

 **REBEL**

**H O B B Y
W O R L D**

**WYMYŚL
TO!**

ZASADY

Jak najszybciej podaj słowo z zadanej kategorii zaczynające się na określoną literę. Kto pierwszy, ten lepszy!

ZAWARTOŚĆ

60 kart tematów,
52 karty liter,
instrukcja.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podziel karty liter i tematów na 2 talie i przetasuj je, a następnie połóż na środku stołu, awersami do dołu. Wszyscy gracze powinni je dobrze widzieć. Losowo wybieracie pierwszego gracza.

Przyda się Wam minutnik. Znajdziecie go w praktycznie każdym telefonie komórkowym.

PRZEBIEG GRY

Pierwszy gracz odkrywa górną kartę z talii tematów, odczytuje głośno jej treść i odkłada ją obok talii zawartością do góry. Następnie odkrywa górną kartę z talii liter i odkłada ją obok talii tak, aby każdy mógł ją widzieć.

Gracz nie musi wymawiać tej litery. Wystarczy, że położy ją awersem do góry tak, aby wszyscy gracze mogli ją zobaczyć równocześnie, tym samym mając równe szanse.

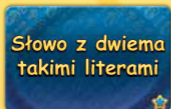
W tym momencie zaczyna się wyścig: kto pierwszy wypowie słowo zgodne z odsłoniętym tematem i zaczynające się na odsłoniętą literę? Najszybszy gracz zdobywa odsłoniętą kartę tematu i kładzie ją przed sobą awersem do dołu. Na koniec gry każda taka karta jest warta 1 punkt zwycięstwa (wyjątkiem jest karta „Kto da więcej”, zob. strona 5).

Następnie odsłonięta karta litery zostaje odrzucona na osobną talię, a gracz, który zdobył kartę tematu, zaczyna nową turę.

Odpowiednie słowo to rzeczownik bądź związek wyrazowy zaczynający się na zadaną literę i odpowiadający zadanemu tematowi.

Przedmiot (słowo często występujące w kartach tematów) to owoc pracy człowieka, na przykład kartka papieru, samochód, budka telefoniczna albo wieżowiec. Wszystko to są przedmioty, w przeciwieństwie do kałuży, śmieci, bryłki złota czy meteorytu.

Talia tematów



Odstonięta karta tematu



Talia odrzuconych kart tematów

Talia liter



Odstonięta karta litery



Talia odrzuconych kart liter

PRZYKŁAD

Bartek odstawia kartę tematu „Roślina” oraz literę „K”. Odpowiednimi słowami byłyby na przykład „kaktus”, „konwalie” czy „kminek”. Luiza wpada na rozwiązanie szybciej od reszty. Wykrzykuje „karczoch!” i zabiera kartę „Roślina”, zdobywając w ten sposób 1 punkt zwycięstwa. Karta „K” zostaje odrzucona. Luiza odstawia kolejną parę kart.



Co się dzieje, gdy kilku graczy równocześnie wykrzyczy odpowiednie słowo? Pozostali gracze wyłaniają zwycięzcę drogą głosowania.

Co się dzieje, gdy nikt nie wpadnie na odpowiednie słowo? W rzadkich przypadkach, kiedy żaden z graczy nie jest w stanie wymyślić odpowiedniego słowa, karta litery zostaje odrzucona, ale karta tematu zostaje na stole. Gracz, który w danym momencie ma za zadanie odkrywać karty, odsłania kolejną kartę tematu i umieszcza ją na poprzedniej (tylko nowa karta jest brana pod uwagę). Następnie gracz odkrywa kolejną kartę litery. Ten, kto jako pierwszy wymówi odpowiednie słowo, otrzyma obie karty tematów.

KTO BĘDZIE OSTATNI?

Odkrycie karty „Kto będzie ostatni?” zmienia przebieg gry. Gracz odkrywa wówczas kolejną kartę tematu, odczytuje ją na głos i kładzie na wierzchu karty „Kto będzie ostatni?”, po czym odkrywa kolejną kartę litery. W tym momencie zaczyna się zabawa. Gracz, który jako pierwszy wypowiedział odpowiednie słowo, cicho (ale tak, żeby każdy mógł go usłyszeć) i baaardzo powoli odlicza od jednego do pięciu. Jeśli nikt w tym czasie nie wypowie kolejnego odpowiedniego słowa, odliczający gracz zabierze zarówno odkrytą kartę tematu, jak i kartę „Kto będzie ostatni?”. Na koniec gry za każdą z tych kart otrzyma punkt zwycięstwa.

Jeśli jednak któryś z graczy będzie wystarczająco szybki i rzuci odpowiednie słowo, jego zadaniem będzie odliczanie od jednego do pięciu – i tak do momentu, aż ktoś zdobędzie karty.

KTO POTRAFI KRÓCEJ? KTO POTRAFI DŁUŻEJ?

Tura przebiega według zasad karty „Kto będzie ostatni?” z jednym małym wyjątkiem – każdy kolejny wyraz bądź związek wyrazowy musi być dłuższy (w przypadku karty „Kto potrafi dłużej?”) albo krótszy (w przypadku karty „Kto potrafi krócej?”) niż poprzedni.

PRZYKŁADOWA TURA

Luiza odkrywa kartę „Kto potrafi krócej?”. Natychmiast odsłania kolejną kartę tematu – wypada na „Państwo” – po czym odkrywa kartę litery „G”.

Olek jako pierwszy wpada na odpowiednie słowo – „Gwatemala”. Słowo to składa się z 9 liter. Olek zaczyna odliczać. Luiza szybko wykrzykuje „Granada!” – o 2 litery krótszą od Gwatemali. Ale to jeszcze nie koniec. Luiza ledwie zaczyna odliczać, kiedy Olek przypomina sobie o Grecji – państwie na 6 liter! Jednak to Jędrzek kończy turę pięcioliterową Ghaną i otrzymuje karty „Państwo” oraz „Kto potrafi krócej?”.



KTO DA WIĘCEJ?

Odkrycie karty „Kto da więcej?” zmienia przebieg gry. Gracz, który tego dokonał, odkrywa wówczas kolejną kartę tematu, odczytuje ją na głos i kładzie na wierzchu karty „Kto da więcej?”. Jeśli chce, może w tym momencie zaliczyć kartę, na przykład mówiąc „trzy”. Oznacza to, że zobowiązuje się do wymówienia 3 odpowiednich słów w ciągu minuty. Muszą pokrywać się z wylosowanym tematem i zaczynać na jeszcze nieodświetlonej literze. Następny gracz (idąc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) może przebić zaproponowaną liczbę. Na przykład mówiąc „pięć”, deklaruje, że w ciągu minuty wypowie taką właśnie liczbę odpowiednich słów. Jeśli któryś z graczy nie chce podbijać licytacji, może powiedzieć „pas”. Licytacja trwa tak długo, aż pozostanie w niej tylko gracz z najwyższym wynikiem.

Gracze ustawiają minutnik na 60 sekund. Jeśli na stole brakuje tego gadżetu, jeden z graczy liczy po cichu (ale tak, żeby było go słychać) i baaardzo powoli do 60.

Gracz, który wygrał licytację, odsłania wierzchnią kartę z talii liter. Jego zadaniem jest wymówić tyle odpowiednich wyrazów, ile wylicytował – tylko bez podpowiedzi ze strony pozostałych uczestników! Jeśli mu się uda, zdobędzie odkrytą kartę tematu (wartą 1 punkt zwycięstwa) oraz kartę „Kto da więcej?” (wartą 2 punkty zwycięstwa). Jednak jeśli polegnie, gracz będzie musiał wziąć odkrytą kartę litery (2 punkty ujemne) a także odrzucić odkrytą kartę tematu oraz kartę „Kto da więcej?”. Tak czy inaczej, gracz ten rozpocznie kolejną turę.

PRZYKŁADOWA TURA

Jędrrek odkrywa kartę „Kto da więcej?”. Natychmiast odsłania kolejną kartę z talii tematów: „Postać fikcyjna”. Jędrrek licytuje 5, co oznacza, że zamierza w ciągu minuty przypomnieć wszystkim 5 fikcyjnych postaci zaczynających się na jeszcze nieodkrytą literę. Luiza licytuje jako następna, ponieważ siedzi po jego lewej stronie. Licytuje 6. Pora na Bartka, który postanawia spasować. Olek z kolei licytuje 8. Reszta pasuje i kończy licytację.

Tym samym Olek zadeklarował, że wymieni 8 fikcyjnych postaci w ciągu 60 sekund. Odkrywa literę „Z”! Olek desperacko przetrząsa szufladki w swojej pamięci. „Zorro... Zeus... yyy... Zelda?”. Stara się jak może, ale nic mu nie przychodzi do głowy. Minuta mija i Olek przegrywa. Za karę bierze kartę „Z”. Na koniec gry będzie oznaczała 2 punkty ujemne.

Co się stanie, jeśli gracz odkryje kartę „Kto będzie ostatni?” i zaraz po niej odkryje „Kto da więcej?”?

Tylko ostatnia karta jest ważna. Gracz, który wygrał taką turę, zabiera obie odkryte karty tematów (2 punkty zwycięstwa).

KONIEC GRY

Gra kończy się po turze, w której odsłonięta została ostatnia karta litery. Wówczas gracze podliczają swoje punkty zwycięstwa (PZ) według następującego schematu:

- +1 PZ za każdą kartę tematu oraz za karty „Kto potrafi dłużej?” i „Kto potrafi krócej?”;
- +2 PZ za każdą kartę „Kto da więcej?”;
- -2 PZ za każdą kartę litery (gracze otrzymują ją tylko wtedy, gdy przegrają turę „Kto da więcej?”).

Aby ułatwić obliczenia, w prawym dolnym rogu każdej karty znajduje się symbol wskazujący na jej wartość punktową. Zwycięża gracz, który zdobędzie największą liczbę punktów.



DŁUŻSZA ROZGRYWKA

Jeśli chcecie dłużej cieszyć się *Wymyśl to!*, po skończeniu jednej rozgrywki natychmiast rozpocznijcie kolejną i grajcie tak długo, aż ktoś zwycięży określoną liczbę rozgrywek (na przykład 3). W rzadkich przypadkach może się zdarzyć, że trafią się Wam kombinacje tematów i liter z poprzednich gier. Zaplanujcie zawczasu, jak z tego wybrniecie – możecie z powrotem wtasować odkrytą kartę litery do talii liter lub zabronić używania słów, które padły w poprzedniej grze.

PORADA AUTORA

Wymyśl to! to gra dla wesołego towarzystwa! Nie bierzcie gry zbyt poważnie i nie ścigajcie się za bardzo o punkty zwycięstwa. Pozwólcie przyjaciółom dobrze się bawić, a oni odwdzięczą się tym samym!

PRODUCENT: HOBBY WORLD

Autor: Nikolaj Pegasow

Prowadzenie projektu: Mikhail Akulow i Iwan Popow

Redaktor prowadzący: Władimir Sergiejew

Ilustracje: Sergiej Dulin

Redakcja polskich zasad: Zespół REBEL

Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska

Oprawa graficzna: Daria Smirnowa

Specjalne podziękowania dla Ilji Karpinskiego.

Kopiowanie i publikacja zasad, treści, i ilustracji bez zgody posiadacza praw autorskich są surowo zabronione.



© 2016 Hobby World LLC
Wszelkie prawa zastrzeżone.
international.hobbyworld.ru



Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk

www.wydawnictwo.rebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

