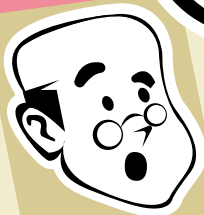
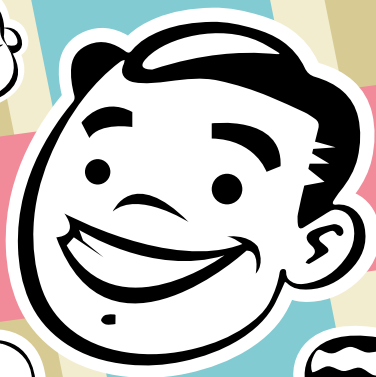


 Grégory Gard

Daj nam iar™

 Instrukcja



Wprowadzenie

Czy wiesz, jak brzmi podpowiedź łącząca hasła „niedźwiedź” i „lekarz”? Coś Ci świta? Wypowiedz ją głośno i trzymaj kciuki, aby pozostali gracze wpadli na to, o które 2 hasła chodzi!

Zawartość:

- 10 płytek współrzędnych,
- 25 kart współrzędnych,
- 50 kart haseł,
- klepsydra,
- instrukcja. ✨

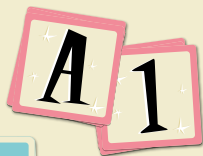
Cel gry

Wspólnymi siłami zapełnijcie siatkę kartami współrzędnych! Każde z Was ma za zadanie wymyślić składającą się z 1 słowa podpowiedź, która łączy niepowtarzalną parę haseł z Waszych kart współrzędnych. Jeśli uda się Wam odgadnąć, o jakie 2 hasła chodzi, autor podpowiedzi będzie mógł umieścić swoją kartę współrzędnych w odpowiednim miejscu na siatce. Jeśli się pomylicie, kartę należy odrzucić. Celem gry jest zapełnienie siatki jak największą liczbą kart współrzędnych, czyli odgadnięcie współrzędnych jak największej liczby haseł.

Ostrożnie dobierajcie podpowiedzi i postarajcie się osiągnąć jak najlepszy wynik!

Przygotowanie do gry ✨

- Wybierzcie siatkę w 1 z 3 dostępnych wariantów rozgrywki: ekspresowym (3 × 3), klasycznym (4 × 4) albo zaawansowanym (5 × 5).
- Przygotujcie siatkę, układając płytki współrzędnych z cyframi w rzędzie, a z literami – w kolumnie (jak pokazano na obrazku).
- Potasujcie karty haseł i rozłóżcie je tak, aby pod każdą płytką współrzędnych było widoczne tylko 1 słowo.



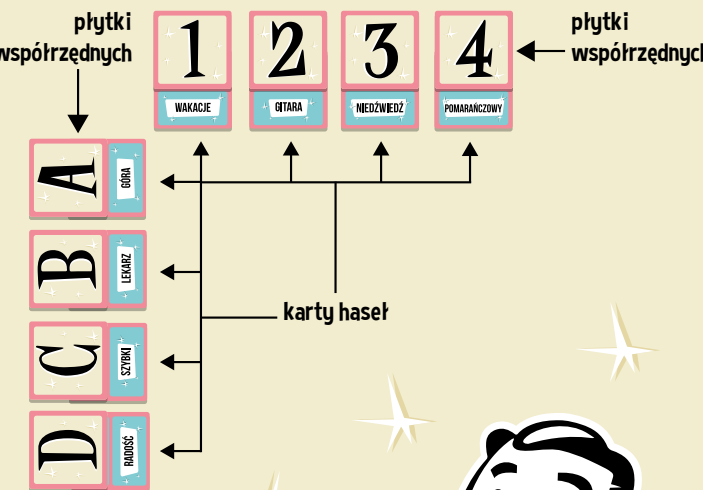
- Weźcie karty współrzędnych odpowiadające wybranemu przez Was wariantowi rozgrywki.

Przykład. Jeśli wybraliście wariant ekspresowy (3 × 3), użyjcie kart z oznaczeniami: A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2 i C3.

- Potasujcie karty współrzędnych i utwórzcie z nich zakryty stos (stroną ze współzrędnymi do dołu).

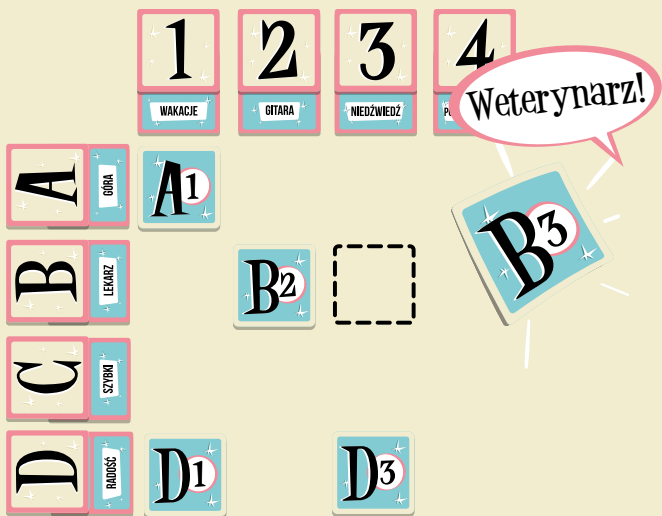
- Opcjonalnie. Zdecydujcie, czy chcecie grać z 5-minutową klepsydą. Jeśli wybraliście wariant zaawansowany (5 × 5), podczas rozgrywki obracajcie klepsydę 2 razy, aby mieć 10 minut.

- Odłóżcie wszystkie nieużywane elementy do pudełka.



Opis rozgrywki

- Gdy jesteście gotowi, obróćcie klepsydrę (jeśli jej używacie) i rozpocznijcie grę.
- Każde z Was bierze po 1 karcie współrzędnych ze stosu, nie pokazując jej pozostałym graczom. Na kartach znajdują się współrzędne wskazujące miejsce, w którym łączą się hasła widoczne na wyłożonych podczas przygotowania kartach haseł (rząd i kolumna).
- Zadaniem każdego z Was jest podanie podpowiedzi składającej się wyłącznie z 1 słowa, które powiąże hasła wskazane przez Waszą kartę współrzędnych.



Przykład. Podpowiedź „weterynarz” idealnie łączy hasła „niedźwiedź” i „lekarz”.

Rozgrywka dla 2 albo 3 graczy:

W rozgrywce 2- albo 3-osobowej każde z Was ma zawsze 2 karty współrzędnych na ręce. Za każdym razem możecie wybrać, której z nich będzie dotyczyć Wasza podpowiedź.

- Gdy któreś z Was wymyśli podpowiedź pasującą do swojej karty współrzędnych, informuje o tym pozostałych graczy i głośno ją wypowiada.

Uwaga! W tej grze nie ma tur graczy. Jeśli jesteś gotowy, po prostu podaj swoją podpowiedź.

- Pozostali gracze wymieniają się pomysłami dotyczącymi tego, do których haseł odnosi się podpowiedź. Pamiętajcie, że w żadnym momencie rozgrywki nie wolno Wam wspominać o współrzędnych na Waszych kartach współrzędnych! Gdy podejmiecie decyzję, wybierzcie gracza, który w imieniu grupy wskaże wybrane przez Was miejsce na siatce.
- Możecie dyskutować wyłącznie o Waszych skojarzeniach związanych z usłyszaną podpowiedzią.
- Gracz, który podaje podpowiedź, nie może udzielać żadnych dodatkowych informacji na jej temat.

▪ Jeśli uda się Wam odgadnąć współrzędne, autor podpowiedzi kładzie kartę współrzędnych odkrytą w odpowiednim miejscu na siatce.



▪ Jeśli nie zgadniecie, odłóżcie kartę współrzędnych na bok bez odkrywania.

- Autor podpowiedzi dobiera nową kartę współrzędnych. Gdy stos się wyczerpie, kontynuujcie grę do momentu, aż wszyscy zostaną bez kart (albo do momentu przesypania się piasku w klepsydze).

Zasady dotyczące podpowiedzi

- Podpowiedź musi się składać tylko z 1 słowa, które odnosi się do obydwu haseł.
- Podpowiedź nie może mieć takiego samego rdzenia jak któreś z haseł.
- Podpowiedź nie może być wykorzystana ponownie (nawet jeśli nie zgadliście hasła).

Koniec gry

Gra dobiega końca w 1 z 2 przypadków:

- Przesypie się piasek w klepsydrze.

ALBO

- Stos kart współrzędnych się wyczerpie i żadne z Was nie ma kart na ręce.

Na koniec gry podliczcie karty współrzędnych, które znajdują się na siatce, i sprawdźcie w poniższej tabeli, jak Wam poszło.

	Marnie	Przeciętnie	Dobrze	Świetnie
	O rety, przecież Wy się zupełnie nie rozumiecie!	Z grubsza wiecie, co Wam siedzi w głowach.	Łał! Łączy Was naprawdę silną więź.	Doskonały wynik! Nadajecie na tych samych falach.
Ekspresowy	<4	4-5	6-7	8+
Klasyczny	<8	8-11	12-14	15+
Zaawansowany	<12	12-16	17-22	23+