

Uwaga! Przygotowaliśmy dla Ciebie zabawę. Na bokach pudełka umieściliśmy wyzwania, których możesz się podjąć. Czy uda Ci się wykonać wszystkie zadania? Miłej zabawy!

Autor: Pavel Atamanchuk • Projekt graficzny: Małgorzata Wójcicka

instrukcje video
gry.nk.com.pl

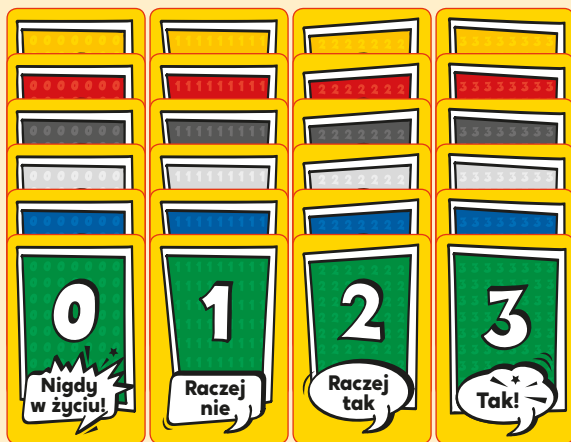
NIGDY W ŻYCIU!

ELEMENTY GRY

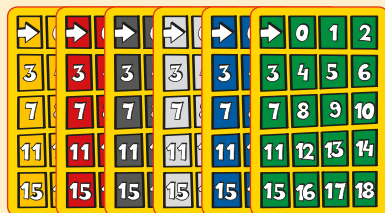
80 kart pytań



24 karty odpowiedzi (o wartości 0, 1, 2, 3)



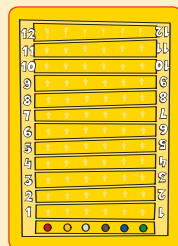
6 kart obstawiania wyniku



12 znaczników



Tor punktacji

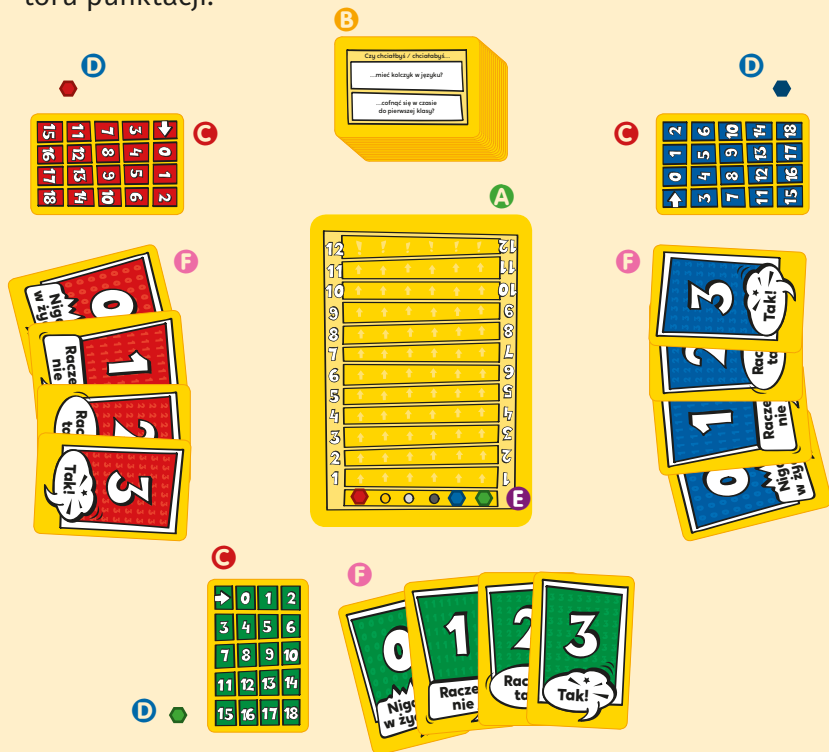


CEL GRY

Waszym zadaniem jest udzielanie odpowiedzi na pytanie, **czy chcielibyście zrobić rzeczy podane na kartach pytań**. To jednak nie wszystko – musicie również obstawić, **ilu z graczy chcieliby zrobić te rzeczy!** Za swoje odpowiedzi zdobywacie punkty. Wygra osoba z największą liczbą punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Tor punktacji połóżcie na środku stołu.
- B** Potasujcie **karty pytań**, stwórzcie z nich stos i połóżcie obok toru punktacji.



- C** Weźcie **po 1 karcie obstawiania wyniku** w wybranym kolorze i połóżcie przed sobą.
- D** Obok swojej karty obstawiania połóżcie **1 znacznik** w swoim kolorze.
- E** **Drugi znacznik** połóżcie na torze punktacji – na polu „0”.
- F** Weźcie **po 4 karty odpowiedzi** w swoim kolorze i połóżcie przed sobą.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba mająca w domu najwięcej gier Wydawnictwa „Nasza Księgarnia” (lub najmłodszy gracz). Następnie gracze wykonują 4 poniższe działania.

1 Wybór pytania

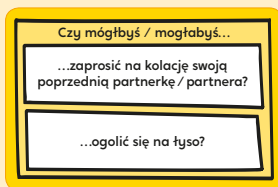
2 Odpowiedzi

3 Obstawianie wyniku

4 Zdobywanie punktów

1 Wybór pytania

- Gracz rozpoczynający **bierze kartę pytań** z góry stosu, wybiera jedno z czterech pytań dostępnych na karcie i czyta je na głos.



2 Odpowiedzi

- Następnie **każdy gracz** decyduje, czy chciałby zrobić rzecz zawartą w pytaniu.
- Gracze wybierają odpowiednią **kartę odpowiedzi** i kładą ją przed sobą (wartością karty do dołu!).



Przykład: Michał bierze kartę pytań z góry stosu, wybiera jedno pytanie i czyta je: „**Czy mógłbyś ogolić się na tyso?**”. Teraz wszyscy gracze wybierają po jednej ze swoich kart odpowiedzi:

- **Jarek** nie jest pewien, czy zdecydowałby ogolić się na tyso, wybiera więc **kartę 1: „RACZEJ NIE”**.
- **Ola** zdecydowanie nie ścięłaby włosów, wybiera więc **kartę 0: „NIGDY W ŻYCIU!”**.
- **Michał** bardzo chętnie ogoliłby głowę, wybiera więc **kartę 3: „TAK!”**.

3 Obstawianie wyniku

- Każdy gracz zakrywa ręką swoją **kartę obstawiania wyników** i stara się odgadnąć, jak odpowiedzieli pozostali gracze.
- Następnie za pomocą znaczników każdy na swojej karcie **obstawia wynik** (zakrywając go ręką), który jego zdaniem jest **sumą odpowiedzi wszystkich graczy**. Gdy wszyscy to zrobią, ujawniane są obstawione wyniki.

Przykład:

- **Jarek** obstawił wynik 2 (wyłożył kartę 1, przypuszcza, że **Ola** wyłożyła kartę 0, a **Michał** kartę 1, czyli $1 + 0 + 1 = 2$).
- **Ola** obstawiła wynik 1.
- **Michał** obstawił wynik 6.

4 Zdobywanie punktów

Po obstawieniu wyników **gracze ujawniają wyłożone karty odpowiedzi**, a następnie **sumują ich wartości** – w ten sposób otrzymują poprawny wynik.

- Gracze, którzy **obstawili poprawny wynik**, zdobycją 1 punkt. Przesuwają swoje znaczniki o jedno pole na torze punktacji.
- Jeśli **nikt nie obstawił poprawnego wyniku**, gracz, który obstawił najbliższą wartość, zdobycją 1 punkt. Przesuwa swój znacznik o jedno pole na torze punktacji.

Uwaga! Podczas ustalania najbliższej wartości, **nie ma znaczenia** czy jest to wartość **wyższa**, czy **niższa** od poprawnego wyniku.



- Jeśli **kilka osób obstawiło poprawny wynik** (lub jemu najbliższy), wówczas wszystkie te osoby zdobywają po 1 punkcie. Przesuwają one swoje znaczniki o jedno pole na torze punktacji.

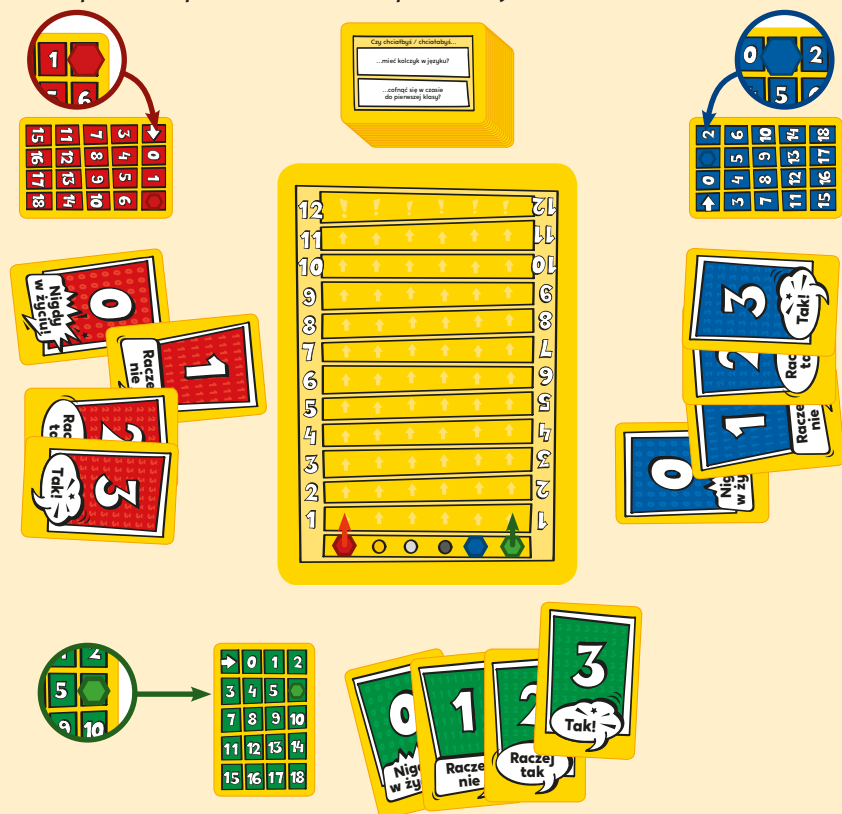
Przykład: Suma odpowiedzi **Jarka, Oli i Michała** wynosi **4: 1 (RACZEJ NIE) + 0 (NIGDY W ŻYCIU!) + 3 (TAK!)**.

- **Jarek** obstawił wynik **2**, pomylił się więc o **2**.

- **Ola** obstawiła wynik **1**, pomyliła się więc o **3**.

- **Michał** obstawił **6**, pomylił się więc o **2**.

Jarek i Michał zdobywają **po 1 punkcie**. Przesuwają swoje znaczniki o 1 pole do przodu na torze punktacji.

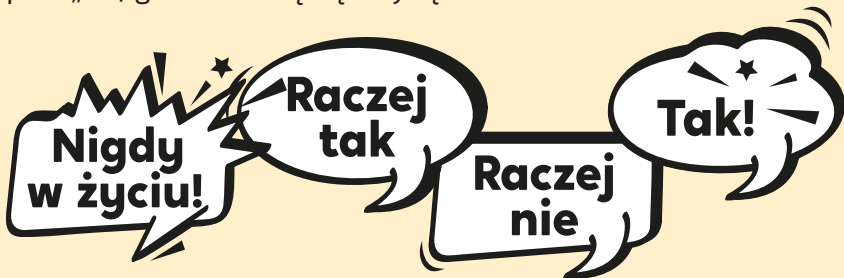


KONIEC RUNDY

- Gracze odkładają do pudełka wykorzystaną **kartę pytań**.
- Wyłożone **karty odpowiedzi** wracają do graczy.
- **Znaczniki** zdejmowane są z kart obstawiania wyników i umieszczone obok nich.
- Następną rundę rozpocznie osoba siedząca **po lewej stronie** gracza rozpoczynającego poprzednią rundę.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy któryś z graczy zdobędzie **12 punktów** (czyli jego znacznik na torze punktacji dotrze na ostatnie pole). Gracz, do którego należy ten znacznik, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu (czyli, gdy więcej graczy dotrze w tej samej rundzie na pole „12”) gracze dzielą się zwycięstwem.



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • nk.com.pl • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordinacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Katarzyna Suszał
DTP: Cezary Szulc



Gra wydana na licencji:
Lifestyle Boardgames Ltd.
www.lifestyle-boardgames.com