

😊 gra towarzyska 😊

REDRAW



😊 ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA 😊

1. 25 kart do rysowania
2. 56 kart hasel
3. mazak
4. instrukcja

😊 CEL GRY 😊

Celem gry jest zdobycie 5 kart poprzez odgadywanie hasel, które rysują inni gracze.

😊 PRZYGOTOWANIE DO GRY 😊

Przetasujcie karty z hasłami i rozłóżcie 9 z nich w układzie 3 na 3, jak na obrazku obok.

Możecie korzystać z dowolnej strony kart.

Następnie przetasujcie duże karty do rysowania i połóżcie je obok pozostałych kart hasel.

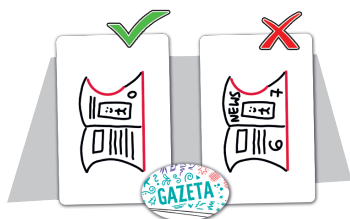


😊 ROZGRYWKA 😊

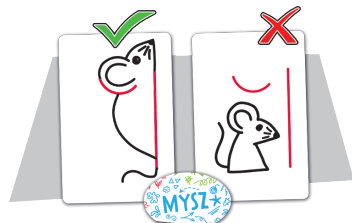
Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio coś rysował lub malował. Osoba ta pobiera jedną wierzchnią kartę do rysowania oraz mazak. Następnie w myślach wybiera jedno z widocznych hasel na rozłożonych kartach (nie zabierając karty) i zaczyna rysować w taki sposób, aby inni gracze mogli na bieżąco śledzić powstający rysunek.



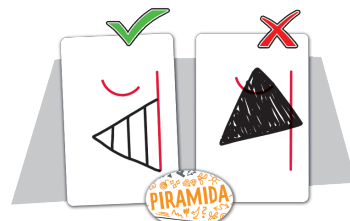
Podczas rysowania obowiązują pewne ograniczenia:



► nie wolno pisać słów ani wykorzystywać liter lub cyfr,



► należy wykorzystać czerwoną linię jako część nowego dzieła,



► nie wolno zamalowywać czerwonej linii.

Pozostali gracze próbują jednocześnie i jak najszybciej odgadnąć hasło, które jest aktualnie rysowane. Aby to zrobić, należy zakryć dłonią kartę, na której jest dane hasło, i wypowiedzieć je na głos. Hasło można zgadywać od momentu, gdy gracz zacznie rysować na karcie.

W przypadku gdy odpowiedź okaże się błędna, dany gracz nie może zgadywać haseł w tej rundzie. Jeżeli żaden z graczy nie odgadł hasła poprawnie, wtedy do gry wracają wszyscy uczestnicy.

Gracz, który odgadł, co powstaje na karcie do rysowania, zabiera kartę z hasłem jako punkt. Otrzymuje również mazak oraz tę samą kartę do rysowania, na której będzie rysował nowe hasło. **NIE MOŻE ZMAZAĆ POPRZEDNIEGO RYSUNKU Z KARTY DO RYSOWANIA.** Dokłada również nową kartę haseł w puste miejsce na stole. Gracz ten zostaje nowym rysującym, wybiera hasło i rozpoczyna przerysowywanie.

W momencie gdy karta do rysowania zostanie użyta trzykrotnie, gracz rysujący pobiera nową kartę z wierzchu stosu.

Aby zapamiętać, który raz rysujecie na danej karcie, na początku każdej rundy postawcie w jednym z rogów karty kropkę.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza zdobędzie 5 kart z hasłami.

