

# RYZYK FIZYK

EDYCJA DELUXE

## Wprowadzenie

**Ile ważył najcięższy w historii mistrz sumo? Ilu ludzi spacerowało po Księżycu? Ile koni wzięło udział w ekranizacji „Krzyżaków”?** Znasz odpowiedź na te pytania? Jeśli tak – podaj prawidłową liczbę. Jeśli nie – spróbuj zgadnąć. A może zaryzykujesz i postawisz dolary na odpowiedź innego gracza?

Ryzik Fizyk to jedna z najpopularniejszych gier quizowych na świecie. Ma bardzo proste reguły. Zebrano w niej zabawne, ciekawe, niezwykle pytania z różnych dziedzin. Jednak nie musisz być ekspertem w każdej z nich. Wygrasz, jeśli obstawisz właściwe odpowiedzi i zaryzykujesz w odpowiednim momencie.

## Gra w zespołach

Gdy jest was więcej niż 7 osób, zalecamy grać w drużynach (po 1–3 graczy w drużynie).

W grze drużynowej dajcie każdej drużynie trochę więcej czasu na odpowiedzi i postawienie zakładów.

W niniejszej instrukcji słowo „gracz” rozumiane jest także jako „drużyna” w przypadku gry drużynowej.

## Przygotowanie gry

- 1) Każdy gracz dostaje na początku gry:
  - 1 tabliczkę odpowiedzi w wybranym kolorze,
  - 2 plastikowe żetony gracza – tego samego koloru co tabliczka,
  - 1 marker.
- 2) Wybierzcie, który gracz będzie bankierem.
  - Ułóżcie stopy kartonowych żetonów obok bankiera.
  - Bankier będzie też normalnie uczestniczył w grze.
- 3) Wybierzcie gracza do roli czytającego. Czytający otrzymuje 7 kart z pytaniami (tak, by on i gracze nie widzieli pytań).
  - Będzie on również normalnie uczestniczył w grze, nie wolno mu więc podglądać odpowiedzi na odwrocie kart!



# Rozgrywka

Poniżej znajdują się podstawowe informacje dotyczące rozgrywki. Szczegóły i przykłady opisano na następnej stronie.

Rozgrywka składa się z 7 tur (7 pytań), każda tura realizowana jest w 4 krokach.

Krok  
1

## Zadajcie pytanie

Czytający bierze pierwszą z siedmiu kart pytań i czyta na głos górne pytanie. Po przeczytaniu pytania przekreśla klepsydrę. Gracze mają 30 sekund, aby napisać odpowiedzi na swoich tabliczkach, a następnie położyć je zakryte na macie. Odpowiedzią zawsze będą liczby.

Krok  
2

## Ułóżcie odpowiedzi w kolejności

Po upływie czasu odmierzanego klepsydrą odwróćcie wszystkie tabliczki odpowiedziami do góry. Ułóżcie liczby na macie od najmniejszej do największej, pośrodku kładąc średnią wartość.

Krok  
3

## Obstawcie odpowiedzi

Po ułożeniu wszystkich odpowiedzi czytający ponownie odwraca klepsydrę. Wszyscy gracze mają 30 sekund, by obstawić odpowiedzi, które ich zdaniem mają szansę wygrać.

Krok  
4

## Wyłaćcie żetony

**Zwycięska odpowiedź:** Po upływie czasu odmierzanego klepsydrą czytający odwraca kartę z pytaniem i odczytuje prawidłową odpowiedź. Zwycięską odpowiedzią jest ta, która jest **najbliższa** odczytanemu wynikowi i **nie przewyższa** go. Bankier płaci premię 300 dolarów każdemu graczowi, który napisał zwycięską odpowiedź.

**Wygrane zakłady:** Bankier wypłaca żetony każdemu graczowi, który postawił na wygraną odpowiedź. Wypłata zależy od wartości postawionych żetonów i kursu.

**Przegrane zakłady:** Wszystkie plastikowe żetony graczy postawione na przegrane odpowiedzi są zwracane właścicielom. Wszystkie tekturowe żetony postawione na przegrane odpowiedzi wracają do banku.

## Przygotowanie do następnej rundy

Gracze biorą z powrotem swoje tabliczki i je czyszczą. Czytający kładzie poprzednią kartę pytań niebieską stroną do góry obok pozostałych kart pytań.

Rozpoczyna się nowa runda – od kroku 1.

## Zwycięstwo w grze

Grę wygrywa gracz (lub zespół), który po siódmym pytaniu zgromadzi najwięcej pieniędzy. W przypadku remisu wygrywa najmłodszy gracz (lub drużyna, w szeregach której jest najmłodszy gracz).

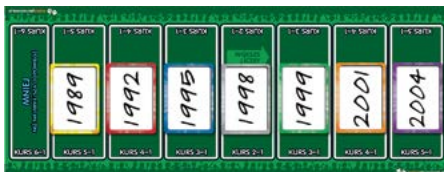
# Szczegółowe zasady i przykłady

**Krok 1: Zadajcie pytanie** (ten krok został już wyczerpująco opisany na poprzedniej stronie)

**Krok 2: Ułóżcie odpowiedzi w kolejności**

W każdej rundzie liczba różnych odpowiedzi będzie parzysta lub nieparzysta. Ułóżcie je od najmniejszej do największej liczby według poniższych przykładów. **Uwaga!** Jeśli kilku graczy napisze tę samą odpowiedź, umieśćcie ich tabliczki na tym samym polu.

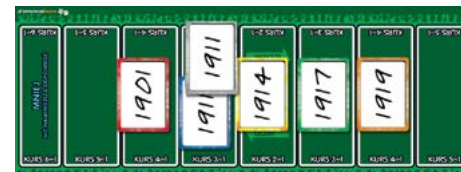
- **Nieparzysta liczba różnych odpowiedzi:** Połóżcie środkowy wynik na polu „Kurs 2 do 1”.



7 różnych odpowiedzi

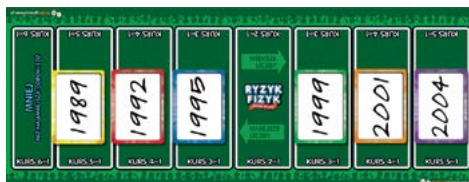


5 różnych odpowiedzi



5 różnych odpowiedzi

- **Parzysta liczba różnych odpowiedzi:** Pole „Kurs 2 do 1” zostaje puste.



6 różnych odpowiedzi



4 różne odpowiedzi



6 różnych odpowiedzi

**Krok 3: Obstawcie odpowiedzi**

**Obstawianie plastikowymi żetonami graczy:**

Gracze mogą postawić swoje 2 plastikowe żetony na 2 sposoby:

- 1) postawcie oba żetony na to samo pole,
- 2) postawcie po 1 żetonie na 2 różne pola.

- Gracze nie muszą obstawiać własnych odpowiedzi (ale mogą).
- Gracze mogą obstawić jedynie te pola, na których jest odpowiedź, lub pole „Mniej niż najmniejsza odpowiedź”.
- Przez 30 sekund przeznaczonych na obstawianie gracze mogą przesuwać swoje żetony. Po upływie tego czasu nie mogą już obstawiać odpowiedzi ani przesuwać żetonów.



**Obstawianie tekturowymi żetonami:**

Po pierwszej rundzie niektórzy gracze mogą posiadać tekturowe żetony. Mogą je dodatkowo postawić na wybraną odpowiedź, stosując się do następujących zasad:

- Tekturowe żetony muszą być zawsze ułożone pod plastikowym żetonem gracza. W ten sposób bankier będzie wiedzieć, do kogo należą. Oznacza to też, że każdy gracz może obstawić maksymalnie 2 odpowiedzi na rundę (nie można obstawiać samymi tekturowymi żetonami).
- Gracze mogą postawić dowolną liczbę tekturowych żetonów pod jednym plastikowym żetonem (dowolną stawkę).
- Jeśli tekturowe żetony zostaną położone na złą odpowiedź, przepadają i wracają do banku. Plastikowe żetony są zwracane właścicielom, by mogli ich użyć w kolejnych rundach.
- Gracze nie muszą wykorzystywać tekturowych żetonów (ale plastikowe muszą).

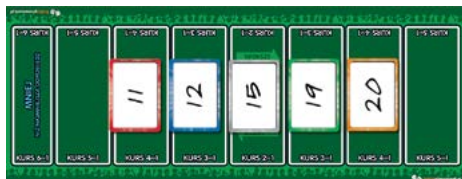


# Szczegółowe zasady i przykłady

## Krok 4: Wypłaćcie żetony

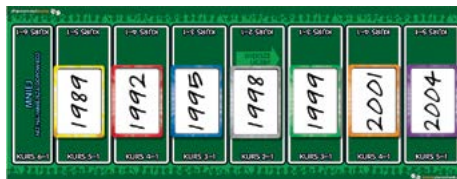
Zwycięska odpowiedź jest zawsze najbliższa tej prawidłowej z karty pytań i jej nie przekracza.

Prawidłową odpowiedzią jest „14”.



Wygrywają gracze, którzy obstawili pole z odpowiedzią „12” („15” jest bliżej, ale przewyższa właściwą odpowiedź).

Prawidłową odpowiedzią jest „2008”.



Wygrywają gracze, którzy obstawili pole z odpowiedzią „2004” (jest najbliższą i nie przekracza właściwej odpowiedzi).

Prawidłową odpowiedzią jest „380”.



Wygrywają gracze, którzy obstawili pole „Mniej niż najmniejsza odpowiedź” („389” przewyższa właściwą odpowiedź).

## Wypłata żetonów

Bankier płaci premię w wysokości 300 dolarów każdemu graczowi, który napisał zwycięską odpowiedź.

Gracze, którzy obstawili zwycięskie pole, dostają z powrotem postawioną stawkę i tyle dolarów, ile wynika z kursu. Na przykład jeśli gracz postawił 200 dolarów na polu 1:3, to bankier zwraca mu 200 dolarów i dodatkowo wypłaca 600 dolarów. Więcej przykładów poniżej.

## Wartości żetonów:



Gracz postawił: 100 \$



Bankier zwraca postawioną stawkę.



Bankier wypłaca: 200 \$ (2 x 100 \$)

Gracz postawił: 200 \$



Bankier zwraca postawioną stawkę.



Bankier wypłaca: 800 \$ (4 x 200 \$)

Gracz postawił: 800 \$



Bankier zwraca postawioną stawkę.



Bankier wypłaca: 4000 \$ (5 x 800 \$)

**EGMONT**  
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
www.egmont.pl  
© 2017 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor gry: Dominic Crapuchettes  
Ilustracje: Jacoby O'Connor  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Redakcja: Patryk Blok  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Opracowanie polskich pytań:  
Agnieszka Weidemann, Jacek Drewnowski,  
Artur Szrejter, Kamil Śmiałkowski  
Tłumaczenie: Magdalena Miśkiewicz

[krainaplanszowek.pl](http://krainaplanszowek.pl)  
facebook.com/KrainaPlanszowek

**NorthStarGames™**  
© 2017 North Star Games

Grę polecają:



**Multikino®**

Świat wiedzy