



BUG

AUTOR
ANNA SOBICH-KAMIŃSKA

ILUSTRACJE
DOBROŚŁAWA RURAŃSKA

(wym. bag)

owad (ang.) albo trudny do wykrycia błąd w programie komputerowym



ELEMENTY

32 DWUSTRONNE KARTY (awers z owadami i rewers z pytaniami)

28 BUGÓW (żetony z modliszkami)

PLANSZA DO ZAZNACZANIA ODPOWIEDZI

BUG

(wariant podstawowy, od 2 do 5 osób)

CEL GRY

Zapamiętajcie wszystkie owady i kolory, które pojawią się na kartach. Wygra osoba, która wykaże się najlepszą pamięcią i spostrzegawczością.

PRZYGOTOWANIE

1. Potasujcie wszystkie karty i zróbcie z nich dwa stosy:

STOS Z OWADAMI –

pytaniem do góry (ten stos składa się z 24 kart),

STOS Z PYTANIAM –

owadami do góry (ten stos składa się z 8 kart).

Stosy połóżcie tak, żeby każdy gracz miał do nich swobodny dostęp.

2. Weźcie bugi w odpowiednich kolorach – każdy gracz dostaje 5 żetonów w jednym kolorze. Pozostałe żetony wrzućcie do pudełka (to żetony zapasowe).



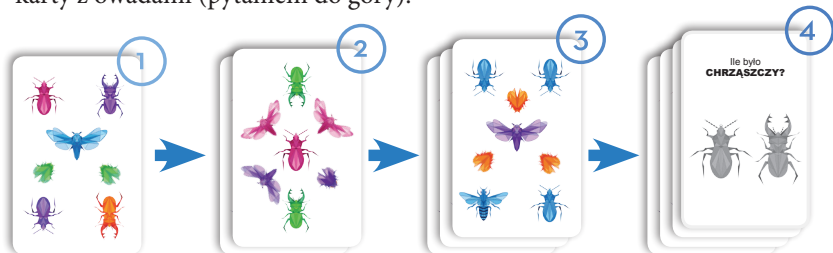
3. Połóżcie planszę do zaznaczania odpowiedzi niedaleko stosów z kartami.

PRZEBIEG GRY

Gra trwa 8 rund. W każdej rundzie gracze wykonują poniższe akcje.

1. Jeden z graczy odsłania 3 kolejne karty ze stosu z owadami. Przy każdej karcie gracz ma ok. 10 sekund, żeby zapamiętać wszystkie elementy (konkretne owady i kolory).

2. Kolejny gracz odsłania pierwszą kartę z pytaniem i kładzie ją na odkryte karty z owadami (pytaniem do góry).



2. Połóżcie bugi (żetony z modliszkami) obok stosu.



PRZEBIEG GRY

Gracze na przemian zadają sobie zagadki.

1. Pierwszy z graczy (gracz A) daje zagadkę drugiemu (gracz B), czyli kładzie przed nim 3 karty z owadami.
2. Gracz B ma ok. 15 sekund, żeby zapamiętać wszystkie owady i kolory na wskazanych kartach. Po tym czasie gracz A odwraca wybraną kartę pytaniem do góry, a gracz B musi odpowiedzieć na to pytanie. Pytanie dotyczy jedynie wybranej karty.

GRACZE MOGĄ UMÓWIĆ SIĘ, ŻE SAMI WYMYŚLAJĄ PYTANIA ZAMIAST KORZYSTAĆ Z PYTAŃ NA REWERSIE.

3. Gracz B odpowiada na pytanie na karcie. Teraz gracz A musi zdecydować, czy gracz B odpowiedział poprawnie.

4. Gracze odsłaniają kartę i sprawdzają odpowiedź. Jeśli:

-  **JEDEN Z GRACZY ODPOWIEDZIAŁ DOBRZE, A DRUGI SIĘ POMYLIŁ** – gracz, który się pomylił dostaje buga i kładzie go przed sobą,
-  **OBAJ GRACZE SIĘ POMYLILI** – obaj dostają po bugu i kładą swoje bugi przed sobą,
-  **OBAJ GRACZE UDZIELILI DOBREJ ODPOWIEDZI** – nikt nie dostaje buga.

Gracze mogą próbować zmylić przeciwnika, np. mogą udawać, że:

-  **ZNAJĄ PRAWIDŁOWĄ ODPOWIEŹ** (CHOCIAŻ JEJ NIE ZNAJĄ),
-  **WAHAJĄ SIĘ** (CHOCIAŻ ZNAJĄ PRAWIDŁOWĄ ODPOWIEŹ).

W ten sposób mogą sprowokować przeciwnika do błędnej odpowiedzi.

ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się, gdy jeden z graczy dostanie trzeciego buga. Wtedy jego przeciwnik wygrywa.