

2518

KALAMBURY

NA ODWRÓT



INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

1. Karty - 165 szt.
2. Karty suchościeralne - 5 szt.
3. Mazak - 1 szt.
4. Dzwonek - 1 szt.
5. Suchościeralna tablica wyników - 1 szt.
6. Kolorowa kostka - 1 szt.
7. Klepsydra - 1 szt.
8. Instrukcja

Ilość graczy: 3-5

Wiek: 7+

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną obok.

W razie niezgodności prosimy o kontakt:

e-mail: alexander@alexander.com.pl

„Kalambury Na Odwrot”, to nowa wersja jednej z ulubionych gier towarzyskich. Zasiądź do zabawy, w której musisz opisać wylosowane słowo, a osoby zgadujące podać zgadywane hasło w formie pytania, np. „CZYM JEST OMLET?”. W grze „na odwrot” dobrze znana zabawa zyskuje nowy wymiar!

CEL GRY:

Zdobyć jak największą liczbę punktów, dzięki odgadywaniu haseł oraz trafnemu ich opisywaniu.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Postawcie dzwonek na środku stołu, tak aby każdy miał do niego łatwy dostęp.
2. Rozdajcie każdemu graczowi po suchościeralnej karcie – każdy zapisuje na niej mazakiem wymyślone przez siebie hasło, tak aby pozostali gracze go nie widzieli, a następnie kładzie kartę przed sobą na stole, hasłem do dołu.
3. Zapisujemy imiona graczy w tabelce na tablicy, na kolorowych polach (rys. 1).
4. Tasujemy wszystkie karty. Przy grze z młodszymi dziećmi można przejrzeć hasła i usunąć z talii karty z hasłami, które uznamy za zbyt trudne.
5. Karty rozkładamy na stole, hasłami do dołu, tak aby utworzyły kwadrat - np. 5x5 kart (rys. 2). Wielkość kwadratu można modyfikować zwiększając lub zmniejszając – bo ilość kart wpływa na długość rozgrywki. Przy większej liczbie graczy można ułożyć większy kwadrat (np. 7x7 kart), a jeżeli chcemy rozegrać grę ekspresową można użyć zaledwie 9 kart i ułożyć kwadrat 3x3.

PRZEBIEG I ZASADY GRY:

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, wybierając sobie jedną z leżących kart. Dyskretnie patrzy co wylosował:

Jeżeli wylosował kartę z ilustracją kota lub psa, to pokazuje ją wszystkim, a następnie omawia hasło, które samodzielnie zapisał na suchościeralnej karcie (rys. 3).

Rys. 1



Rys. 2





Rys. 3

Jeżeli wylosował kartę z hasłami zapisanymi na trzech kolorach pól (czerwonym, zielonym i niebieskim), to rzuca kostką, a wyrzucona ścianka wskazuje, które hasło omawia (rys. 4).

Rys. 4



Jeśli gracz nie zna wylosowanego hasła lub nie rozumie jego znaczenia (np. nie wie czym jest najeżka albo kim jest Steve Rogers), to bierze z pudełka inną kartę, a tę odkłada na bok.

Gracz wymyśla opis hasła. Opis może mieć dowolną długość, ale podając go nie można:



- używać zdrobnień lub zgrubień hasła (np. „bananek” przy hasle „banan” albo „marchew” przy hasle „marchewka”)
- tworzyć przymiotników i czasowników od rzeczownika (i na odwrót) (np. dla hasła „król” „królujący”, albo „królewski”)
- podawać hasła w innym języku (np. angielskiego „home” dla hasła „dom”).

W momencie, gdy gracz zaczyna podawać opis na głos, uruchamia stały czas w bezpłatnej aplikacji „Alexander Timer” (dostępnej pod umieszczonymi obok kodami QR oraz w Google Play Store oraz APP STORE) lub obraca klepsydrę, aby przesypywał się piasek.

iOS



Android



Przykładowo: gracz wylosował słowo „**PUMA**”. Może powiedzieć na głos np.: „to dzika koleżanka domowego mrużka, występująca w logo firmy sportowej” albo „to zwierzę trochę podobne do lwa, którego nazwa rymuje się ze słowem „dżuma”. Pozostali uczestnicy zabawy próbują wpaść na omawiane słowo zanim upłynie czas. Kto się domyśli o jakie słowo chodzi, musi uderzyć w dzwonek, a następnie ułożyć pasujące pytanie, które jednocześnie będzie zawierało słowo widniejące na karcie. Przykładowo, skoro odpowiedzią jest PUMA, trzeba powiedzieć „**czym jest PUMA?**”.

Inne przykłady opisów i odpowiedzi:

To bardzo długie francuskie pieczywo -> „Czym jest bagietka?”

To malarz, który namalował słynne słoneczniki -> „Kim był Van Gogh?”

Pytania nie muszą być idealnie dopasowane gramatycznie i znaczeniowo (chyba, że zawodnicy chcą tak grać – wówczas gra ma wyższy poziom trudności) ważne, aby

pytanie pasowało do odpowiedzi. Przykładowo, do odpowiedzi „Ten wielki kot ma na futrze paski” można spytać: **Jak umaszczone jest tygrys?** (Pytanie idealnie pasujące) **Czym jest tygrys?** (pytanie poprawne, ale nie na 100% pasujące językowo)

Jeżeli ktoś uderzy w dzwonek i poda błędne hasło, to nie może od razu udzielić kolejnej odpowiedzi: w ramach doraźnej kary musi poczekać, aż inny gracz zada pytanie i dopiero wtedy (jeżeli hasło nie będzie jeszcze trafione) może zgadywać dalej.

Kolejny gracz ciągnie nową kartę i rozpoczyna następną rundę.

PUNKTACJA:

- Za podanie prawidłowego pytania, osoba opisująca hasło i osoba, która je odgadła dostają po jednym punkcie.
- Za podanie prawidłowego hasła (np. „Puma”, „Bagietka”, „Van Gogh”), bez utworzenia pytania, gracz zgadujący nie otrzyma punktu – bo źle sformułował swoją odpowiedź (nie w formie pytania). Osoba opisująca hasło otrzyma jednak 1 punkt – bo dobrze opisała słowo i naprowadziła rywala na poprawną odpowiedź.
- W przypadku nieodgadnięcia hasła w określonym czasie nikt nie dostaje punktu.

Punkty zapisujemy kreskami na tablicy wyników, przy odpowiednim imieniu (rys. 1), a zużyte karty z pytaniami odkładamy do pudełka. Po wykorzystaniu hasła ze swojej karty suchościeralnej gracz wyciera ją, zapisuje na niej nowe hasło i kładzie ją przed sobą, napisem do dołu, przygotowaną do dalszej gry.

KONIEC GRY:

Gra toczy się do momentu, aż ze stołu znikną wszystkie rozłożone karty. Wtedy podliczamy punktację – ten, kto zgromadził najwięcej punktów zostaje zwycięzcą gry.

WARIANT ULTRA - CZERWONY SZLAK DLA ZAWODWCÓW:

W swojej kolejce, zanim upłynie czas, gracz pokazujący musi opisać wszystkie trzy hasła z karty – suchościeralnej lub zwykłej) - tylko wtedy dostanie gratyfikację - jeden punkt za całą dobrze pokazaną kartę. Gracze, którzy zgadli hasło także otrzymają swoje punkty tylko wtedy, gdy jeżeli cała karta zostanie odgadnięta!

Gracze zgadujący mogą w tym wariacie mocno punktować, bo maksymalnie można tu odgadnąć wszystkie trzy hasła i zebrać samodzielnie aż trzy punkty!

ZASADY BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA:

Ostrzeżenia: Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis
80-209 CHWASZCZYNO k/GDYNI
UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70, TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.