

WALKIE TALKIE

KOLOROWA GRA SKOJARZENIOWA



WPROWADZENIE I CEL ROZGRYWKI

Walkie-talkie to gra kooperacyjna przeznaczona dla 2–8 graczy. Gracze starają się jak najszybciej pozbyć kart ze swoich rąk, jednocześnie zdobywając jak najwięcej punktów.

ZAWARTOŚĆ

50 kart (każda ma na jednej stronie kolor, a na drugiej literę) oraz instrukcja.

PRZYGOTOWANIE

Podzielcie karty na dwa stosy o zbliżonej wielkości. Odwróćcie jeden z tych stosów, a następnie potasujcie razem obydwie, tak by wymieszać karty odwrócone literami i kolorami ku górze.

Dobierzcie dwie pierwsze karty w taki sposób, aby jedna przedstawiała literę, a druga kolor, i połóżcie je na stole. Jeśli wyciągniesz z talii dwie karty z literami, to obróć jedną z nich, by uzyskać kartę z kolorem. Analogicznie, jeśli wyciągniesz dwie karty z kolorami, to obróć jedną z nich, żeby uzyskać kartę z literą.

Następnie rozdajcie każdemu z graczy po 6 kart, nie odwracając ich. Podnieście karty w taki sam sposób, jak zostały Wam rozdane. Przykładowo, jeśli jeden z graczy otrzyma odwrócone ku górze 2 karty z literami i 4 karty z kolorami, podczas gry zachowuje ten układ.



Przykład przygotowania dla 3 graczy tuż przed rozpoczęciem rozgrywki.

USTAWCIE CZAS ROZGRYWKI



Czas rozgrywki powinien obejmować pół minuty na każdego gracza. A zatem przykładowo czas rozgrywki dwuosobowej wynosi 1 minutę, czas rozgrywki siedmioosobowej – 3 minuty i 30 sekund. Rozgrywka rozpoczyna się w chwili, gdy włączycie odliczanie (np. w telefonie).

JAK GRAĆ W WALKIE-TALKIE

W *Walkie-talkie* wszystkie osoby grają jednocześnie aż do chwili, gdy rozgrywka dobiegnie końca, co może się zdarzyć w dwóch przypadkach:

- A** wszystkim graczom skończą się karty;
- B** upłynie czas rozgrywki.

W *Walkie-talkie* nie ma „tur”. Każdy z graczy może zagrywać karty w dowolnym momencie, postępując zgodnie z opisanymi poniżej zasadami.

ZAGRYWANIE KART

Jeśli gracz chce zagrać kartę, musi wykonać dwa następujące kroki:

- A** położyć wybraną kartę ze swojej ręki na wierzchu jednego ze stosów;
- B** wypowiedzieć na głos poprawne hasło.

A Połóż wybraną kartę z ręki na wierzchu jednego z dwóch stosów.

Wybierz kartę ze swojej ręki i połóż ją na odpowiednim stosie. Jeśli wybrałeś kartę przedstawiającą literę, musisz ją położyć na stosie liter; analogicznie, jeśli wybrałeś kartę z kolorem, musisz ją położyć na stosie kolorów.

Ponieważ wszyscy grają jednocześnie, może się zdarzyć, że któremuś z graczy skończą się karty, mimo że inni wciąż będą mieć część z nich (lub nawet wszystkie) w rękach. Gra toczy się wówczas dalej, aż do chwili, kiedy zostanie spełniony jeden z warunków jej zakończenia.

B Wypowiedz na głos poprawne hasło.

Po zagraniu karty musisz wypowiedzieć na głos słowo zaczynające się na literę widoczną na wierzchu stosu kart liter, które można logicznie powiązać z kolorem widocznym na wierzchu stosu kolorów. Wszelkie słowa są dozwolone, o ile mają sens: imiona, zwierzęta, nazwy firm i aplikacji... To gracze wspólnie decydują o tym, czy hasło jest poprawne czy nie. Nie wolno jedynie powtarzać słowa, którego ktoś użył już wcześniej, ani wypowiadać nazwy koloru widocznego na wierzchu stosu kolorów. Przykładowo, jeżeli na wierzchu stosu liter leży karta „C”, a na wierzchu stosu kolorów karta koloru czerwonego, gracz nie może powiedzieć „CZERWONY” (ale mógłby powiedzieć np. „CZEREŚNIOWY”).

Może się zdarzyć, że gracz będzie musiał uzasadnić swoje hasło. Jeśli pozostali gracze uznają, że jego wyjaśnienie nie jest przekonujące, gracz ten musi wziąć z powrotem do ręki kartę, którą dołożył, i za karę dobrać kartę z wierzchu drugiego stosu (np. jeśli gracz zagrał kartę litery, bierze ją z powrotem, a za karę dobiera także kartę ze stosu kolorów). Jeśli na drugim ze stosów nie ma żadnych kart, gracz nie musi dobierać karnej karty.

