

**PINK
FRÖG**

Mruczeć każdy może...

MRUCZANDO

Instrukcja

Ta gra
rozśpiewa
wasze życie!



2515

Mruczeć każdy może...

MRUCZANDO

CEL GRY

Zależnie od roli w danej rundzie waszym zadaniem będzie albo zanucić utwór tak, aby odgadli go inni, albo odgadnąć tytuł i/lub wykonawcę mrużanej piosenki, zanim skończy się czas. Kto pierwszy dotrze pionkiem do mety na planszy, ten wygrywa.

PRZYGOTOWANIE

Położcie na stole planszę, tarczę losującą, klepsydrę, mikrofon oraz mrużnik. Każdy gracz wybiera jeden pionek i kładzie go na polu startowym. Jeśli chcecie rozegrać grę drużynową, po prostu podzielcie się na zespoły i przydzielcie każdej drużynie po jednym pionku. Jesteście gotowi do rozgrywki.

ZAWARTOŚĆ

- **MRUCZNIK**
- **tarcza losująca**
- **plansza do gry**
- **drewniane pionki (6 szt.)**
- **tekturowy mikrofon**
- **klepsydra**
- **planszетка na dodatkowe propozycje utworów**
- **mazak suchościernalny**
- **instrukcja**

ROZGRZEWKĄ

Nasze struny głosowe poruszają się dzięki mięśniom, które - jak przed każdym wysiłkiem - warto najpierw rozgrzać. Robi to większość artystów przed występem. Jeśli macie jakąkolwiek obawę, co wydobędzie się z waszych ust, kiedy przyjdzie wasza kolej, możecie spróbować prostej gimnastyki głosowej. Sposoby na tzw. rozspiewkę znajdziecie bez trudu w Internecie. Dodatkowo, aby lepiej uruchomić przeponę, można w czasie gry nucić utwory na stojąco. Sprawdźcie, a sami zobaczycie różnicę.

W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail: help@pinkfrog.pl

ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna gracz, który potrafi najdłużej nucić tę samą nutę na jednym oddechu. Zatem przygotujcie się, dajcie znak i wszyscy zacznijcie jednocześnie mruzczyć.

Rozpoczynający rozgrywkę kręci strzałką, żeby ustalić, z jakiej kategorii będzie musiał wybrać sobie piosenkę do zanucenia. Następnie należy otworzyć mrucznik na odpowiednich stronach i wybrać dowolną piosenkę z listy.

W tym momencie gracz bierze do ręki tekturowy mikrofon, przekręca klepsydrę i zaczyna nucić. Pozostali próbują odgadnąć tytuł utworu. Mogą wykrzykiwać tyle odpowiedzi, ile chcą, aż do skutku, dopóki nie skończy się odmierzany czas.

Jeśli ktokolwiek odpowie prawidłowo, zanim przesypie się piasek w klepsydrze, obaj gracze (tzn. gracz nucący i gracz, który odgadł piosenkę) przesuwają swoje pionki na planszy o jedno pole do przodu.

Dodatkowo, osoba, która udzieliła poprawnej odpowiedzi, rozpoczyna następną rundę. Losuje kategorię, wybiera piosenkę, bierze do ręki mikrofon, przekręca klepsydrę i nuci.

Jeśli czas się skończył, a nikt nie zidentyfikował poprawnie utworu, runda kończy się niepowodzeniem - nikt nie wykonuje ruchu, a kolejka przechodzi na osobę siedzącą po lewej stronie gracza, który mruzczał.

Mrucznik
+ planszетка na
dodatkowe utwory
+ tekturowy mikrofon



MRUCZEĆ CZY NUCIĆ?

Mruczenie jest techniką umowną. Nie ma znaczenia, czy wydobywacie z siebie dźwięki typu „mmm”, „lalalala”, „oooo” czy „nananana”. Chodzi tylko o to, żeby nie używać słów.



Tarcza losująca
i klepsydra



Plansza do gry i pionki

POLE WYKONAWCA

Kiedy twój pionek stanie na polu WYKONAWCA, pozostałe osoby mają w tej rundzie za zadanie odgadnąć jedynie nazwisko artysty lub nazwę zespołu wykonującego dany utwór. Podanie samego tytułu piosenki nie jest uznawane za poprawną odpowiedź.



NAZWY TYTUŁÓW

Tytuły piosenek nie muszą być podawane dokładnie. W grze nie nagradzamy wiedzy o muzyce, tylko poprawną identyfikację piosenki. Bez względu na to, czy słynny przebój Edyty Bartosiewicz nazwiemy „Ostatni” (jak brzmi prawdziwy tytuł), czy też po prostu „Gdy Ciebie zabraknie” (najbardziej rozpoznawalne słowa z refrenu) - odpowiedź powinna zostać uznana.

NAZWY WYKONAWCÓW

W kategorii **DLA DZIECI** w ogóle nie podano wykonawców. W przypadku większości telewizyjnych dobranoczek wystarczy podać hasłowo tytuł bajki oraz termin „czołówka” lub „piosenka tytułowa” (nazwy te możemy stosować zamiennie).

W kategorii **MUZYKI FILMOWEJ** dla łatwiejszej identyfikacji obok tytułów filmów zostali często wymienieni również wykonawcy. Sugerujemy traktować odpowiedzi hasłowo. Niezależnie od tego, czy powiemy „Tina Turner - GoldenEye”, czy też „GoldenEye - piosenka tytułowa”, czy po prostu „James Bond - GoldenEye”, wszystkie odpowiedzi będą poprawne.

COVERY

Nie od dziś wiadomo, że niektóre przeróbki utworów zdobyły podobną albo i większą popularność niż ich oryginalna wersja. Dlatego też przy wybranych piosenkach został umieszczony dopisek informujący o ich właściwym autorze.

Często trudno jednoznacznie stwierdzić, która wersja jest bardziej rozpoznawalna. Czasem jest to po prostu kwestia pokoleniowa. W roku 1979 do klasyki polskiej muzyki weszła piosenka „Oprócz błękitnego nieba” Maanam, ale tym, którzy dorastali w latach dziewięćdziesiątych, utwór ten przede wszystkim kojarzy się z zespołem Golden Life.

Dlatego proponujemy traktować sprawę luźno i uznawać wszystkie wykonania za poprawne. Bez względu na to, czy np. piosenkę „Somewhere Only We Know” kojarzymy z pierwotnego wykonania zespołu Keane, czy z wersji Lily Allen, a może po prostu z filmu o Kubusiu Puchatku, to wciąż ta sama poruszająca piosenka o miłości.

KONIEC GRY

Grę wygrywa pierwszy gracz (lub zespół), który dotrze pionkiem do mety na planszy. W nagrodę może dopisać swoje imię do **GALERII SŁAW**, czyli listy zwycięzców na końcu mrucznika.

GRA DRUŻYNOWA

W tym wariantcie jedna osoba z drużyny nuci, a reszta zespołu zgaduje. W przypadku poprawnej odpowiedzi przesuwamy pionek o jedno pole do przodu, a jeśli się nie udało - zostajemy w miejscu. Tak czy siak, kolejka przechodzi na następną drużynę. W każdej kolejnej rundzie zmieniamy mruczącego.



ŁATWIEJ - TRUDNIEJ - INACZEJ

Dla lekkiego ułatwienia możecie umówić się, że do uznania odpowiedzi wystarczy podać tylko sam tytuł utworu bądź tylko samego artystę.

Z drugiej strony, jeśli czujecie się mocni i w śpiewaniu, i w wiedzy o muzyce - nie wybierajcie sami utworów, tylko poproście osobę siedzącą po waszej lewej stronie o podanie w ciemno numeru piosenki z listy. Efekty mogą być naprawdę zabawne...

Grając wspólnie z najmłodszym lub z najstarszym pokoleniem, albo po prostu mając ochotę tylko na piosenki w konkretnym stylu (np. po polsku) - można zrezygnować z losowania kategorii i dowolnie wybierać utwory z mruźnika.

W zestawie jest też specjalna planszетка oraz mazak suchościernalny, dzięki którym możecie w ogóle nie zaglądać do mruźnika. Zapiszcie na planszette tytuł i/lub wykonawcę i po prostu nućcie to, co macie w sercu.

To wy decydujecie, jak się bawić.





imprezowa gra
towarzyska



czas
gry
30 min



ilość
graczy
3-6
(lub 2-3
drużyny)



wiek
graczy
8+

**PINK
FRÖG**



Wyprodukowano przez:

Z.P. „Alexander” Piotr Pundzis
ul. Telewizyjna 19 | 80-209 Chwaszczyno
T/F 58 552 83 70 | 58 552 30 75

Ze względów produkcyjnych wzornictwo
elementów oraz ich kolorystyka mogą różnić
się od przedstawionych na ilustracjach.
Wyprodukowano w Polsce.



2515



www.pinkfrog.pl
hello@pinkfrog.pl
[/pinkfrog](https://www.facebook.com/pinkfrog)
← Więcej gier na

**ZASADY BEZPIECZNEGO
UŻYTKOWANIA
OSTRZEŻENIA**

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku
poniżej 3 lat. Zestaw zawiera małe
elementy – niebezpieczeństwo
zakrztuszenia. Prosimy zachować
opakowanie ze względu na podane
informacje. Opakowanie nie jest
częścią zabawki. Stan zabawki
należy regularnie kontrolować.
Produkt należy przechowywać
w suchym pomieszczeniu, z dala od
źródeł ciepła oraz w oryginalnym
opakowaniu. Po zakończeniu
użytkowania usunąć zabawkę
w sposób bezpieczny i z dbałością
o środowisko.



**PINK
FRÜG**

