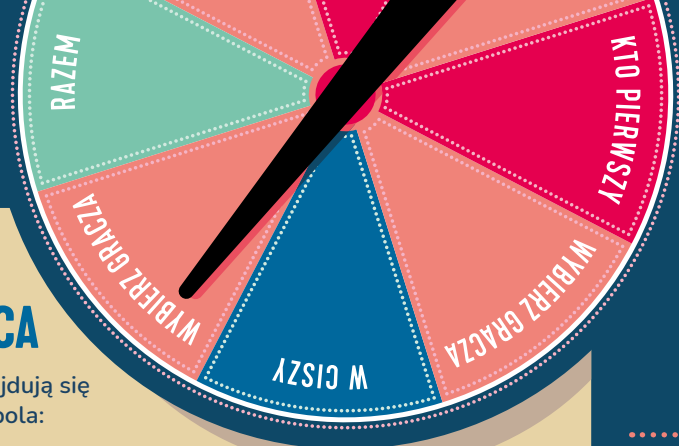
Po przekręceniu klepsydry wszyscy gracze równocześnie prezentują ci twoje hasło. Jeżeli w tym rozgardiaszu udało ci się odgadnąć, kim jesteś, zyskujesz punkt. Jeśli nie rozpoznałeś swojej postaci, karta zostaje na twojej głowie, a wszyscy pozostali gracze tracą po punkcie, czyli odkładają po jednej ze swoich kart do pudełka.

KTO PIERWSZY

Hasło zaprezentuje ten, kto zgłosi się jako pierwszy (np. przez podniesienie ręki). W przypadkach spornych Ty decydujesz, kto był szybszy. W tym przypadku nikt nie traci punktów. Jeśli karta pozostała nieodgadnięta, trafia od razu do pudełka. Sięgnij po kolejną i załóż ją na głowę.

W CISZY

Wybierz gracza, który ma pokazać ci hasło, ale tym razem będzie mógł to zrobić wyłącznie za pomocą gestów. Nie ma drugiej rundy. Jeśli poprawnie zidentyfikowałeś swoją postać, zdobywasz kartę. Jeśli nie, karta zostaje na głowie na kolejną rundę, a gracz pokazujący traci punkt. Musi odłożyć jedną ze swoich kart do pudełka.



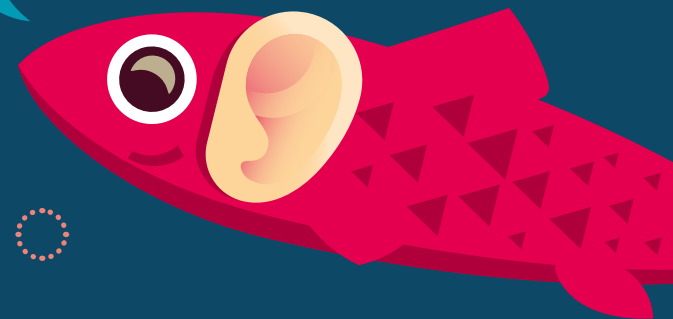
KONIEC GRY

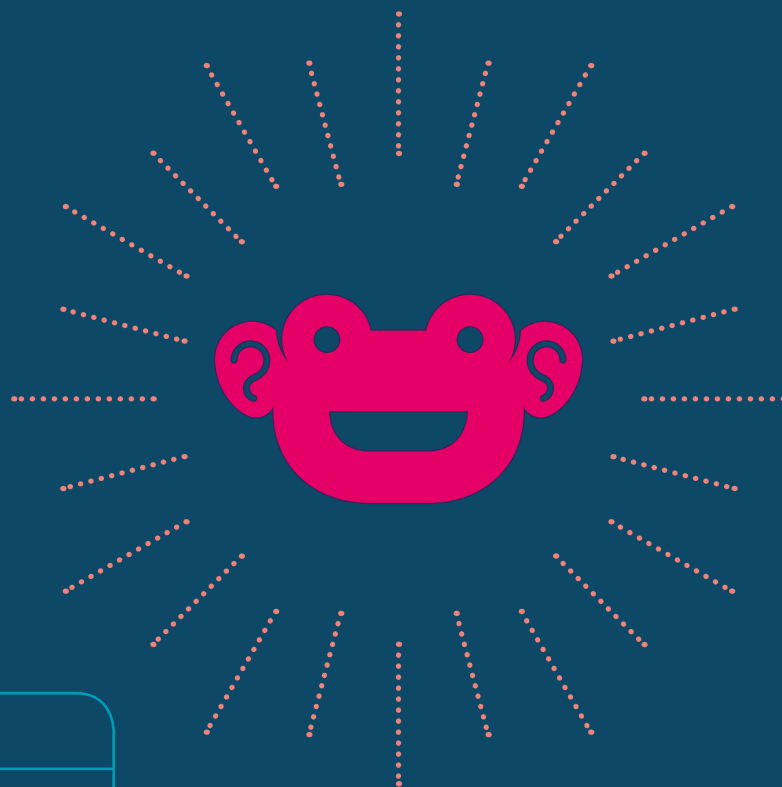
Gra kończy się, kiedy pierwszy z graczy zdobędzie określoną liczbę kart. Ustalcie przed rozgrywką, do ilu punktów gracze. Wpłyne to na czas oraz dynamikę rozgrywki. Sugerujemy sprawdzenie opcji do trzech i do pięciu, ewentualnie również do siedmiu kart.

Miłej zabawy!

UWAGA

W grze dozwolone jest wydawanie **dowolnych dźwięków**. Oprócz naśladowania odgłosów wydawanych przez zwierzęta, ludzi, fikcyjne stwory czy przedmioty można także nucić melodie piosenek, imitować fragmenty wypowiedzi lub dialogów, ale **bez użycia słów**.





ZAWARTOŚĆ

- opaski na głowę z uszami (4 szt.)
- karty z hasłami (124 szt.)
- puste karty na dodatkowe hasła (4 szt.)
- tarcza losująca
- mazak suchościernalny
- klepsydra
- instrukcja

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



wiek
graczy
7+



ilość
graczy
2-4



czas
gry
30 min



gra
rodzinna

**PINK
FRÖG**

Licensed by:



Wyprodukowano w Polsce.

Ze względów produkcyjnych kolorystyka elementów może różnić się od przedstawionej na opakowaniu.

Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

ZASADY BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA

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

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.

Więcej gier na: www.pinkfrog.pl

