

Gra w Zielone!

ELEMENTY:

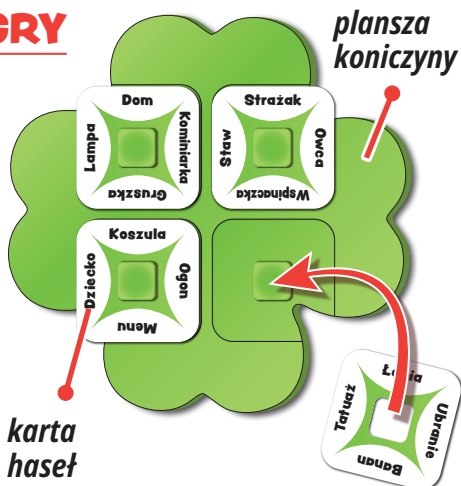
- 220 kart haseł,
- 6 plansz koniczyn,
- 6 ścieralnych mazaków,
- karta wyników,
- instrukcja.

Gra w zielone! to kooperacyjna gra w skojarzenia. Współpracujcie i postarajcie się osiągnąć jak najwyższy wynik!

Każdy dobiera karty haseł i w sekrecie wypisuje ich **cechy wspólne** na swojej planszy koniczyny – to Wasze **wskazówki**. Następnie razem postarajcie się odgadnąć hasła każdego z graczy. Na koniec gry obliczcie Wasz wynik na podstawie liczby haseł, które udało się Wam odgadnąć, i zapiszcie go na karcie wyników. W każdej rozgrywce starajcie się uzyskać jeszcze lepszy wynik!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozdajcie każdemu z graczy po 1 mazaku i 1 planszy koniczyny.
2. Potasujcie karty haseł, stwórzcie z nich **zakrytą** talię i połóżcie w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
3. Każdy z graczy bierze po 4 karty haseł i w **losowy sposób** umieszcza w odpowiednich miejscach na swojej planszy koniczyny. Upewnijcie się, że **nikt nie widzi** Waszych kart.



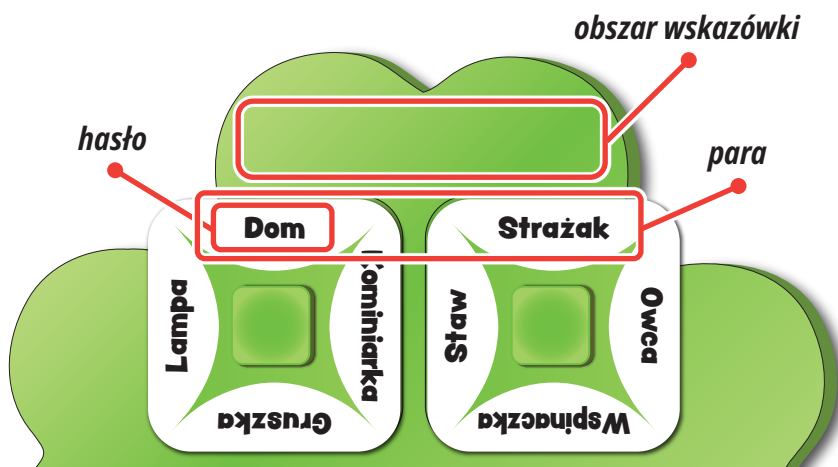
PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z 2 faz:

1. Wybór wskazówek – faza indywidualna.
2. Rozstrzygnięcie – faza drużynowa.

1. WYBÓR WSKAZÓWEK

Potajemnie przyjrzyj się 8 hasłom widocznym na zewnętrznych brzegach kart znajdujących się na Twojej planszy koniczyny. Dwa hasła na każdym brzegu tworzą parę. Obszar widoczny nad parą jest nazywany obszarem wskazówki. Na każdej planszy koniczyny znajdują się 4 pary hasel.



Dla każdej z 4 par każde z Was w sekrecie wymyśla wskazówkę łączącą 2 hasła. Wskazówki muszą być **pojedynczymi słowami** (liczą się także wyrazy złożone). Mogą to być rzeczowniki pospolite, nazwy własne, czasowniki, przymiotniki, skrótowce, liczby lub wyrazy dźwiękonaśladowcze.

Przykład. Słowa „królik”, „Lewandowski”, „PESEL” i „bzzz” są dozwolonymi wskazówkami.

Każdą wskazówkę zapisuje się na **obszarze wskazówki** na swojej planszy koniczyny.

Niedozwolone wskazówki

- Hasła widoczne na karcie haseł lub ich tłumaczenie.

Przykład. Słowo „amour” nie może być wskazówką łączącą hasła „miłość” i „Francja”.

- Słowa z tej samej rodziny wyrazów co któreś z haseł.

Przykład. Słowo „kanapowiec” nie może być wskazówką łączącą hasła „kanapa” i „kot”.

- Neologizmy.

Przykład. Słowo „filiryku” nie może być wskazówką łączącą hasła „kubek” i „poranek”.

Przykłady wskazówek

- Dla pary haseł „dom” i „strażak” dobrą wskazówką jest słowo „remiza” (remiza może służyć jako mieszkanie).
- Dla pary haseł „owca” i „ubranie” dobrą wskazówką jest słowo „wełna” (z wełny owiec robi się swetry).



WSKAZÓWKA. Niektóre hasła mogą się wydawać trudne do połączenia. Nie przejmuj się tym – napisz na obszarze wskazówki pierwsze słowo, które przyjdzie Ci do głowy. Niektóre skojarzenia są naprawdę zaskakujące!

Gdy wszyscy zapiszecie po **4 wskazówki**, ściągnijcie ze swoich plansz koniczyn wszystkie karty haseł. Każde z Was dobiera **po 1 nowej karcie**, którą wtasowuje do swoich 4 kart haseł. Następnie kładzie planszę koniczyny przed sobą, tworzy talię ze swoich 5 kart haseł i umieszcza zakrytą na planszy.

Gdy każde z Was zapisze wskazówki i przygotowuje talię 5 kart haseł, przejdźcie do fazy rozstrzygnięcia.

2. ROZSTRZYgniĘCIE

Na początku tej fazy wybierzcie gracza, który zostanie **widzem**. Pozostali gracze patrzą na jego planszę koniczyny. Widz **nie może w żaden sposób komunikować się z graczami**. Każde z Was będzie widzem raz podczas rozgrywki.

Widz kładzie swoją planszę koniczyny i odkryte 5 kart haseł na środku stołu. Używajcie wskazówek i **współpracujcie**, aby odgadnąć pary haseł widza i z powrotem umieścić karty haseł w odpowiednich miejscach na planszy koniczyny.

Jeśli nie możecie dojść do porozumienia, gdzie umieścić karty, decyzję podejmuje osoba siedząca **po lewej stronie widza**.

WSKAZÓWKA. *W tej fazie możecie dowolnie umieszczać karty haseł na planszy koniczyny widza, aby pokazać możliwe połączenia i wytłumaczyć innym graczom swoje skojarzenia. Dzięki temu podjęcie wspólnej decyzji będzie łatwiejsze.*

Gdy uznacie, że karty haseł znajdują się w odpowiednim miejscu na planszy koniczyny, widz **weryfikuje** ułożenie kart.

WERYFIKACJA

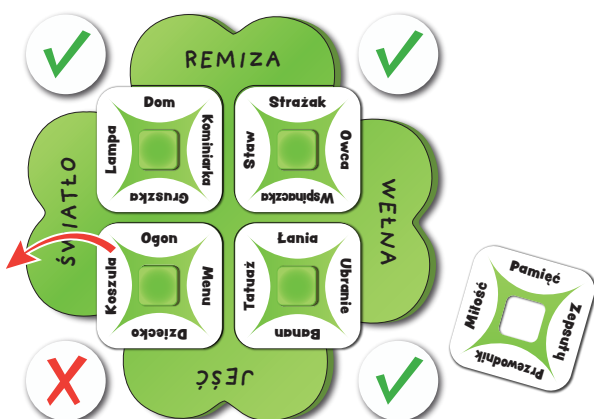
Pierwsza próba

✓ **Doskonale**

Umieściliście poprawnie wszystkie karty haseł. Otrzymujecie **po 1 punkcie** za każdą kartę i **2 dodatkowe punkty** za odgadnięcie wszystkich haseł za pierwszym razem. (W sumie zdobywacie 6 punktów).

✗ **Coś jest nie tak**

Umieściliście źle **przynajmniej 1 kartę haseł**. Widz bez słowa usuwa z planszy źle umieszczone karty i kładzie na środku stołu. Macie **drugą i ostatnią szansę** na ułożenie kart.



Druga próba

Gdy ponownie ułożycie karty na planszy, widz usuwa źle umieszczone karty (jeśli jakieś są) i kładzie na środku stołu. Otrzymujecie **po 1 punkcie** za każdą **poprawnie umieszczoną kartę**. (Możecie zdobyć od 0 do 4 punktów).

Widz odwraca swoją planszę koniczyny, zapisuje na środku liczbę zdobytych punktów i odkłada 5 użytych kart haseł na stos kart odrzuconych.

Gracz siedzący po lewej stronie obecnego widza zostaje nowym widzem. Ponownie przeprowadźcie fazę rozstrzygnięcia.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy ostatni z graczy przeprowadzi weryfikację jako widz.

Teraz nadszedł czas, aby sprawdzić, jak Wam poszło! Podliczcie punkty ze wszystkich faz rozstrzygnięcia i zapiszcie je na karcie wyników.

Czy następnym razem pobijecie swój najwyższy wynik?

WIĘKSZE WYZWANIE

Gdy zapoznacie się z grą i jej zasadami, możecie podnieść poziom trudności, zwiększając liczbę kart hasła, które dodajecie przed fazą rozstrzygnięcia.

Wspólnie uzgodnijcie liczbę kart. Pamiętajcie, że każdy z graczy musi dodać do swojej talii kart hasła dokładnie tyle kart, ile ustaliliście.



OPRACOWANIE

Projekt gry: **François Romain**

Rozwój produktu: **Cédric Caumont i Thomas Provoost**

aka „Les Belges à Sombremos” oraz zespół **Repos Production team**

Pełna lista twórców dostępna na stronie: soclover.rprod.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Producent: Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruksela • Belgia

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.

