

PIKANTNA GRA IMPREZOWA

18+



INSTRUKCJA

# Zasady gry

## Zawartość

90 kart (74 karty testów, 6 kart wyzwiań, 10 kart faktur z wytłoczeniami), 6 układanek z obrazkiem mózgu (razem 24 części).

## Cel gry

Gracze rywalizują ze sobą, rozwiązując 8 rodzajów testów, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymują części układanki. Pierwsza osoba, która zdobędzie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostaje zwycięzcą.

## Przygotowanie

Gracze rozkładają 10 kart faktur na stole. Przez około 30 sekund wszyscy mogą je oglądać i dotykać. Następnie wszystkie karty faktur należy odłożyć zakryte na bok.

Potasujcie razem karty testów i karty wyzwiań, a następnie ułóżcie z nich zakryty stos pośrodku stołu.

Na rewersach kart widnieje ikona testu, jaki znajduje się na danej karcie (testy zostały opisane w dalszej części instrukcji).

## Przebieg gry

Grę rozpoczyna gracz z największym... nosem, odwracając kartę znajdującą się na wierzchu głównego stosu. Wszyscy gracze oglądają jej treść i starają się rozwiązać znajdujący się na niej test. Gdy któryś z graczy sądzi, że zna odpowiedź, natychmiast zakrywa kartę dłonią. Następnie podaje odpowiedź i odsłania kartę,

aby wszyscy gracze mogli sprawdzić, czy miał rację. Pamiętajcie! W jednej rundzie gracz może podać tylko 1 odpowiedź! Kolejną kartę odsłania gracz po lewej stronie poprzedniego gracza.

## Prawidłowa odpowiedź

Gracz zabiera kartę testu i kładzie ją przed sobą rewersem do góry. Gracz w trakcie gry może mieć przed sobą tylko 4 karty. Jeśli chce zachować kartę, którą właśnie zdobył, a posiada już przed sobą 4 karty, to musi odrzucić jedną ze zdobytych wcześniej kart.

Jeśli gracz posiada **2 takie same karty** (o tym samym rewersie), może je wymienić na 1 część swojej układanki mózgu (należy je odrzucić).

## Nieprawidłowa odpowiedź

Jeśli gracz udzieli nieprawidłowej odpowiedzi, nie zdobywa karty (odrzucza ją) i **nie może udzielać odpowiedzi w następnej rundzie**.

## Koniec gry

Gracz, który jako **pierwszy ukończy swoją układankę z obrazkiem mózgu**, wygrywa.



*Uwaga! Gdy w rozgrywce 2-osobowej jeden z graczy udzieli złej odpowiedzi, karta z testem, którego nie udało mu się poprawnie rozwiązać, nie jest odrzucana – staje się nagrodą dla drugiego gracza. Kolejna runda przebiega według normalnych zasad gry.*

## Opis 8 rodzajów testów



### 1. Pamięć

Zakryj kartę dłonią i wymień 5 rzeczy, które na niej widnieją.  
W przykładzie są to: serduszek, usta, szminka, korek, prezerwatywa.





## 2. Labirynt

„YEAH”, „AHH”, „OHH” czy „MMM”? Które wejście prowadzi wprost do ust? Zakryj kartę dłonią i powiedz, które z wejść oznaczonych zwrotem „YEAH”, „AHH”, „OHH” albo „MMM” doprowadzi Cię do samego środka labiryntu.

*W przykładzie jest to wyjście oznaczone zwrotem „AHH”.*



## 3. Ten jedyny

Zakryj kartę dłonią i nazwij kształt albo kolor, który pojawia się wśród obrazków tylko raz.

*W przykładzie jest to czerwona maska – wszystkie pozostałe kształty występują na karcie częściej niż raz. Żaden kolor przedmiotu nie występuje na karcie tylko raz – są 2 przedmioty żółte, 2 niebieskie, 2 zielone, 2 czerwone i 2 różowe.*



## 4. Niepasujący element

Zakryj kartę dłonią i określ, który element nie pasuje do pozostałych.

*W przykładzie spośród 5 przedstawionych przedmiotów 4 mogą służyć jako akcesoria erotyczne, a filiżanka z herbatką raczej nie, więc to ona nie pasuje.*



## 5. Para

Zakryj kartę dłonią i powiedz, która z pozycji się na niej powtarza.

*W przykładzie powtarza się pozycja: „YEAH – TCHAA!”.*

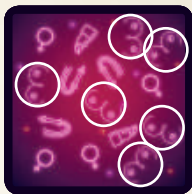




## 6. Częstotliwość

Zakryj kartę dłonią i określ, który obrazek występuje na karcie najczęściej.

*W przykładzie są to cycki, które występują 6 razy.*



## 7. Rozumowanie

Zakryj kartę dłonią i powiedz, która pozycja pasuje idealnie do pozycji przedstawionej na karcie.

*W przykładzie do widniejącej na karcie pozycji pasuje pozycja „OHHH!”*



## 8. Wyzwanie




Ta karta pozwala graczowi, który zdobył poprzednią kartę, podjąć specjalne wyzwanie. Pozostali gracze wybierają 1 spośród 10 kart faktur i przekazują ją zakrytą temu graczowi. Gracz zamyka oczy i odwraca kartę. Ma teraz 10 sekund i tylko 1 szansę na rozpoznanie faktury na karcie jedynie za pomocą zmysłu dotyku.

*W przykładzie są to prezerwatywy.*



Jeśli gracz udzieli prawidłowej odpowiedzi, zdobywa kolejną część do swojej układanki przedstawiającej mózg. Kartę faktury należy odłożyć do stosu pozostałych kart faktur. Jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa, gra toczy się dalej tak, jak przed wyzwaniem.

### Uwagi:

-  Jeśli poprzednia karta testu nie została zdobyta, kartę wyzwania należy wtasować z powrotem do stosu.
-  Jeśli kolejne odkryte karty to również karty wyzwań, to należy je wtasować z powrotem do stosu.
-  Na 10 kartach faktur znajdują się: koronka, język, kajdanki, sutek, gumowa kaczuszka, imbir, sznur, prezerwatywa, Kamasutra, wibrator.