

# Podaj dalej!

BEZ CENZURY

**ZAPRASZAMY** (tylko dorosłych!) do gry w bardziej niegrzeczną wersję **PODAJ DALEJ!** – rysowanej zabawy w głuchy telefon, w której Twoje szkice i odpowiedzi mogą wywołać salwy śmiechu. Odważna tematyka dodatkowo podkreśli atmosferę zabawy!

**RYSUJESZ, co widzisz, a potem ZGADUJESZ, co zobaczyłeś!**

**CEL:** śmiać się do łez z przyjaciółmi, tylko czasem się rumieniąc.  
Kto wie: może Twoje skryte fantazje wyjdą na jaw?

**ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:** 100 kart z 1200 hasłami, 8 podstawek pod piwo, 8 zmywalnych szkicowników\*, 8 ściernalnych mazaków\* i 8 ściereczek.

\* Więcej informacji o użytkowaniu mazaków i szkicowników z tyłu instrukcji.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Weźcie po szkicowniku, mazaku i ściereczce.
2. Umieśćcie karty na środku stołu.
3. Podpiszcie swoje szkicowniki i zapamiętajcie kolor swoich spirali **albo** użyjcie pasujących podstawek pod piwo, żeby nie pomylić notatnika... ani trunku!



**ZABAWĘ CZAS ZACZAĆ!**

1

## WYBÓR HASŁA

Wybierzcie wspólnie numer od 1 do 6 (wszyscy weźmy 2!) **albo** niech każdy z Was wybierze samodzielnie hasło z jednej albo drugiej strony karty\*. **Zapisz je** w swoim szkicowniku. **Nie wymawiaj go na głos ani nikomu nie pokazuj!**



\* Jeśli masz podkreślone hasło, możesz wymyślić dowolne słowa z tej kategorii.

2

## LICZBA GRACZY

### PARZYSTA:

W grze z 4, 6 albo 8 graczami... otwórz szkicownik na stronie 1 – „SZKICOWANIE”. Przygotuj się, by potajemnie narysować swoje hasło. Przejdź do kroku 3.

### NIEPARZYSTA:

W grze z 5 albo 7 graczami... otwórz szkicownik na stronie 1 – „SZKICOWANIE”, a potem... **przełącz szkicownik graczy po lewej!** Przejdźcie do kroku 3.

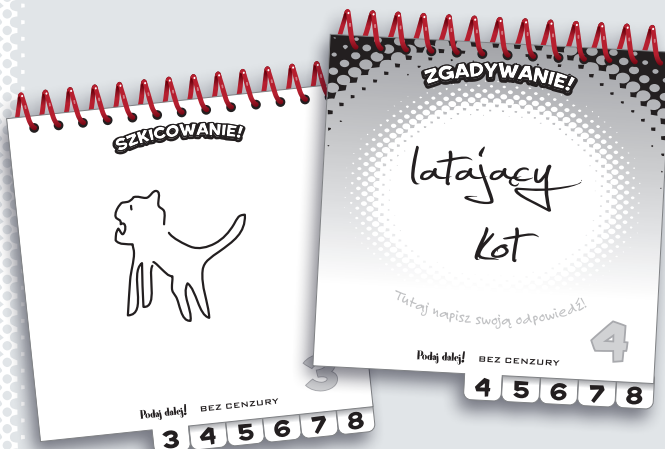
### DLACZEGO TO TAKIE WAŻNE?

Na koniec rundy ostatnia wypełniona strona powinna być odpowiedzią, a nie szkicem. Niezależnie od liczby graczy.

5

## I W KOŁO, MACIEJU!

Wszyscy szkicują, podają i zgadują, aż dostaną swoje własne szkicowniki z powrotem. Każdy szkicownik powinien kończyć się stroną ze zgadywaniem.



6

## WIELKA ODSŁONA!

Gdy wszyscy odzyskają swoje szkicowniki, przychodzi pora na wielką odsłonę! Wszyscy przewracają strony swoich szkicowników i dzielą się wynikami swojego zdrożnego SZKICOWANIA i ZGADYWANIA!



3

## SZKICOWANIE

Wszyscy powinni być na stronie 1 – „SZKICOWANIE”. Odwróćcie stronę, żeby zerknąć na hasło i wróćcie na stronę 1. Macie teraz około minuty na narysowanie hasła.

Następnie przewróćcie szkicowniki na stronę 2 i podajcie je (otwarte) do swoich sąsiadów po lewej.



## WSKAZÓWKI

### SZKICOWANIE

Nie używaj liter i numerów. Nie zostawiaj pustej strony. Narysuj swoje hasło najlepiej, jak potrafisz. To gwarancja dobrej zabawy!

### ZGADYWANIE

Nie stawiaj znaków zapytania ani nie zostawiaj pustych stron. Zawsze udzielaj odpowiedzi. Nawet dość głupawych. Nieważne, jak bardzo.



### PRZEKAZYWANIE

Gdy skończyłeś szkicować albo zgadywać, przewróć szkicownik na kolejną stronę i czekaj, aż wszyscy będą gotowi. Wszyscy przekazują otwarte szkicowniki w tym samym momencie.

PODAJ  
DALEJ

4

## ZGADYWANIE

Teraz wszyscy powinni być na stronie 2 – „ZGADYWANIE”. Przewróćcie szkicowniki na poprzednią stronę i potajemnie przyjrzyjcie się poprzedniemu szkicowi. Macie na to kilka sekund.

Następnie wróćcie na stronę 2 i udzielcie swoich odpowiedzi. Przewróćcie szkicowniki na kolejną stronę i podajcie je (otwarte) do swoich sąsiadów po lewej.



## KTO WYGRYWA?

### DOBRCZE SIĘ BAWIŁEŚ? JESTEŚ ZWYCIĘZCĄ!

No, chyba że jesteście żądni wrażeń (i punktów). Na takie okazje przygotowaliśmy 2 rodzaje punktowania. Znajdziecie je w sekcji „Punktowanie” na następnej stronie!

## CHCECIE ZAGRAĆ JESZCZE RAZ?

### NIE MOŻNA WAS WINIĆ!

Zmańcie strony 1–8. Odłóżcie na bok użyte karty. Wszyscy losują nową kartę. Przed wami kolejna runda śmiechu i pysznej zabawy!

Dla odmiany możecie teraz zmienić kierunek przekazywania szkicowników.

## CHCECIE GRAĆ NA PUNKTY?

Musicie więc skorzystać z tabeli punktacji znajdującej się na początku szkicownika, żeby zapisywać punkty w trakcie każdej odsłony. Rozgrzywka trwa 3 rundy. Po trzeciej rundzie sumujecie punkty, a osoba, która ma ich najwięcej... no, sami wiecie!

### PUNKTY DLA PRZYJACIÓŁ

Gdy to Ty prezentujesz wyniki Waszej wspólnej pracy znajdujące się w Twoim szkicowniku:

1. Przyznaj 1 punkt graczowi, który stworzył Twój ulubiony SZKIC w Twoim szkicowniku.
2. Przyznaj 1 punkt graczowi, który udzielił Twojej ulubionej ODPOWIEDZI w Twoim szkicowniku.
3. Przyznaj sobie 1 punkt, jeśli ostatnia odpowiedź odpowiada sekretnemu hasłu.

### RYWALIZACJA

W momencie, gdy prezentujesz wyniki Waszej wspólnej pracy znajdujące się w Twoim szkicowniku, **wszyscy** mogą dostać punkty.

1. Odgadujący otrzymują 1 punkt, gdy ich odpowiedź odpowiada sekretnemu hasłu lub poprzedniej odpowiedzi.
2. Rysownicy otrzymują 1 punkt, gdy ich szkic pomoże odgadującemu udzielić poprawnej odpowiedzi.
3. Przyznaj sobie 1 punkt, jeśli ostatnia odpowiedź odpowiada sekretnemu hasłu.



### PODKRĘĆ GRE!

W kolejnej rozgrywce możecie zamieniać się miejscami, zmieniać kolejność przekazywania szkicowników, użyć wymyślonych przez siebie haseł (to może się wymknąć spod kontroli) **albo rysować swoją „gorszą” ręką!**

## O MAZAKACH I SZKICOWNIKU

Pamiętaj, aby dokładnie wyczyścić każdy szkicownik przed schowaniem go do pudełka, ponieważ kartki mogą się zlepiać albo poplamiać na stałe tuszem. Zamykaj mazaki po użyciu. Jeśli któryś z nich wyschnie, użyj dowolnego ściernego mazaka i baw się dalej.

Ścierny mazaki mogą plamić tkaniny i niektóre powierzchnie. Przed ich użyciem zabezpiecz obszar gry. Unikaj kontaktu z dywanem, ubraniami, ścianami i meblami. Trzymaj je z dala od oczu i skóry.

Dziękujemy za grę w *Podaj dalej! Bez cenzury*. Mamy nadzieję, że dobrze się bawiliście i udało się Wam na chwilę oderwać od pracy, żeby pośmiać się z przyjaciółmi i dać wyobraźni poszaleć.

usaopoly **rebel**



Tłumaczenie haseł: Alicja Kierejsza i Monika Matak  
Tłumaczenie instrukcji: Martyna Skowron i Agnieszka Możejko  
Redakcja: zespół Rebel

W razie problemów prosimy o kontakt: reklamacje@rebel.pl

*Podaj dalej!* (Telestrations) i logo *Podaj dalej!* (Telestrations) są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy USAOPOLY, Inc. Copyright © 2009-2015 USAOPOLY, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. USAOPOLY to znak towarowy USAOPOLY, Inc. WYPRODUKOWANO W CHINACH. Spełnia normy ASTM F963 i CPSIA. Zmywalny pisak spełnia normy ASTM D4236. Projekt i produkcja: USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008 USA. Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku. USAOPOLY.com