

ZALOŻYSZ SIĘ?

TACTIC

8+
lat

3-6
graczy



ZAWARTOŚĆ

288 kart zadań
(144 zręcznościowe,
144 umysłowe)
1 plansza, 12 kart TAK/NIE,
plik banknotów, 6 pionków,
1 notatnik, 1 kostka,
3 klepsydry, 1 piłeczka zadań

CEL GRY

Celem gry jest zebranie banknotów o jak największej wartości przez obstawianie, czy inni gracze wykonają swoje zadania, a także przez wykonywanie własnych zadań. Rozgrywka trwa ustalony czas lub do wyczerpania się banknotów.

PRZYGOTOWANIE

Na początku gry każdy gracz dostaje banknoty o wartości 80 punktów (np. 8 banknotów o wartości 10 punktów) oraz kartę TAK i kartę NIE, a następnie wybiera pionek i umieszcza go na polu startowym. Gracze wspólnie decydują, jak długo ma trwać rozgrywka (np. 30 minut).

PRZEBIEG GRY

Zaczyna najmłodsza osoba. Rzuca kostką i przemieszcza swój pionek zgodnie z ruchem wskazówek zegara o tyle pól, ile wskazuje kostka. Pole, na którym zatrzyma się pionek, pokazuje, co należy zrobić:

Start

Po przejściu przez pole startowe zawodnik otrzymuje banknoty o wartości 50 punktów. Jeśli gracz zakończy ruch na polu startowym, rzuca kostką jeszcze raz.

Pole z zadaniem zręcznościowym

Gracz z lewej bierze kartę z zadaniem zręcznościowym i czyta zadanie do wykonania przez osobę, której pionek znalazł się na tym polu. Wszyscy (poza wykonującym zadanie) obstawiają, czy wykonującemu uda się wykonać zadanie, kładąc przed sobą kartę TAK lub NIE, a na niej banknoty.

Karty TAK/NIE są kładzione zakryte, żeby gracze nie widzieli, jak inni obstawiają.

Jednorazowo można założyć się o nie więcej niż połowę wartości posiadanych banknotów. Jeśli graczowi udało się wykonać zadanie, dostaje tyle pieniędzy, o ile założyły się pozostałe osoby. Ci, którzy obstawili prawidłowo, dostają swoje banknoty z powrotem i otrzymują z banku drugie tyle. Gracze, którzy obstawili niepoprawnie, tracą pieniądze. Zaczyna się kolejka następnej osoby.

Pole z zadaniem umysłowym

Gracz z lewej bierze kartę z zadaniem umysłowym i czyta ją, nie pokazując jej wykonującemu zadanie. Przekazuje ją kolejnej osobie, aż wszyscy (poza wykonującym zadanie) zapoznają się z jej treścią. Obstawiają podobnie jak w przypadku zadania zręcznościowego. Następnie treść zadania jest odczytywana na głos, a wykonujący zadanie podchodzi do próby. Wyniki sprawdza się tak samo jak wyżej.

UWAGA! Niektóre karty mają dodatkowe zadanie oznaczone słowem JUNIOR. Gracze w wieku 8-12 lat mogą je wykonać zamiast podstawowego.

Zakład w ciemno

Na tym polu obowiązują zasady jak wyżej, z tym że gracze muszą obstawić wynik, zanim zostanie przeczytane zadanie. Wykonujący może wybrać, czy woli zadanie umysłowe, czy zręcznościowe. Po obstawieniu wyniku wykonujący czyta zadanie na głos. Wyniki sprawdza się tak samo jak wyżej.

Pole ze strzałką

Jeśli gracz zakończy ruch na tym polu, dostaje banknot o wartości 10 punktów i rzuca kostką jeszcze raz.

ZWYCIĘZKA

Gra kończy się po upływie ustalonego czasu lub w momencie, gdy w banku zabraknie banknotów. Grający podliczają swoje pieniądze. Wygrywa najbogatszy z nich.

f **@** **#ZAŁOŻYSZ SIĘ**

Pokaż fotki, bo nie uwierzę! Warto na pamiętkę uchwycić najlepsze chwile z Założysz się?. Pamiętajcie, żeby nagrywać wasze rozgrywki i dzielić się zdjęciami z innymi. Użyjcie hashtagów **#Założysz się!** i **#TacticGames**, żeby wszyscy zobaczyli wasze zdjęcia!



UWAGA!

W pudełku znajdują się 3 klepsydry: 15-, 30- i 60-sekundowa. Kolor na karcie wskazuje, której klepsydry użyć w danym zadaniu.



TAKE

AIM!

55089 A

Warto użyć tej poręcznej **TAŚMY POMIAROWEJ** do odmierzania odległości podczas gry.

Więcej gier znajdziesz na:

www.tactic.net

