

Zostań prowadzącym

MaturaToBzdura



Wciel się w rolę Prowadzącego kultowego programu MaturaToBzdura!
Przepytaj znajomych, sprawdzając ich wiedzę z różnych kategorii.

Uwaga! Oprócz posiadanej wiedzy liczy się również spryt, gdyż grę można wygrać także dzięki odpowiedniej strategii obstawiania trudności pytań oraz kategorii.

Elementy gry

- 1 okrągła plansza



- 300 kart



- 1 Mikrofon Prowadzącego



- 8 Kółek Wyboru
(dwuelementowe z łącznikiem)



- 8 pionków graczy



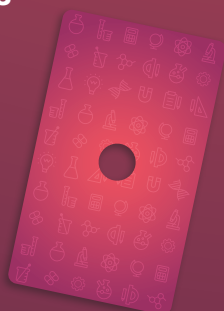
- 120 Punktów Sprytu



- 8 zasłonek graczy



- Skarbonka Sprytu
we wkładce



Cel gry

W grze „Zostań Prowadzącym MaturaToBzdura” wejdziecie kolejno w rolę Prowadzącego, po otrzymaniu Mikrofonu będziecie przepytywać swoich znajomych. Każdy z was ma do dyspozycji 3 karty, po 1 z różnych kategorii wiedzy. Na kartach znajdują się 3 pytania o różnym stopniu trudności: łatwe, średnie i trudne.



Uwaga! Zanim Prowadzący zada pytanie, należy obstać Punktami Sprytu, którą kategorię i jaki poziom trudności wybierze. Są dwie drogi do zwycięstwa:

- Zdobycie 25 Punktów Wiedzy (PW) na torze dookoła planszy.
- Pozbycie się tylu Punktów Sprytu (PS), aby nie można już było obstać.

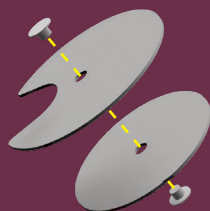


Jeżeli dojdzie do remisu pomiędzy zdobyciem 25 Punktów Wiedzy, a pozbyciem się wszystkich Punktów Sprytu, wygrywa osoba, która zrealizowała punkt A.

Uwaga! W grze dla 3 graczy mogą obowiązywać zmienione zasady przygotowania i rozgrywki. Są one oznaczone taką ikoną:

Przygotowanie gry

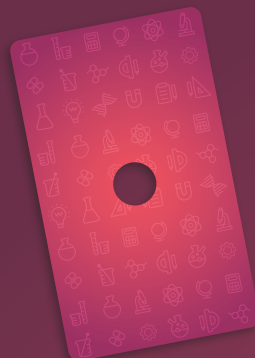
Przed pierwszą rozgrywką złóżcie
Kółka Wyboru według rysunku



1. Rozłóżcie planszę na środku stołu, tak aby każdy miał do niej swobodny dostęp.
2. Karty podzielcie na kategorie (zgodnie z opisem i symbolem na rewersie), potasujcie i ułóżcie w osobnych stosach w oznaczonych miejscach na planszy.
3. Denko pudełka ustawcie obok planszy. Upewnijcie się, że komora skarbonki w plastikowej wkładce jest pusta i przykryjcie ją tekturową przykrywką z otworem. Jedna z osób może być odpowiedzialna za wrzucanie PS do Skarbonki.
4. Każdy z graczy otrzymuje zestaw komponentów w wybranym kolorze:
 - zasłonkę gracza
 - pionek gracza
 - 15 Punktów Sprytu
 - Kółko Wyboru

oraz

- trzy karty, które dobiera z trzech różnych kategorii umieszczonych na planszy.
5. Każdy ustawia swoją zasłonkę przed sobą, chowając za nią swoje Punkty Sprytu - inni gracze nie mogą widzieć Twoich PS!
 6. Pionki ustawcie na polu startowym planszy.
 7. Wskaźniki odpowiedzi połóżcie obok zasłonek.
- Jesteście gotowi do gry!





Rozgrywka

Wybierzcie pierwszego Prowadzącego.

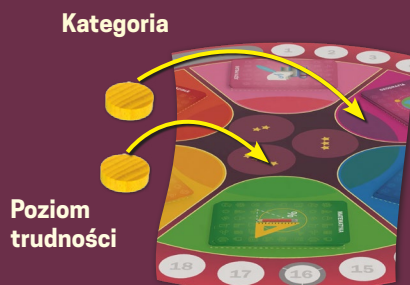
Może to być osoba, która ostatnio oglądała MaturaToBzdura lub najmłodszy gracz.

Prowadzący otrzymuje Mikrofon (może trzymać go w ręce, gdy czyta pytanie).

W kolejnych rundach Mikrofon jest przekazywany graczowi po lewej stronie obecnego Prowadzącego, czyniąc go nowym Prowadzącym.

Każda runda wygląda następująco:

1. Prowadzący pokazuje graczom rewersy swoich kart na ręce. Dzięki temu gracze poznają kategorie, z których zostanie wybrane pytanie.
2. Każdy gracz umieszcza 2 Punkty Sprytu (w skrócie PS) zza zasłonki na Planszy. Gracze próbują odgadnąć, którą kategorię i jaki poziom trudności wybierze Prowadzący. Jednym PS należy obstawić kategorię, a drugim poziom trudności.



-  W grze dla 3 graczy umieszcza się 3 PS na planszy: jednym należy obstawić kategorię, drugim poziom trudności, a trzecim dowolnie - jedno albo drugie.

3. Prowadzący oznajmia, którą kategorię i poziom trudności wybiera (np. Zdrowie i Kulinaria, trudne).
4. Punkty Sprytu, które znajdowały się na planszy w miejscach odpowiadających wyborowi Prowadzącego, trafiają do Skarbonki. Pozostałe Punkty Sprytu gracze zabierają z powrotem do siebie za zasłonki.
5. Prowadzący dwukrotnie czyta pytanie z czterema odpowiedziami. Prowadzący może kilkakrotnie przeczytać treść karty, jeśli gracze o to poproszą.
6. Gracze oznaczają odpowiedź A, B, C albo D na Kółku Wyboru. Następnie kładą zakryte Kółko Wyboru na stole przed sobą.
7. Gdy wszystkie Kółka Wyboru znajdą się na stole, należy je odwrócić, aby pokazać wybraną odpowiedź.
8. Prowadzący podaje prawidłową odpowiedź na pytanie.



9. Gracze, którzy udzielili poprawnej odpowiedzi, zdobywają Punkty Wiedzy i przesuwają swoje pionki na torze o liczbę pól odpowiadającą poziomowi trudności (łatwe: 2 PW, średnie: 3 PW, trudne: 4 PW).
10. Prowadzący odrzuca tyle swoich Punktów Sprytu do Skarbonki, ilu graczy błędnie odpowiedziało (maksymalnie 3 Punkty Sprytu).
11. Prowadzący dobiera 1 kartę (z innej kategorii niż dwie pozostałe na ręce karty).
12. Prowadzący przekazuje Mikrofon osobie po swojej lewej stronie i rozpoczyna się kolejna runda.



Zakończenie gry

- A. W momencie, gdy któryś z pionków graczy osiągnie lub przekroczy pole wskazujące 25 Punktów Wiedzy, gra się kończy. Gracz ten zostaje zwycięzcą!
 -  W grze dla 3 graczy limit Punktów Wiedzy to 16.

Jeżeli więcej niż jeden pionek przekroczył pole kończące grę, zwycięża osoba z większą liczbą Punktów Wiedzy. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma mniej Punktów Sprytu za zasłonką (czyli więcej w Skarbonce). Jeżeli dalej jest remis, to możecie go rozstrzygnąć kolejną rundą.
- B. W momencie, gdy nikt nie zdobył odpowiedniej liczby Punktów Wiedzy, ale za to któryś z graczy nie posiada już za zasłonką takiej liczby Punktów Sprytu, która pozwala na obstawianie (poniżej 2 kostek), gra się kończy. Gracz ten zostaje zwycięzcą!
 -  W grze dla 3 graczy celem jest posiadanie mniej niż 3 kostek.

Jeżeli dwóch (lub więcej) graczy spełniło warunek zwycięstwa, wygrywa posiadacz mniejszej liczby Punktów Sprytu. Jeżeli mają tyle samo, zwycięża gracz, który ma więcej Punktów Wiedzy.

Uwaga! Jeżeli w jednej rundzie wystąpią oba warunki zwycięstwa, warunek A jest nadrzędny.

Runda w roli gracza

1. Obstaw jednym PS kategorię, którą uważasz, że wybierze Prowadzący (spójrz, jakie karty ma na ręce).
2. Obstaw jednym PS poziom trudności: łatwy, średni, trudny.
 Dodatkowo obstaw jednym PS kategorię albo poziom trudności.
3. Posłuchaj, które pytanie i poziom trudności wybrał Prowadzący. Odłóż PS do Skarbonki za dobre obstawienie i/lub za swoją zasłonkę za nieprawidłowe obstawienie.
4. Posłuchaj pytania czytanego przez Prowadzącego i oznacz odpowiedź A, B, C lub D na Kółku Wyboru.
5. Kółko Wyboru z wybraną odpowiedzią połóż zakryte na stole.
6. Gdy wszyscy gracze zaznaczą odpowiedzi, odkryj Kółko Wyboru.
7. W przypadku prawidłowej odpowiedzi, przesun swój pionek o liczbę pól odpowiadającą liczbie gwiazdek, czyli poziomowi trudności (łatwe: 2 PW, średnie: 3 PW, trudne: 4 PW).

Runda w roli Prowadzącego

1. Pokaż graczom rewersy swoich kart, aby widzieli, z jakich są kategorii.
2. Poczekaj, aż gracze obstawią kategorię i poziom trudności.
3. Wybierz kategorię wiedzy z jednej z posiadanych kart oraz wybierz pytanie.
4. Oznajmij graczom kategorię wiedzy i poziom trudności.
5. Dopilnuj, aby wszyscy zabrali swoje PS z planszy (za zasłonki i/lub do Skarbonki).
6. Dwukrotnie odczytaj pytanie i 4 odpowiedzi. Jeżeli gracze poproszą, odczytaj tekst z karty ponownie.
7. Gdy wszyscy gracze zaznaczą odpowiedzi na wskaźnikach i odwróć je, podaj prawidłową odpowiedź.
8. Odrzuć do Skarbonki tyle twoich PS, ilu graczy udzieliło błędnej odpowiedzi (maksymalnie 3 PS).



Pytania i odpowiedzi zostały przygotowane na podstawie stanu wiedzy dostępnego w momencie opracowywania gry.

Główny autor: **Piotr Dybski**

Współautorzy: **Sławomir Czuba, Wojciech Rzadek**

Ilustracje: **Krzysztof Kiełbasiński**

Skład: **Wojciech Pietras**

© 2024 MaturaToBzdura

Wszystkie prawa zastrzeżone