



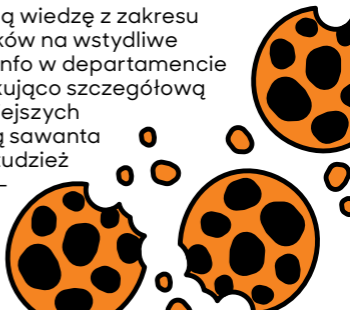
NIE WIESZ, ŻE WIESZ

GRA, DO KTÓREJ PRZYGOTOWAŁO CIĘ ŻYCIE

TRADYCYJNY ELABORAT TYTUŁEM WSTĘPU

Przytłacza cię wszechobecny chaos informacyjny? Głowa puchnie od natrętnych reklam? Czynisz sobie wyrzuty z powodu czasu roztrwonionego na bezmyślnym przeglądaniu mediów społecznościowych i portali plotkarskich? Na te i podobne przypadłości niestety nic nie poradzimy, ale mimo to mamy dobrą wiadomość! Każdy strzępek najbardziej bezużytecznej wiedzy, który na co dzień przeciąża twe połączenia neuronowe, wreszcie może się na coś przydać. To dzięki nim możesz zatriumfować właśnie w TEJ grze!

Posiadasz encyklopedyczną wiedzę z zakresu suplementów diety oraz leków na wstydlive dolegliwości? Insajderskie info w departamencie korpo-nowomowy? Zaskakująco szczegółową znajomość katalogu pomniejszych celebrytów? A może godną sawanta biegłość w rasach kotków tudzież innych czworonogów? Zna-komicie! Obudź swe szare komórki i dostarcz tym



zbołałym bohaterom równie szarej codzienności odrobinę gratyfikacji, wprawiając w zdumienie współgraczy nieprawdopodobną (i jeżeli się zastanowić, nieco przerażającą) zawartością swojej mózgownicy!

W *Nie wiesz, że wiesz* w każdej turze musisz wymienić coś, co pasuje do znajdujących się na stole kart kategorii (takich jak „każdy dinozaur” albo „każda marka mydła”). Jeżeli się zatniesz, możesz zmienić kategorię, o ile tylko posiadasz na ręce jakieś karty. Gdy ci ich zabraknie (albo z jakiegoś powodu uznasz to za lepsze rozwiązanie) możesz zabrać kartę feralnej kategorii jako karę. Współgraczy będziesz trzymać w ryzach dzięki kartom osądu, którymi możesz „nagradzać” wypowiedzi, nazwijmy to, kwestionowalne. Gra skończy się wraz z wyczerpaniem talii kart kategorii, a gracz najmniej pokarany za błędy zwycięży. Postaraj się wystąpić w tej roli!



NA CO POSZŁY TWOJE PIENIĄDZE (CZYLI ELEMENTY GRY)



10 złowieszczu
dwustronnych
kart osądu

PRZYGOTOWANIE GRUNTU

- 1 Ogarnij jakichś znajomych – wariant solo nie został zawarty w tym opakowaniu.
- 2 Potasuj **karty kategorii** i rozdaj po **3 z nich (zakryte)** każdemu z graczy.
 - Tak, gracze mogą podejrzeć otrzymane karty (ale tylko własne).
 - Małoletnim i wyjątkowo nieśmiałym uczestnikom możesz rozdać dodatkowo po 2 karty.
 - Osobom o niepokojąco wysokich umiejętnościach możesz rozdać tylko 2 karty (albo i jeszcze mniej).
- 3 Wręcz każdemu po **1 karcie osądu**. Niewykorzystane odłóż do pudełka (DO PUDEŁKA! Żadnego walania się zbędnych kart po krawędziach stołu).

- 4 Przygotuj **talie dobierania** według stabelaryzowanych (trudne słowo dla podkreślenia wagi czynności) poniżej wytycznych:

LICZBA GRACZY	LICZBA KART W TALII
2	6
3	9
4	12
5	15
10	30

Jeżeli stabelaryzowane informacje do ciebie nie przemawiają, po prostu zapamiętaj, że w talii powinno być 3-krotnie więcej kart, niż graczy w rozgrywce. Dobrze wiesz, gdzie powinny trafić niewykorzystane karty.

- 5 Odkryj **2 karty** z wierzchu talii i połóż je dokładnie na samiuśmym środku stołu. Tak oto ustanawiasz kategorie początkowe.
- 6 W najgłupszy możliwy sposób wyznacz osobę, która zacznie grę.



KATEGORIE POCZĄTKOWE



TALIA DOBIERANIA



REKA KOGOŚ
INNEGO



TWOJA KARTA OSĄDU



TWOJA RĘKA KART

WYJDZIE W PRANIU, CZYLI ZASADY GRY

W swojej turze wykonujesz dwie niezmiernie proste czynności. W gruncie rzeczy wykonujesz jedną prostą czynność dwukrotnie:

- Podajesz słowo* pasujące **do jednej** z kart kategorii znajdujących się na samiułku w środku stołu.
- Podajesz słowo* pasujące **do drugiej** z kart kategorii znajdujących się na samiułku w środku stołu.

*Tak naprawdę mogą to być 2, 3 albo i więcej słów. Grunt, żeby pasowało to do kategorii.

Gdzie tkwi haczyk? W obu przypadkach musisz użyć słowa, które (względem aktualnych kategorii) nie padło wcześniej z ust innego gracza bądź twoich własnych (czyli po



TRUSKAWKA
—
MIAUI!

prostu nie zostało już wykorzystane). Zrobione? W takim razie do dzieła przechodzi kolejny gracz po twojej lewicy (dla zwolenników tonu formalnego: tury graczy postępują zgodnie z ruchem wskazówek zegara).



Jeżeli w twojej głowie zapanuje głucha cisza, uniemożliwiająca wywiązanie się z powyższych powinności, najpierw poinformuj współgraczy, że oczywiście masz odpowiednie słowo na końcu języka. Następnie dla **każdej kategorii** zbytym milczeniem skorzystaj z **jednej** z poniższych opcji:

1 Zmień kategorię.

Powiedz gromkie „nie” nudnej stabilizacji i przykryj aktualną kartę kategorii kartą ze swojej ręki. Następnie podaj słowo, które do niej pasuje.

Po takim szczywanym zagranium **nie dobierasz** nowej karty, więc nie szastaj tym rozwiązaniem bez opamiętania.

2 Przyjmij karę.

Zgłoś samokrytykę, zabierając kartę kategorii ze środka stołu (oraz **wszystkie** karty, które znajdują się pod nią) – połóż je zakryte przed sobą, formując **kupkę wstydu**. Ziejącą pustkę wypełnij, odkrywając kartę kategorii z wierzchu talii dobierania.

Nie musisz podawać słowa pasującego do odkrytej w ten sposób kategorii. Ale możesz, nikt ci nie zabrania.

Podsumowując, karty kategorii widoczne na samiułkim środku stołu obowiązują aż do momentu, gdy zostaną zakryte albo ktoś przyjmie je w charakterze kary.



ZMIANA KATEGORII

PRZYJĘCIE KARY



KOMBO: PODAJ SŁOWO PASUJĄCE DO OBU KATEGORII

Czasami w swojej turze możesz prawdziwie błysnąć, podając słowo (bądź jakiś inny termin złożony z wielu słów) pasujące do **obu** kategorii. Oprócz zasłużonego splendoru sływa za to na ciebie **jeden** z poniższych bonusów (wybierz wedle uznania):



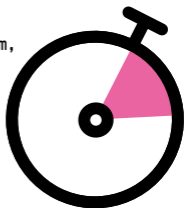
- 1 Odrzuć precz **jedną** z kart ze swojej kupki wstydu (nieważne którą, wstyd to wstyd).
- 2 Dobierz na rękę kartę z talii dobierania (bo niby jakiej innej?), a następnie wybierz z tejże ręki kartę i dołóż ją na samiotki środek stołu jako **trzecią kategorię** (ot i mamy twist w zasadach).

Od tej pory wszyscy muszą w swoich turach wykonywać trzy czynności, czyli podawać słowa do wszystkich trzech kategorii.

Niestety wszystko co dobre kiedyś się kończy. Gdy ktoś przyjmie karę, zabierając karty na swoją kupkę wstydu, nie uzupełnia ziejącej pustki i kontynuujecie grę z zaledwie dwiema kategoriami. Grając z trzema kategoriami wciąż można zdobyć bonus, podając słowo pasujące do dwóch kategorii (ale nie można dołożyć czwartej karty - co za dużo, to niezdrowo).

NIE OCIĄGAĆ SIĘ, BO ZEGAR TYKA!

Staraj się wysłowić w czasie nie dłuższym, niż 10 sekund na kategorię. Wobec innych graczy nie wahaj się uruchomić odliczania, gdy procedura wyraźnie się przeciąga. Jeżeli wymagane słówko nie padnie na czas, delikwentka bądź delikwent nie ma wyjścia i musi przyjąć karę.



KARTY OSĄDU

Karty osądu mają dwie strony, reprezentujące sąd nieostateczny i sąd zdecydowanie ostateczny. Gdy ktoś poda słowo ledwo, ledwo pasujące do kategorii, możesz przybrać marsową minę i położyć przed tym kłosem swoją kartę osądu stroną sądu nieostatecznego ku górze. Gdy ktoś powtórzy słowo, które dla danej kategorii padło już wcześniej, nawet się nie zastanawiaj, tylko korzystaj z osądu jak opisano powyżej.



Dla jasności podkreślamy, że każdemu należy się druga szansa (na popełnienie błędu). Przy pierwszym wykroczeniu gracz zostaje zawsze ostrzeżony sądem nieostatecznym. Przy drugim wykroczeniu (zwanym recydywą) dowolny gracz może obrócić leżącą przed delikwentem kartę na stronę sądu ostatecznego. Osądzony musi przyjąć karę biorąc na kupkę wstydu kartę kategorii (wraz z wszystkimi kartami znajdującymi się pod nią).

Po takim zdarzeniu następuje powszechna amnestia i wszyscy gracze zabierają do siebie swoje karty osądu (innymi słowy pozostałym ostrzeżonym właśnie się upiekło).

CO UZNAĆ, A CO NIE?

Kategorie są szerokie, ale bez przesady. Gdybyśmy mieli kategorię „każdy mundurowy”, to byłby nim z całą pewnością Hans Kloss, lecz Ojciec Mateusz już niekoniecznie. Odradzamy też posuwanie się do zagrań w stylu „mój dziadek” albo tym bardziej „dziadek byłego premiera” – słowo powinno jasno pasować do kategorii i nie zmuszać współgraczy do dogłębnych badań w celu jego weryfikacji.



ZŁOTA ZASADA:

Tylko bez spiny.

SREBRNA ZASADA:

Niech żyje demokracja!
Decydujcie większością.

W przypadku karty „Każdy serialowy szef” może to być np. „Szef Rossa z Przyjaciół” – ten, który zjadł mu kanapkę” ale nie „szef taty Rossa” który nigdy nie pojawił się na ekranie i możemy jedynie domyślać się, że istniał. Jeżeli nie pamiętasz nazwiska, podaj chociaż opis oczywisty dla współgraczy!



KOŃCZ WAŚĆ, WSTYDU OSZCZĘDŹ

Gra kończy się natychmiast, gdy ktoś przyjmie karę, a w talii dobierania zabraknie już kart, żeby wypełnić ziejącą pustkę.

Wygrywa osoba, która może pochwalić się najmniejszą kupką wstydu, tj. taką, w której znajduje się najmniej kart. W przypadku remisu, remisujący porównują, ile kart kategorii pozostało na ich rękach i rzutem na taśmę wygrywa osoba z (dla odmiany) większą liczbą kart. Jeżeli jednak i to nie pomoże, remisujący toczą ostateczny bój na śmierć i życie z wykorzystaniem dwóch losowych kategorii. Kto pierwszy uchybi zasadom, zajmuje zaszczytną drugą pozycję, zostawiając palmę pierwszeństwa osobie, która nie zdążyła się pomylić (bądź zablokować się z właściwym słowem na końcu języka).

WIĘCEJ DOBREGO

Myślisz sobie: „świetna gra, ale ileż można młócić wciąż w to samo”? Kolejne dobre wiadomości! Mamy dla ciebie dodatkowe wyzwania i całkowicie odmienne warianty rozgrywki. Na stronie wydawnictwa Lucrum znajdziesz gotowe do pobrania alternatywne zasady.



JUŻ WIESZ, ŻE TO KOCHASZ

Dobrze bawiliście się grając w Nie wiesz, że wiesz? To świetnie! Koniecznie podzielcie się z nami swoimi ulubionymi kategoriami, sprytnymi połączeniami kategorii czy zdjęciami z rozgrywek! Publikując je w social mediach nie zapomnijcie nas oznaczyć: facebook.com/LucrumGames
instagram.com/lucrum_games

JAK W TO GRAĆ? TAK Z GRUBSZA...

- 1 Potasuj karty kategorii i rozdaj każdemu po 3 z nich.
- 2 Rozdaj każdemu po 1 karcie osądu.
- 3 Przygotuj talię dobierania. Powinno w niej być 3 razy więcej kart niż graczy. Odkryj 2 karty z wierzchu.
- 4 Ustal losowo osobę rozpoczynającą.
- 5 W swojej turze podaj słowo (bądź dłuższy termin) pasujące do jednej, a następnie do drugiej kategorii (albo takie, które pasuje do obu z nich jednocześnie). Jeżeli nie potrafisz wymyślić odpowiedniego słowa, wybierz 1 z opcji:
 - Zagraj kartę z ręki, przykrywając nią kartę kategorii, do której nie udało ci się podać słowa. Następnie podaj słowo pasujące do nowej kategorii (musisz to zrobić).
 - Przyjmij karę, zabierając do siebie kartę kategorii, do której nie udało ci się podać słowa, wraz z wszystkimi kartami znajdującymi się pod nią. Odkryj nową kartę kategorii z talii. Nie musisz podawać pasującego do niej słowa.
- 6 Gracze kolejno wykonują tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż ktoś przyjmie karę i jednocześnie zabraknie kart, aby uzupełnić kategorię.
- 7 Osoba z najmniejszą liczbą karnych kart zwycięża.



JAK W TO GRAĆ? TAK Z GRUBSZA...

Karty osądu

- Jeżeli ktoś powtórzy słowo, które już wcześniej padło, albo poda słowo wątpliwe, połóż przed tą osobą kartę osądu stroną sądu nieostatecznego ku górze.
- Jeżeli ktoś ostrzeżony w powyższy sposób dopuści się ponownego przewinienia, odwróć kartę na stronę sądu ostatecznego. Osądzona osoba musi przyjąć karę, czyli zabrać kartę kategorii (ze wszystkimi pod nią). Następnie wszystkie wyłożone karty osądu wracają do swoich właścicieli.



**NAPISY
KOŃCOWE**

AUTOR GRY
Nathan Thornton

OPRACOWANIE
Ben Harkins
Ian Birdsall

ILUSTRACJE
Danielle Deley

PROJEKT GRAFICZNY
Danielle Deley

**WERSJA
POLSKA**

TŁUMACZENIE
Łukasz Gralak

REDAKCJA
Magdalena Włodarczyk

OPRACOWANIE WERSJI POLSKIEJ
Kamil Nowak
Łukasz Gralak
Magdalena Włodarczyk

SKŁAD
Łukasz Kempiański



© 2023
Floodgate Games, LLC. All
rights reserved.
Floodgate Games
8014 Highway 55
#501 - Golden Valley,
MN 55427 - United States



© 2024
Lucrum Games Sp. z o.o.
Ul. Gazownicza 21A
43-300 Bielsko-Biała
www.lucrumgames.pl