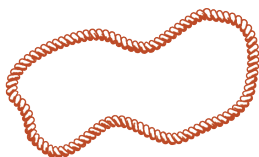


Zasady gry

KNITWIT

Petna zaplątanych słów towarzyska gra, od 2 do 8 graczy
od 8 lat wzwyż. 15 minut.

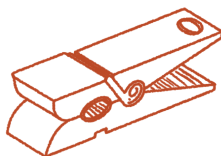
8 pętli



114 metek z hasłami
i jedna metka
„przetasowania”



8 klamerek



8 specjalnych
otówek



4 ekstra guziki



8 ponumerowanych
szpulek



1 bloczek arkuszy odpowiedzi i niniejsze zasady

PRZYGOTOWANIE PĘTLI I KLAMEREK:

Przed pierwszą grą, złóżcie pętle i klamerki, jak pokazano na wewnętrznej stronie pudełka.

PRZYGOTOWANIE GRY:

- Podaj każdemu graczowi:
 - arkusz odpowiedzi i otówek,
 - pętle i szpulki (zgodnie z tabelką).
Na razie zignoruj numery na szpulkach.
- Weź ekstra guziki wymienione w tabeli obok i utóż je w stosie malejąco tzn., że na szczycie ma się znaleźć guzik z największą liczbą dziurek, a na dnie z najmniejszą.
- Odtóż nieużywane pętle, szpulki i guziki do pudełka.
- Napiszcie swoje imiona na arkuszach i wykreście numery, które zostały na nieużywanych szpulkach.
- Gracz ze szpulką o najniższym numerze rozpoczyna grę.

GRACZE	PĘTLE I SZPULKI
2	3
3 - 4	2
5 - 8	1

GRACZE	GUZIKI
2	2
3	2, 1
4	3, 2, 1
5 - 8	4, 3, 2, 1

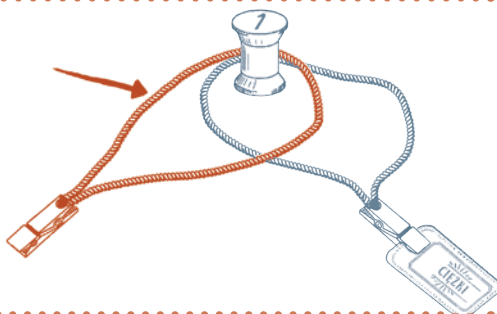
OMÓWIENIE I CEL GRY

Każda rozgrywka składa się z 3 etapów: **Dzierganie**, **Odpowiadanie** i **Punktowanie**.

Podczas etapu **Dziergania**, kładziecie pętle, metki ze słowami i szpulki, aby stworzyć wzór. W etapie **Odpowiadania** próbujecie znaleźć odpowiedzi dla każdej szpulki we wzorze. Możecie zdobyć ekstra guzik jeśli skończycie przed innymi. Następnie **Punktujecie** odpowiedzi, kiedy wszystkie ekstra guziki zostaną zabrane. Gracz z największą ilością punktów wygrywa!

DZIERGANIE

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolejno tworzyacie wzór. W swojej kolejce:



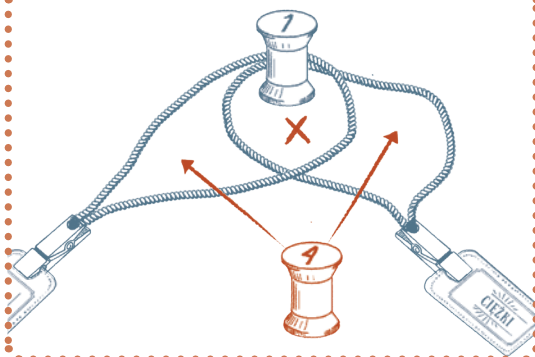
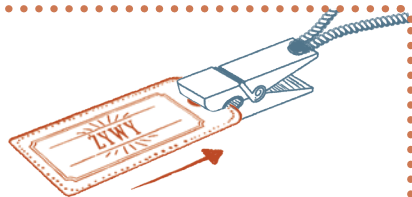
1. UŁOŻ PĘTLĘ

Potóż jedną z twoich pętli na stole. **Musi się w niej znaleźć dokładnie jedna szpulka**, a pętla ta nie może zawierać żadnej klamerki, która już leży na stole.

Uwaga: Pierwszy gracz nie może ułożyć pętli tak, aby znalazła się w niej szpulka, bo jeszcze żadnej nie ma na stole!

2. DODAJ HASŁO

Wyłóż hasło z pudełka i doczep je do klamerki przywiązanej do twojej pętli. W ten sposób przypisujesz nowe hasło do nowej pętli.



3. UMIEŚĆ SZPULKĘ

Potóż szpulkę wewnątrz dowolnego niezajętego obszaru we wzorze (tzn. wewnątrz pętli, w której nie ma jeszcze szpulki). **Nie musi** to być pętla, którą właśnie położyłeś, nie może jednak być to pętla we wzorze, w której jest już szpulka.

Gracz po lewej stronie rozpoczyna swoją kolejkę itd.

KNITWIT

ODPOWIADANIE

Kiedy gracze nie mają już żadnej pętli do dotożenia, wzór jest kompletny, pierwszy gracz krzyczy „Start!” Spróbujcie napisać na swoim arkuszu jedną odpowiedź dla każdej szpulki we wzorze. Dobra odpowiedź to słowo, nazwa, wyrażenie, które pasuje do każdego hasła przypisanego do szpulki. Jeśli jakiś numer nie jest używany we wzorze, zostawcie puste pole na arkuszu odpowiedzi.

Uwaga: Nie używaj hasel w swoich odpowiedziach. Np. jeśli hasła to „żółty i organiczny, to „Stokrotka” jest dobrą odpowiedzią, ale „żółty kwiat” już nie.

Uwaga: Nie wolno powtarzać odpowiedzi na swoim arkuszu.

Kiedy znalazłeś już słowa dla każdej szpulki lub zdecydowałeś, że nie wymyślisz już żadnej odpowiedzi, weź ekstra guzik z wierzchu stosu leżącego na stole. Kiedy to zrobisz, odtóż swój otówek. Nie wolno ci już dopisywać żadnych słów do arkusza. Kiedy ostatni ekstra guzik zostanie zabrany, wszyscy muszą przerwać odpowiadanie.

Pora przejść do punktowania!

PUNKTOWANIE

Po kolei odczytujecie odpowiedzi, które wypisaliście na swoim arkuszu dla kolejnych szpułek.

Punkty za szpulki zdobywa się w następujący sposób:

- Każda odpowiedź jest warta tyle punktów, ile pętli otacza szpulkę.
- Jeśli 2 lub więcej osób podało taką samą odpowiedź do danej szpulki, wszyscy wykreślają ją ze swojej listy. Tylko unikalne odpowiedzi dają punkty.
- Na koniec, zapisz punkty za ekstra guziki (liczy się liczba dziurek) na swoim arkuszu w miejscu na bonus.

Podważanie odpowiedzi

Jeśli jakaś odpowiedź nie jest według ciebie trafiona, krzykniesz „guzik z pętelką”, aby ją podważyć.

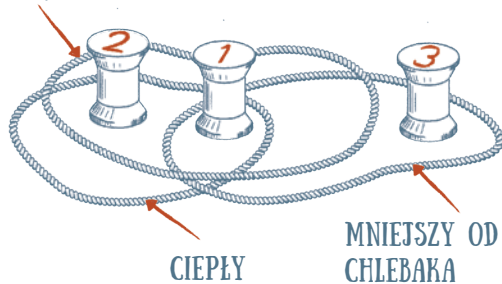
Gracz, który wymyślił odpowiedź ma 10 sekund na jej uzasadnienie, po czym wszyscy gracze głosują (kciuki w górę 🖐️ lub kciuki w dół 🖐️) czy za dane słowo należą się punkty, czy też nie. Jeśli większość kciuków jest w górę (lub jeśli będzie remis) odpowiedź zdobywa punkty.

PODPowiedź!

Nie zawsze szybko znajdziesz odpowiedź do każdej szpulki. Jeśli brakuje Ci słowa pasującego do wszystkich hasel, przejdź do kolejnej szpulki.

PRZYKŁADOWE ODPOWIEDZI

BRAZOWY



Pętla 1: Croissants lub Wiewiórka. (3 punkty)

Pętla 2: Niedźwiedź lub Brownie. (2 punkty)

Pętla 3: Kulki lub Klucze. (1 punkt)



KNITWIT

ZWYCIĘSTWO

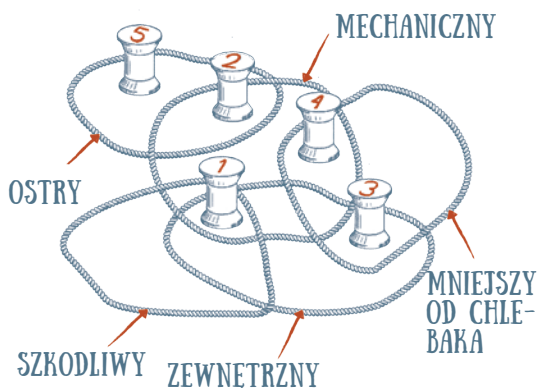
Podsumuj zdobyte punkty. Gracz z największą liczbą zdobytych punktów, wygrywa! W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

GRA NA 2 GRACZY

W 2-osobowej rozgrywce używajcie tylko 2-punktowego ekstra guzika. Po tym, jak gracz zabierze guzik, przeciwnik może zapisać jeszcze tylko jedną odpowiedź na swoim arkuszu, a następnie musi skończyć odpowiadać.

ZABAWNE ODPOWIEDZI

Z naszego doświadczenia wynika że, dobrze jest doceniać kreatywne odpowiedzi (gra staje się wtedy zabawniejsza) warto jednak zaznaczyć to przed grą, aby „poważni” gracze nie byli zaskoczeni słysząc „antyczna rzymska podpałka z promocji” do hasła tani-historeczny-tatwopalny.



- Pętla 1: Robot renegat
- Pętla 2: Zębaki
- Pętla 3: Żołędź
- Pętla 4: Złoty Znicz
- Pętla 5: Brzytwa

TWÓRCY

Autor: Matt Leacock

Grafiiki: Philippe Guérin i Karla Ron

Redakcja: Jean-François Gagné

Testerzy: Ted i Toni Alspach, Dave Arnott, Josh Capell, Jay Cormier, Chris i Kim Farrell, Rich Fulcher, Jennifer Geske, Nicole Hoye, Sean Jacquemain, Adam Kunsemiller, Anna, Colleen, i Donna Leacock, Sen-Foong Lim, Al Leduc, Kieran Mackey, Scott Mackey, Adam Marostica, Anita Murphy, Janna Nelson, Caoilinn, Niamh, Shona, i Rory O'Connor, Janice Pang, Lena Pang, i Tanya Thompson.

©2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
www.zmangames.com
info@zmangames.com

©2016 Cube Factory of Ideas.

CUBE Anna Bobrowska
os. Bolesława Chrobrego 8/49
60-681 Poznań
www.Factorycube.pl
wszelkie prawa zastrzeżone

Opracowanie wersji polskiej:

Cube Factory of Ideas

W przygotowaniu wersji polskiej udział wzięli:

Aleksandra Reguliska,
Tomasz Jaworski,
Magda Roehr

Z-MAN
games

cube
FACTORY OF IDEAS

