



15+
lat



PL

PARTY ZAŁOŻYSZ SIĘ?

TACTIC

ZAWARTOŚĆ

Plansza do gry, 288 kart zadań (188 kart z zadaniami aktorskimi, 50 kart z zadaniami umysłowymi, 50 kart z zadaniami zręcznościowymi), 12 kart TAK/NIE, plik banknotów do gry, 6 pionków, 36 znaczników, 1 kostka, 3 klepsydry

CEL GRY

Celem gry jest zebranie jak największej liczby punktów (pieniędzy) poprzez obstawianie powodzenia lub niepowodzenia innych graczy w wykonywaniu zadań. Punkty (pieniądze) „zarabia się” również za poprawne wykonanie zadań umysłowych i zręcznościowych, a także skuteczne wykonanie zadań aktorskich (tj. w taki sposób, że nasz partner odgadnie, co przedstawialiśmy).

Gra toczy się do momentu, gdy wszyscy gracze pozbędą się swoich znaczników, wyczerpane zostaną pieniądze z banku lub upłynie z góry ustalony czas.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Każdy zawodnik otrzymuje, jako swój wyjściowy kapitał, banknoty o wartości 80 punktów (np. 8 banknotów o wartości 10).
- Należy oddzielić karty z zadaniami zręcznościowymi, zadaniami umysłowymi i zadaniami aktorskimi, a następnie potasować osobno każdą z trzech talii.
- Każdy gracz otrzymuje kartę TAK i kartę NIE.
- Gracze wybierają pionki i kładą je na polu startowym.
- Każdy zawodnik otrzymuje tyle znaczników, ilu ma przeciwników w grze (każdy znacznik odpowiada kolorem jednemu z pionków na planszy).
- Jeśli w grze uczestniczy więcej niż 6 osób, należy podzielić się na zespoły.
- W przypadku rozgrywki przewidzianej na określony czas (np. 60 min) trzeba ustalić go na wstępie.

Teraz można już rozpocząć zabawę!

PRZEBIEG GRY

Na grę składają się zarówno wyzwania indywidualne, jak i wykonywane w parach. W pudełku znajdują się 3 klepsydry odmierzające: 15 sekund (żółta), 30 sekund (czerwona) i 60 sekund (czarna).

Grę rozpoczyna najstarszy zawodnik. Wykonuje rzut kostką i przesuwają swój pionek po planszy o liczbę pól równą liczbie oczek (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara). W zależności od tego, na jakim polu się zatrzyma, wykonuje którąś z niżej opisanych czynności.

Pole startowe: Jeśli pionek zatrzyma się na polu startowym, należy rzucić kostką ponownie i wykonać kolejny ruch. Za każde przejście przez pole startowe gracz otrzymuje banknoty o wartości 50 punktów.

Wyzwanie aktorskie:

Gracz, któremu przypadło w udziale zadanie aktorskie, wybiera jeden ze swych znaczników i kładzie go przed sobą. Znacznik określa, kto będzie jego partnerem przy wykonywaniu tego zadania. Gdy partner zostanie wybrany, znacznik zostaje odłożony do pudełka i nie

może być wykorzystywany w dalszej grze. Któryś z pozostałych graczy ciągnie kartę z talii z zadaniami aktorskimi (graczem tym nie może być partner do zadania). Następnie sprawdza, na jakim polu stoi pionek gracza szykującego się do wykonania zadania, aby móc określić, co będzie on przedstawiał.

Na każdej karcie z zadaniem aktorskim znajdują się 4 wyrażenia. Dwa z nich oznaczone są cyframi 1 i 2, dwa pozostałe literami A i B. Pola na planszy oznakowane są kombinacją symboli (1A, 1B, 2A, 2B). Kombinacja symboli na polu, na którym stoi pionek osoby wykonującej zadanie, wyznacza całość zdania, które będzie ona przedstawiała. Jeśli jest to 1B, osoba ta przedstawi sytuację opisaną zdaniem powstałym odpowiednio z wyrażen 1 i B. Cyfra zawsze określa pierwszą część zdania, a literka – drugą.

Wszyscy gracze, z wyjątkiem osoby wykonującej zadanie aktorskie i jej partnera, sprawdzają hasło (zdanie powstałe z dwóch wyrażen), które jest przedmiotem zadania. **Teraz każdy z nich obstawia zakłady, kładąc na stół kartę TAK lub kartę NIE (koszulka ku górze) oraz wybraną kwotę.** Wysokość zakładu nie może przekraczać połowy posiadanych przez gracza pieniędzy.

Następnie kartę z zadaniem wręcza się zawodnikowi, który wykona zadanie. Dopiero teraz może sprawdzić, co przyjdzie mu odegrać.

Jeden z graczy zostaje wyznaczony do obsługiwanego **czerwonej klepsydry**. Obraca ją raz, a potem **jeszcze dwa razy**. Dzięki temu czas na wykonanie zadania to około 90 sekund (3 x 30). Po upływie tego czasu wyznaczony zawodnik krzyczy „Stop!”, a gracz wykonujący zadanie, musi je przerwać. Również zawodnik odgadujący hasło kończy wówczas swój udział w tej rundzie.

Przedstawianie i odgadywanie rozpoczyna się w momencie pierwszego obrotu klepsydry. Hasło jest uznane za odgadnięte, gdy całe wyrażenie zostało dokładnie wypowiedziane. Wówczas **zarówno aktor, jak i osoba odgadująca hasło otrzymują po tyle gotówki każdy, ile wynosiła łączna wartość zakładów wszystkich pozostałych graczy**. Każdy zawodnik, który dokonał trafnego obstawienia, zyskuje z banku tyle pieniędzy, ile obstawił (a sam zakład zachowuje w posiadaniu). Gracze, którzy nie zdołali dokonać trafnego obstawienia, tracą swe zakłady. Wykorzystaną kartę kładziemy na spodzie talii i kolejka przechodzi na gracza po lewej stronie od wykonującego zadanie. Ten rzuca kostką, przesuwa swój pionek i zabawa toczy się dalej.

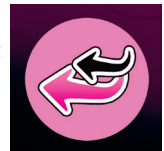
Uwaga - Jeśli gracz, który powinien wykonać zadanie aktorskie, nie ma już żadnego znacznika, to kolejka przechodzi na następną osobę.



Pole z zadaniem zręcznościowym

Gracz, który skończył ruch na tym polu, próbuje wykonać zadanie. Osoba siedząca po jego lewej stronie bierze kartę z zadaniem i czyta na głos opis. Wszyscy gracze, oprócz wykonującego zadanie, zakładają się, czy zdoła on je wykonać, czy nie. Można założyć się maksymalnie o połowę swoich pieniędzy. Zawodnicy kładą przed sobą na planszy banknoty i kartę TAK lub kartę NIE. Kładą ją koszulką do góry, aby inni gracze nie widzieli, jak obstawiają.

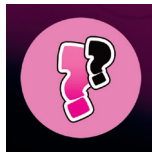
Jeśli na karcie przedstawiona jest klepsydra, to zadanie należy wykonać zanim przesypie się piasek w klepsydrze danego koloru.



Po pomyślnym wykonaniu zadania wykonujący je **gracz otrzymuje z banku tyle pieniędzy, o ile łącznie założyli się pozostali gracze**. Każdy z nich, jeśli trafnie obstawił (za pomocą swoich kart TAK/NIE), otrzymuje z banku równowartość swojego zakładu (a sam zakład zachowuje w posiadaniu). Jeśli obstawił niewłaściwie (na przykład wybrał „NIE”, a zdanie zostało wykonane), traci swoje pieniądze na rzecz banku. Rozpoczyna się kolejka następnego gracza – siedzącego po lewej stronie od poprzednio wykonującego zadanie.

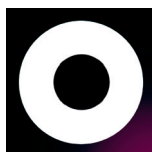
Pole z zadaniem umysłowym

Osoba siedząca po lewej stronie gracza, który skończył ruch na tym polu, bierze kartę z zadaniem i NIE czytając na głos, pokazuje ją innym graczom. Wszyscy oni dokonują zakładów, tak jak w przypadku zadania zręcznościowego. Następnie treść zadania jest odczytywana na głos. Jeśli na karcie przedstawiona jest klepsydra, to takiej właśnie klepsydry należy użyć do odmierzenia czasu, jaki gracz ma na wykonanie zadania. Punkty przyznaje się w taki sam sposób, jak w przypadku zadań zręcznościowych.



Zakład w ciemno

Na tym polu stosuje się podobne zasady jak powyżej, z tym że osoba mająca ruch wybiera, czy wykona zadanie zręcznościowe, czy umysłowe. Następnie dokonuje się zakładów, a dopiero później odczytuje na głos treść zadania. Wyniki oblicza się jak powyżej.



Kości zostały rzucone

Osoba, której pionek zatrzyma się na tym polu, wybiera innego zawodnika i zakłada się (maksymalnie o połowę pieniędzy), czy wyrzuci kostką większą liczbę oczek niż on. Jeśli uda jej się uzyskać taki wynik, otrzymuje z banku kwotę zakładu. Jeśli jednak przegra, traci pieniądze na rzecz tego gracza. Na polu „kości zostały rzucone”, inni zawodnicy nie tracą pieniędzy. Może je stracić tylko osoba, która wykonuje ruch.



Pole ze strzałką

Jeśli pionek zatrzyma się tutaj, jego właściciel rzuca ponownie.



Zwycięzca

Gra kończy się, gdy upłynie przeznaczony na nią czas (ustalony na początku rozgrywki), w momencie, gdy w banku nie pozostaną już żadne pieniądze lub gdy żaden z graczy nie ma już markerów określających ich partnerów do zadań aktorskich. Wszyscy gracze liczą wówczas swoje pieniądze. Zwycięża ten, kto ma ich najwięcej!

Wskazówki do zadań aktorskich

- Można je wykonywać bez użycia głosu, co stanowi ciekawe wyzwanie. Można jednak również – dla dodatkowej zabawy – ustalić przed rozgrywką, iż dopuszczalne jest wydawanie wszelkich dźwięków poza słowami.
- Gestykulując i używając mowy ciała, nie bójmy się śmieszności – wygłupy sprzyjają dobrej zabawie!
- Można na palcach pokazać, z ilu słów składa się przedstawiane wyrażenie, a także wskazywać, które ze składających się na nie słów aktualnie pokazujemy.
- Słowo „i” można łatwo wyrazić, krzyżując palce wskazujące (jako znak plus).
- Dwukrotne klaśnięcie oznacza, iż chcemy, aby nasz partner poszukał synonimu słowa, które właśnie wypowiedział.
- Jeśli poszukiwane słowo jest krótkie, można to zasygnalizować, wykonując gest polegający na trzymaniu blisko siebie kciuka i palca wskazującego.
- W sytuacji, gdy odgadujący wypowiedział jakąś część poszukiwanego słowa, możemy to zaznaczyć, pokazując otwartą lewą dłoń, a następnie wskazującym palcem prawej ręki zaznaczyć, o który wyraz chodzi, dotykając odpowiedniego palca lewej ręki (kciuk to pierwszy palec).
- Gdy chcemy, aby odgadujący wypowiedział dane słowo, jednak w innej odmianie, liczbie czy czasie, to możemy to zaznaczyć, wykonując w powietrzu okrężny ruch ręką.
- Fakt, iż chodzi o jakąś formę czasownika „być” (jest, była, będzie itd.), można wyrazić podnosząc obie dłonie ku górze, a następnie je łącząc.
- Można wskazywać przedmioty z otoczenia, jednak nie wolno ich dotykać.
- Odgadujący może spróbować szybko wypowiadać wiele słów, które przychodzą mu na myśl, aby aktor wskazał, które z nich są bliskie słowu poszukiwanemu.

ZASADY W SKRÓCIE

Zadanie aktorskie

Gracz wybiera znacznik, aby określić swego partnera. Pozostali gracze sprawdzają, co będzie przedstawiane, i obstawiają, czy aktorowi się powiedzie i hasło zostanie odgadnięte. Czas wyznaczony jest trzykrotnym obróceniem czerwonej klepsydry.

- Gdy hasło zostanie odgadnięte zarówno aktor, jak i osoba odgadująca otrzymują sumę równą wszystkim zakładom wniesionym przez pozostałych graczy.
- Zawodnicy, którzy trafnie obstawili wynik, otrzymują z banku równowartość wniesionego zakładu (a sam zakład zatrzymują).
- Zawodnicy, którzy nie zdołali przewidzieć wyniku, tracą swoje zakłady na rzecz banku.

Zadania zręcznościowe i umysłowe

Pozostali gracze czytają zadanie i stawiają zakłady. Gdy zawodnik zdoła je wykonać, otrzymuje sumę równą wszystkim zakładom wniesionym przez

pozostałych graczy. Reszcie przyznawane są punkty, jak opisano powyżej. Należy użyć klepsydry takiego samego koloru, jak przedstawiona na karcie.

Zakład w ciemno

Zawodnik wybiera typ zadania. Inni gracze zakładają się, zanim poznają jego treść. Następnie czyta się zadanie na głos. Wyniki ustala się jak powyżej.

Kości zostały rzucone

Zawodnik wybiera innego gracza i zakłada się z nim, kto wyrzuci kostką wyższy wynik. Jeśli wygra, otrzymuje tyle samo pieniędzy z banku. Jeśli przegra, traci swoje pieniądze na rzecz gracza, z którym się założył.

Pole startowe

Jeżeli pionek przejdzie przez pole startowe to jego właściciel otrzymuje banknoty o wartości 50 punktów.

Pole ze strzałką i pole startowe

Jeżeli pionek zatrzyma się na tych polach, należy rzucić kostką ponownie.