

INKLING

GRA SŁOWNNA INSTRUKCJA

AUTOR: JOHN KEYWORTH

ILUSTRACJE: KWANCHAI MORIYA

Mleko się rozlało... Gorzej! To atrament! I jak teraz odczytasz swoje notatki? Jeżeli zmrużysz oczy, ta plama wygląda trochę jak N. A gdyby ją obrócić? Jasne, to przecież Z. Chwila! Może uda się z tego bałaganu jednak coś odczytać...

Inkling stawia przed tobą i twymi współgraczami niełatwe zadanie. Każde z was musi przekazać swoim sąsiadom (graczom po lewej i prawej stronie) zestaw enigmatycznych słów, próbując jednocześnie odcyfrować otrzymywane od nich komunikaty. Aby to zrobić, będziecie korzystać z kart kleksów, zawierających „poplamione” litery. Nie musicie, a czasem wręcz nie powinniście, korzystać z tych liter w klasyczny sposób – spróbujcie obrócić N, żeby uzyskać Z albo postawcie „na głowie” T, imitując L. Kreatywność i domysłność to główne narzędzia prowadzące do zwycięstwa!

ELEMENTY GRY

108 KART KLEKSÓW

108 KART HASEŁ

1 NOTES PUNKTACJI



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- Potasujcie karty haseł i rozdajcie każdemu graczowi po 1 z nich. Pozostałe karty haseł odłóżcie do pudełka – nie będą używane w tej rozgrywce.
- Słowa na karcie haseł (jak nazwa wskazuje) są hasłami, sekretnymi hasłami. Tym samym nie możecie pokazywać otrzymanych kart pozostałym graczom.
- Potasujcie karty kleksów i rozdajcie po 8 każdemu z was. Z pozostałych kart stwórzcie talię i połóżcie ją (rewersiem ku górze) na środku stołu.
- Wszyscy weźcie po 1 arkuszu punktacji z notesu i wpiszcie w nim imiona swoich sąsiadów (odpowiednio w nagłówku lewej i prawej kolumny).



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka składa się z 3 rund. Każda z rund składa się z następujących faz:

1. Układanie haseł z kart kleksów;
2. Odgadywanie haseł;
3. Dobieranie kart kleksów;

FAZA 1: Układanie kart kleksów

Ułóż przed sobą otrzymane karty kleksów w taki sposób, aby utworzyć z nich hasło (bądź kilka haseł), które będą mogli odgadnąć twoi sąsiedzi. Możesz użyć wszystkich kart lub tylko niektórych z nich. Nie musisz „oszczędzać” kart - zarówno te wykorzystane, jak i nieużyte zachowasz na kolejną rundę.

W każdej z rund możesz zdecydować się przekazać tylko jedno hasło albo spróbować ułożyć ich więcej. Pamiętaj jednak, że rozgrzywka trwa zaledwie 3 rundy!

Możesz układać karty kleksów w całkowicie dowolny sposób. Oto kilka dostępnych opcji:

- Możesz dowolnie obracać karty.
- Możesz częściowo przykrywać karty innymi kartami.
- Możesz celowo popełniać błędy ortograficzne (być może sąsiedzi domyślą się, o jakie słowo chodzi)
- Możesz pozostawiać przerwy pomiędzy literami, sugerując, że powinna tam być kolejna litera.
- Możesz krzyżować słowa, używając jednej litery do ułożenia dwóch (albo i większej liczby) haseł.
- Dopóki używasz **wyłącznie** kart kleksów i nie pokazujesz innym graczom swojej karty haseł, wszystkie chwytły dozwolone. Uruchom kreatywność i fantazję!



PRZYKŁAD

Ania otrzymała powyższe karty kleksów oraz kartę haseł. Decyduje się w pierwszej rundzie rozrywki ułożyć dwa hasła jednocześnie.

Aby ułożyć słowo „ZERO”, kładzie przed sobą literę N, odwróconą o 90°, tworząc Z. Następnie odwróconą o 180° literę B, która częściowo przykrywa kartą z literą R, tworząc E, a na koniec układa literę O. Ma teraz wyraz ZERO.

Aby ułożyć słowo PUZON, układa drugą z liter R i częściowo przykrywa odwróconą literą C, tworząc litery P i U. Pod nimi umieszcza zakryte A, sugerując brakującą literę. Korzysta też z wcześniej ułożonego O i na końcu dokłada literę N.



FAZA 2: Odgadywanie haseł

Kiedy wszyscy skończą układanie, spójrz na dzieła swoich sąsiadów (graczy po twojej prawej i lewej stronie) i spróbuj odgadnąć, jakie hasła chcieli ci przekazać.

Jeżeli uważasz, że wiesz, co mieli na myśli, zapisz odgadnięte hasła na swoim arkuszu punktacji. Zrób to w taki sposób, aby **nie pokazać** swoich zapisków innym graczom. Zapisuj hasła odgadnięte u gracza po lewej stronie w lewej kolumnie arkusza i odpowiednio w prawej kolumnie hasła sąsiada z prawej strony. Gdy nie masz pewności co do treści hasła, możesz nie zgadywać w ogóle albo przeciwnie – zapisać kilka możliwych wersji. Zauważ jednak, że w arkuszu **masz tylko 7 pól** na hasła każdego z sąsiadów – po ich wypełnieniu **nie możesz** już nic więcej zapisać! Nie możesz też **zmieniać ani wykreślać** swoich zapisów poczynionych we wcześniejszych rundach.

FAZA 3: Dobieranie kart kleksów

Pomijasz ten krok w trzeciej rundzie.

Kiedy wszyscy gracze zakończą zapisywanie swoich domysłów, weź wszystkie wyłożone przed sobą karty kleksów z powrotem do ręki.

Spośród tych kart (zarówno wykorzystanych, jak i niewykorzystanych do układania haseł) możesz wybrać maksymalnie 2 i odłożyć je na spód talii kart kleksów. Jeżeli to zrobisz, dobierz z talii tyle samo kart.

Następnie dobierz jeszcze 3 karty kleksów z talii.

Innymi słowy, jeżeli zdecydujesz się odłożyć 2 karty kleksów, dobierzesz 5 nowych. Jeżeli odłożysz tylko 1, dobierzesz 4.

KONIEC GRY

Po zakończeniu trzeciej rundy wszyscy gracze odsłaniają otrzymane na początku karty hasła.

PUNKTACJA

Otrzymujesz punkty za każde odgadnięte hasła ułożone przez sąsiadów, ale także za każde twoje hasło, które odgadli twoi sąsiedzi.

W pierwszej kolejności spójrz na kartę hasła swojego sąsiada po lewej stronie. Za każde prawidłowo odgadnięte hasło przyznaj sobie tyle punktów, ile dane hasło jest warte (wartość oznaczona jest na karcie hasła). Podsumuj uzyskane punkty i zapisz je w odpowiednim polu arkusza punktacji.

W ten sam sposób podsumuj punkty uzyskane za hasła układane przez gracza po twojej prawej stronie.

Teraz wróć do gracza po swojej lewej stronie i sprawdź, jakie hasła układane przez ciebie udało mu się odgadnąć. Otrzymujesz za nie punkty równe wartości hasła – zapisz je w odpowiednim polu arkusza. Tak samo policz punkty, sprawdzając hasła odgadnięte przez sąsiada po prawej stronie.

Zsumuj wszystkie otrzymane punkty i ustal swój ostateczny wynik. Osoba, której udało się uzyskać najwięcej punktów, zwycięża! W przypadku remisu, wygrywa ta osoba spośród remisujących, która zapisała mniej odpowiedzi na swoim arkuszu. Jeżeli remis się utrzymuje, remisujący dzielą się zwycięstwem.

PRZYKŁAD PUNKTACJI

HASŁA SEJF 1 WAGON 1 PAPUGA DZWONEK 2 LOTNISTWO NASZYJNIK 3		HASŁA HAFI 1 PAZUR 1 CHMURA LOTERIA 2 SPLENDOR OCIEPLACZ 3		HASŁA SZEF 1 BAJKA 1 MOTYKA HAMULEC 2 PATELNIKA INSPEKCJA 3	
GRACZ PO LEWEJ MAGDA HASŁO CHART X LITERAT X PAZUR 1 CHMARA X SPLENDOR 2 OPIEKACZ X OCIEKACZ X 4 + 3	GRACZ PO PRAWĘJ ANIA HASŁO SEJF 1 WAGON 1 LOTNICTWO X NASZYJNIK 3 DZWONEK 2 4 + 7	GRACZ PO LEWEJ SEBASTIAN HASŁO SZEF 1 BUJDA X INSPEKCJA 3 AMULET X 7 + 4	GRACZ PO PRAWĘJ MAGDA HASŁO PAZUR 1 HART X CHMARA X CHMURA 1 SPLENDOR 2 LOTERIA 2 5 + 6	GRACZ PO LEWEJ ANIA HASŁO SEJF 1 WAGON 1 DZWONNIK X NASZYJNIK 3 6 + 5	GRACZ PO PRAWĘJ SEBASTIAN HASŁO BAJKA 1 MŁOTEK X INSPEKCJA 3 UCZELNIA X 3 + 4
TWOJE IMIĘ SEBASTIAN SUMA 18		TWOJE IMIĘ ANIA SUMA 22		TWOJE IMIĘ MAGDA SUMA 18	

Ania spogląda na kartę hasel należącą do Sebastiana, który siedzi po jej lewej stronie. Poprawnie odgadła słowo „szef”, więc zapisuje przy nim 1 punkt. Zgadła też hasło „inspekcja” warte 3 punkty, co również notuje. Sumuje punkty (łącznie 4) i wpisuje je w odpowiedniej komórce arkusza.

Następnie spogląda na kartę Magdy – sąsiadki z prawej strony. Z jej hasel udało się Ani odgadnąć hasła „pazur” (1 pkt), „chmura” (1 pkt), „splendor” (2 pkt.) oraz „loteria” (2 pkt.). Notuje zdobycie łącznie 6 punktów.

Teraz Ania wraca do Sebastiana i sprawdza, które z jej hasel udało mu się odgadnąć. Sebastian prawidłowo zgadł hasła „sejf” (1 pkt), „wagon” (1 pkt), „naszyjnik” (3 pkt.) oraz „dzwonek” (2 pkt.). Łącznie daje to Ani aż 7 punktów. Identyczne sprawdzenie Ania przeprowadza u Magdy. Dzięki odgadniętym przez nią hasłom Ania notuje kolejne 5 punktów.

Podsumowując punkty ze wszystkich kategorii, Ania uzyskuje ostateczny wynik: 22 punkty! Jej rywale osiągnęli nieco słabsze rezultaty, co czyni Anię zwyciężczynią tej rozgrywki!



Autor gry: John Keyworth

Ilustracje: Kwanchai Moriya

Projekt graficzny: Kwanchai Moriya

Wersja polska:

Lucrum Games sp. z o.o.

43-300 Bielsko - Biała

ul. Gazownicza 21 A

Tłumaczenie instrukcji: Łukasz Gralak

Redakcja i opracowanie wersji polskiej: Magdalena Włodarczyk, Marcin Tomczyk

© John Keyworth, 2021. All rights reserved.

© Illustrations, Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc., 2021. This translate edition of Inklingis published by Lucrum Games Sp. z o.o. by arrangement with Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc.