

Gra towarzyska dla 3-6 graczy od 12 lat

ZGROZA



INSTRUKCJA

Czym jest Zgroza?

To gra, w której przytrafi Ci się wszystko co najgorsze i paskudne, czasem nieco obrzydliwe, ale z humorem. Dopadnie Cię zgroza, od której uwolnić się można tylko przygotowując odpowiednie remedium. To prosta gra, doskonała do rozegrania w krótkim czasie.

Zawartość pudełka:

- 48 dwustronnych kart Zgrozy
- 60 kart z hasłami do utworzenia Remedium
- 6 kompletów żetonów do głosowania (niewykorzystywane w wariantcie podstawowym)
- Niniejsza instrukcja

Zasady podstawowe

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy potasować osobno talię kart Zgrozy i talię hasel Remedium. Każdy z graczy dobiera 6 kart z talii hasel. Następnie jeden z graczy zostaje Narratorem: dobiera 1 kartę ze spodu talii Zgrozy i zapoznaje się z jej treścią.

Każda karta Zgrozy jest dwustronna: z jednej strony zawiera gotową historię, a z drugiej strony tylko załączek, z którego Narrator może zbudować własną zgrozę (obie historie nie są ze sobą powiązane). Wyłącznie od decyzji Narratora zależy, czy woli on obrzucić współgraczy gotową zgrozą, czy rozbuduje załączek historii z rewersu karty.

Pozostali gracze zostają obrzuceni zgrozą – stają się bohaterami opowiedzianej historii i muszą się uratować, tworząc Remedium. Każdy z obrzuconych wymyśla i opisuje: sposób zabezpieczenia się przed odczytaną zgrozą, lub sposób na uratowanie się z danej sytuacji, albo też pomysł na obrócenie zgrozy na swoją korzyść. Remedium musi zawierać w sobie 1 hasło z kart posiadanych przez danego gracza (nadgorliwi mogą użyć 2 hasel). Gracze mogą opisywać swoje remedia w dowolnej kolejności – kto pierwszy wymyśli, ten pierwszy opisuje.

Przykład:

Narrator wylosował kartę „Mistrz kierownicy”. Zamiast odczytywać gotową historię, decyduje się rozbudować zgrozę z rewersu karty: „Lista efektów ubocznych leku, który przyjęliście, obejmuje między innymi wyrastanie dodatkowego rzędu zębów i wypadanie gałek ocznych.”

Pierwszy z graczy opisuje Remedium wykorzystując kartę „Taśma samoprzylepna”: „Na wszelki wypadek przylepiam sobie gałki taśmą.” Drugi gracz wyklada kartę z hasłem „Akcja charytatywna”: „Rozpocznę kwestę na rzecz szczerbatych, a swoje nadprogramowe zęby przekażę potrzebującym.” Trzeci gracz decyduje się wyłożyć dwie karty: „Dalekie kraje” i „Media społecznościowe”: „Wyjadę do odległego kraju, w którym czci się ludzi z dużą liczbą zębów. Podróż opiszę na blogu, żeby sfinansować sobie dalsze leczenie oczu...”

Gdy wszyscy gracze podadzą Remedium, Narrator wybiera, które z nich najlepiej nadaje się w opisanej sytuacji. Autor zwycięskiego Remedium otrzymuje **1 punkt** (do oznaczania zdobytych punktów należy użyć dowolnych przedmiotów, takich jak: zapalki, cukierki bądź monety). Pod koniec rundy każdy z graczy odrzuca karty, które wykorzystał i dobiera nowe karty hasań tak, żeby mieć ich znowu 6 w ręku. Rola Narratora przechodzi na następnego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara – teraz jego kolej, by obrzucić zgrozą współgraczy! Gra kończy się, gdy dowolny z graczy zdobędzie **4 punkty**.

Uwaga: Zgroza ma być przede wszystkim **dobrą zabawą**, więc można umówić się na granie do innej liczby punktów, przez określony czas lub do wyczerpania talii Zgrozy. W przypadku, gdy gracz nie ma pomysłu na Remedium z wykorzystaniem posiadanych kart, może zdecydować się odpuścić udział w danej rundzie i wymienić dowolne karty hasań z ręki.

Wariant: głosowanie

W tym wariantcie gry każdy z graczy otrzymuje na początku rozgrywki komplet **żetonów do głosowania** w jednym z kolorów. W każdym komplecie powinno być tyle żetonów, ilu jest graczy – nadmiarowe żetony można schować do pudełka.

Gra toczy się tak samo, jak w wariantcie podstawowym, jednak tym razem **także Narrator** musi **wymyślić Remedium**. Podczas opisywania swojego Remedium każdy z graczy wyklada odpowiadające mu hasło **na stole**. Hasła należy tak układać, by dla wszystkich jasne było, które zostało wyłożone jako pierwsze.

Następnie wszyscy gracze wykładają **żeton z numerem hasła**, które według nich było najciekawszym Remedium (nie można głosować na swoje hasło). Zdobywca największej liczby głosów (lub zdobywcy, jeśli nastąpił remis) otrzymuje **1 punkt**.

Wariant: odgadywanie

W tym wariantcie gry tylko Narrator wymyśla Remedium na opisaną Zgrozę. Nie podaje go jednak do wiadomości innych graczy! Zadaniem współgraczy będzie odgadnięcie, które z widocznych hasań wykorzystał Narrator.

Po odczytaniu Zgrozy Narrator wyklada na stole **4 odkryte karty hasań** i wymyśla Remedium z wykorzystaniem jednego z nich. Gdy będzie już miał pomysł na Remedium, kładzie na stole zakryty **żeton z numerem hasła**, które wybrał. Następnie pozostali gracze głosują, które, według nich, hasło zostało wykorzystane w Remedium Narratora. Gdy wszyscy oddadzą głosy, należy odkryć wszystkie żetony i Narrator opisuje swoje Remedium. Wszyscy, którzy poprawnie przewidzieli hasło Narratora, otrzymują **1 punkt**.



Copyright © Kangur sp z o.o.

Autorzy gry: Maciej Sprzęgaj, Jan Madejski