

Copie Colle

(Ściągając, więc zostaniesz po lekcjach)

autor: Jerome Boullonnois ilustracje: Elise Catros
Gra dla 3 do 6 graczy od 8 lat, w której przydadzą się dobra pamięć, umiejętność bledowania oraz refleks.



ELEMENTY GRY:

6 tabliczek z numerami od 1 do 6
1 żeton nauczycielki (awers: poprawka grupowa, rewers: odpowiedź ustna)
24 znaczniki błędnych odpowiedzi
1 kość

CEL GRY

Po zakończeniu gry mieć mniej znaczników błędnych odpowiedzi niż pozostali gracze.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, który bierze sobie tabliczkę z numerem 1. Następnie rozdaje po jednej tabliczce każdemu z pozostałych graczy: graczowi po swojej lewej stronie tabliczkę z numerem 2, kolejnemu tabliczkę z numerem 3, itd. Każdy kładzie otrzymaną tabliczkę przed sobą, tak aby pozostali gracze mogli odczytać i zapamiętać jej numer.

1

Na środku stołu należy położyć:

- żeton nauczycielki, stroną poprawki grupowej do góry
- 12 znaczników błędnych odpowiedzi. Jeśli rozgrywka ma trwać dłużej, można zagrać z 18 lub 24 znacznikami
- a przy rozgrywkach 3, 4 lub 5-osobowych także pozostałe tabliczki – stroną z numerem do góry

Po tych przygotowaniach wszystkie tabliczki graczy oraz te leżące na środku stołu odwraca się stroną z numerem ku dołowi. Od tej pory gracze mogą zaglądać jedynie do tabliczek leżących aktualnie przed nimi.

PRZEBIEG GRY

Gracze rozgrywają swoje tury jeden po drugim - zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na początek tury gracz rzuca najpierw kością, aby określić jaka rola mu przypadnie:

- A) Jeśli liczba oczek na kości **nie zgadza** się z numerem na jego tabliczce, gracz staje się ŚCIĄGAJĄCYM
- B) Jeśli liczba oczek na kości **zgadza się** z numerem na jego tabliczce, gracz staje się NAUCZYCIELKĄ

A) GRACZ W ROLI ŚCIĄGAJĄCEGO

Ściągający musi odnaleźć tabliczkę, której numer odpowiada liczbie oczek wyrzuconych na kości, i zamienić ją ze swoją własną.

Ściągający może zamienić swoją tabliczkę z tabliczką leżącą na środku stołu tablicą (w grze dla 3 do 5 osób) lub z tabliczką innego gracza. Ten ostatni powinien zawsze starać się przekonać ściągającego, że jego tabliczka nie jest tą poszukiwaną przez niego, niezależnie od tego, czy to prawda czy nie.

Zawsze jednak to ściągający ma ostatnie słowo i wymienia swoją tabliczkę z dowolną, wybraną przez siebie.

2

Jeśli nikt w tym momencie nie naskarzy na ściągającego, rozpoczyna się tura kolejnego gracza

SKARŻENIE

- Jeśli ściągający podczas zamiany tabliczek pomylił się, gracz, który posiada właściwą tabliczkę, **musi** na niego naskarżyć. Odwraca swoją tabliczkę i woła „Ściągał(a)!”.

Obaj uczniowie - ściągający i osoba, od której ściągnał (czyli ta, z którą zamienił tabliczki) - zostają dla przykładu ukarani, to znaczy biorą po 1 znaczniku błędnej odpowiedzi. Jeśli w puli został już tylko 1 znacznik, otrzymuje go ściągający. W przypadku gdy nastąpiła zamiana na tabliczkę ze środka stołu, także tylko ściągający dostaje 1 znacznik błędnej odpowiedzi.

- Naskarżyć i zawołać „Ściągał(a)!” może również każdy gracz, który sądzi, że ściągający się pomylił, a właściwa tabliczka leży na środku stołu. Także on musi jednak odwrócić tabliczkę, aby udowodnić, że ma rację.

Jeśli skarżypyta się nie pomylił, zarówno ściągający jak i osoba, od której ściągano, otrzymują po 1 znaczniku błędnej odpowiedzi. W innym przypadku znacznik błędnej odpowiedzi bierze **tylko** skarżypyta – to jego kara za niesłuszne oskarżenie kolegów.

Na koniec wszystkie odkryte tabliczki zostają z powrotem odwrócone numerami do dołu i rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

3

B) GRACZ W ROLI NAUCZYCIELKI

Nauczycielka przeprowadza albo POPRAWKĘ GRUPOWĄ albo ODPOWIEDZ USTNĄ.

- **POPRAWKA GRUPOWA** ma miejsce, gdy żeton nauczycielki leży stroną poprawki grupowej ku górze. Nauczycielka pokazuje wszystkim własną tabliczkę, a potem wszyscy gracze (także nauczycielka) przekazują swoje tabliczki, numerem do dołu, sąsiadowi po lewej stronie.

Uwaga! Tabliczki na środku stołu pozostają nietknięte.

Na koniec nauczycielka odwraca swój żeton, tak aby widoczna była teraz strona z odpowiedzią ustną, po czym rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

- **ODPOWIEDZ USTNA** ma miejsce, gdy żeton nauczycielki leży stroną odpowiedzi ustnej ku górze. Nauczycielka odczytuje głośno zadanie napisane na swojej tabliczce, a wszyscy pozostali gracze muszą jak najszybciej położyć rękę na żetonie nauczycielki, podając prawidłową odpowiedź. Kto nie zdąży położyć dłoni bezpośrednio na żetonie, kładzie ją na dloni innego gracza.

4

- Następnie rozpatruje się kolejność dłoni w powstałym stosie:
 - Przy 3 lub 4 osobach, gracz, który był najszybszy i położył rękę bezpośrednio na żetonie, przekazuje jeden ze swoich znaczników błędnej odpowiedzi graczowi, który położył dłoń jako ostatni.
 - Przy 5 lub 6 osobach, dwaj najszybsi gracze przekazują po 1 znaczniku błędnej odpowiedzi dwóm najwolniejszym.

Jeśli gracz nie posiada jeszcze żadnego znacznika błędnej odpowiedzi: No cóż, trudno!
Uwaga: Spozostzegawczy gracz może spróbować uprzedzić innych uczniów i położyć rękę na żetonie, zanim jeszcze nauczycielka odczyta pytanie. Jeśli jednak poda złą odpowiedź, otrzymuje znacznik błędnej odpowiedzi.

Na koniec nauczycielka odwraca swój żeton, tak aby widoczna była teraz strona z poprawką grupową, po czym rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

KONIEC GRY I PODLICZENIE PUNKTÓW

Gra kończy się w momencie, gdy wyczerpie się pula znaczników błędnej odpowiedzi. Gracz lub gracze z najmniejszą liczbą znaczników zostaje/ą zwycięzcami. Wszyscy inni muszą zostać w szkole po lekcjach!

Tłumaczenie dla Quander: woj_settlets i pomimo



5

Masz jakieś pytania?

Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!
zasiedmioma@gmail.com

Zajrzyj też na www.ciekawegry.wordpress.com
i sprawdź nasze inne gry.

Dystrybucja gry na Polskę:
Quander Przemysław Wojtkowiak
Ul. Wrzosowa 1A/31
62-052 Komorniki
www.zasiedmioma.pl

Kopiowanie bez pisemnej zgody Quander zabronione.
Wyprodukowano w Europie.



6