

#2941

**MASZ CIĘTY JĘZYK?
A CO POWIEDZĄ
O TOBIE INNI?**



INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ:

- Dwustronne karty z pytaniami - 165 szt.
- Żetony do głosowania - 25 szt.
- Żetony podwójnej stawki - 5 szt.
- Żetony „totem gracza” - 5 szt.
- Znaczniki zwycięstwa - 35 szt.
- Instrukcja

WIEK: 18+

LICZBA GRACZY: 3-5

W przypadku niezgodności zawartości opakowania ze spisem elementów prosimy o kontakt pod adresem e-mail: help@alexander.com.pl

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- Wybierzcie postacie, w które wcielicie się na czas rozgrywki, i połóżcie wybrany totem gracza przed sobą kolorowym wizerunkiem do góry.



- Każdy z graczy otrzymuje komplet żetonów do głosowania, czyli po jednym żetonie z wizerunkiem każdej postaci grającej w grze (również swojej). Pozostałe niewykorzystane żetony odłóżcie do pudełka.

Komplet żetonów do głosowania dla jednego gracza:



- Każdy gracz dobiera również jeden żeton podwójnej stawki.
- Potasowane karty z pytaniami należy umieścić w stosie na środku stołu.
- W zasięgu ręki ułóżcie jeszcze w formie puli znaczniki punktów zwycięstwa.
- Żetony do głosowania trzymajcie w dłoniach lub połóżcie zakryte na stole.

ROZGRYWKA:

Gracz rozpoczynający bierze pierwszą kartę z góry stosu, wybiera jedno z dwóch umieszczonych na niej pytań i czyta na głos jego treść. Po przeczytaniu karty wszyscy zastanawiają się, który z uczestników najbardziej pasuje do odczytanego zdania.

Następnie wybierają żeton z wizerunkiem postaci danego gracza i kładą go na stole rewersem do góry.

UWAGA: MOŻNA GŁOSOWAĆ RÓWNIŻ NA SIEBIE.

Na hasło „trzy-cztery” wszyscy odstawiają żetony. Teraz musicie sprawdzić, czyja podobizna wypadła najczęściej. Jeśli zagłosowałeś na gracza, którego wytypowała większość, pobierz z puli jeden znacznik zwycięstwa warty jeden punkt. Gracze w mniejszości nie dostają punktów. W przypadku „zwycięskiego” remisu – punktują wszyscy remisujący gracze.

Następnie kartę ze stosu wyciąga kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara i rozpoczyna się nowa runda.



ŻETON PODWÓJNEJ STAWKI

Tego żetonu użyj, jeśli masz absolutną pewność co do słuszności swojego wyboru. Zakryj nim wyłożony przed sobą żeton głosowania przed odślonieniem wyników. Jeśli wytypowałeś prawidłową postać, otrzymasz dwa punkty, ale jeśli się pomyliłeś, stracisz jeden. Jeśli nie masz żadnego punktu i przegrałeś rundę po zastosowaniu żetonu podwójnej stawki, tracisz ten żeton do końca gry.



KONIEC GRY:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 7 punktów.

WARIANT ALTERNATYWNY:

W tym wariantcie staracie się zajrzeć w umysł gracza, który właśnie odczytał pytanie. Runda przebiega praktycznie tak samo, tylko swój głos jako pierwszy odstania właśnie ten gracz.

Następnie sprawdzamy, kto jeszcze zagłosował tak samo, i wszystkie te osoby zdobywają po punkcie. W tym wariantcie można analogicznie zastosować żeton podwójnej stawki, zwiększając szansę na podwójną zdobycz punktową, a zarazem ryzykując utratę punktu lub nawet żetonu.

UWAGA: GRACZ ODCZYTUJĄCY PYTANIE ZDOBYWA 2 PUNKTY, ALE TYLKO WTEDY, GDY WSZYSCY INNI ODGADLI JEGO WYBÓR. W INNYM PRZYPADKU NIE PUNKTUJE. TAK JAK W PODSTAWOWYM WARIANTCIE, KAŻDY MOŻE WYTYPOWAĆ ŻETON ZE SWOJĄ POSTACIĄ.



Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia: Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis
80 - 209 CHWASZCZYNO, UL. TELEWIZYJNA 19
TEL. 58 552 83 70

www.alexander.com.pl
e-mail: alexander@alexander.com.pl
Wyprodukowano w Polsce



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.