

EDGARD
GAMES

COŚ NA IMPREZE!



INSTRUKCJA

COŚ NA IMPREZĘ!

to gra w skojarzenia dla dwóch lub więcej graczy. Na awersie kart znajdują się pytania, a na rewersie po 3 odpowiedzi zebrane od ankietowanych (od podawanych najczęściej do podawanych rzadziej). Zadaniem graczy jest ich odgadnięcie – na różne sposoby, w zależności od wariantu rozgrywki.

ELEMENTY GRY



100 kart – 500 pytań z odpowiedziami.
Odpowiedź najczęściej podawana przez ankietowanych (najwyżej punktowana) znajduje się po lewej stronie karty.

PRZYGOTOWANIE GRY

- **Karty potasujcie i ułóżcie w podajniku na dnie pudełka.**
- **Przygotujcie coś do pisania dla każdego gracza – do zapisywania odpowiedzi i wyników.**
- **Wybierzcie wariant rozgrywki, umówcie się na określoną liczbę rund (np. tyle, ilu jest graczy).**
- **I... możecie zaczynać!**



Czasem odpowiedź gracza nie będzie brzmiała dokładnie jak ta udzielona przez ankietowanych. Jeśli jednak jest zachowany jej sens, radzimy ją uznać.

KAŻDY NA KAŻDEGO

Najstarszy gracz rozpoczyna grę. Losuje z podajnika 1 kartę i kładzie ją na stole pytaniami do góry, po czym odczytuje po kolei wszystkie 5 pytań.

Po każdym pytaniu gracze (także gracz prowadzący rundę) zapisują swoje odpowiedzi tak, żeby były niewidoczne dla pozostałych.

Kiedy wszystkie pytania z karty zostaną odczytane, a odpowiedzi zapisane, gracz prowadzący rundę odwraca kartę, ujawniając odpowiedzi ankietowanych.

Pora na przydzielenie punktów!

Gracz otrzymuje:

- **1 punkt**, jeśli jego odpowiedź znajduje się wśród 3 odpowiedzi ankietowanych wymienionych na karcie, oraz
- **dotatkowo 1 punkt**, jeśli podał najwyższą punktowaną odpowiedź.

Punkty zanotujcie obok swoich odpowiedzi. Po zapisaniu wyników rozegrajcie kolejną rundę – pytania może czytać ta sama lub kolejna osoba. Po zakończeniu wszystkich rund zdobywca największej liczby punktów wygrywa grę.

Liczba graczy:



WIESZ? TO WRZESZCZ!

Najstarszy z graczy pełni rolę prowadzącego. Dobiera 1 kartę z podajnika, odczytuje na głos pierwsze pytanie i sprawdza najwyższą punktowaną odpowiedź.

Pozostali gracze wykrzykują swoje odpowiedzi (jednocześnie, bez zachowania kolejności), starając się trafić w tę, którą ankietowani podawali najczęściej.

Gracz, który zrobi to najszybciej, zdobywa **1 punkt**. Wszelkie spory (np. kto wyrzeszczał dane słowo jako pierwszy) rozstrzyga prowadzący.

Kiedy zostaną odczytane wszystkie pytania, funkcję prowadzącego przejmuje następny gracz i rozpoczyna kolejną rundę. Po rozegraniu wszystkich rund podliczcie punkty i wyłońcie zwycięzcę.

Liczba graczy:  +

NARADY PLEMIENNE

Gracze dzielą się na minimum dwie drużyny (nie muszą być równe).

Każda drużyna dobiera po 1 karcie z pytaniami. Gracze naradzają się wewnątrz drużyn i do każdego z pytań zapisują 3 odpowiedzi. Drużyna, która pierwsza zapisze swoje odpowiedzi, zaczyna głośno odliczać: **5, 4, 3, 2, 1, STOP!** Od tej chwili nie można już niczego dopisywać.

Drużyny przekazują sobie nawzajem swoje karty z pytaniami i zanotowane odpowiedzi, po czym sprawdzają wyniki przeciwników. Za każdą odpowiedź, która pojawia się na karcie, sprawdzana drużyna zdobywa **1 punkt**.

Drużyna, która po wszystkich rundach będzie miała najwięcej punktów, wygrywa.

Liczba graczy:  +

**INNE WARIANTY ROZGRYWKI MOŻNA ZNALEŹĆ
NA NASZEJ STRONIE INTERNETOWEJ:**

www.edgardgames.com



Autor gry: Michał Szewczyk, Jarosław Wójcicki
Redakcja: Ewa Norman, Jarosław Wójcicki
Projekt kart: Danka Łukasiewicz, Joanna Ziótkowska
Projekt pudełka: Danka Łukasiewicz,
Radosław Pazdrijowski
Skład kart: Joanna Ziótkowska
Skład instrukcji: Radosław Pazdrijowski

© Edgard 2022
ul. Belgijska 11, 02-511 Warszawa

 <https://www.facebook.com/edgardgames>