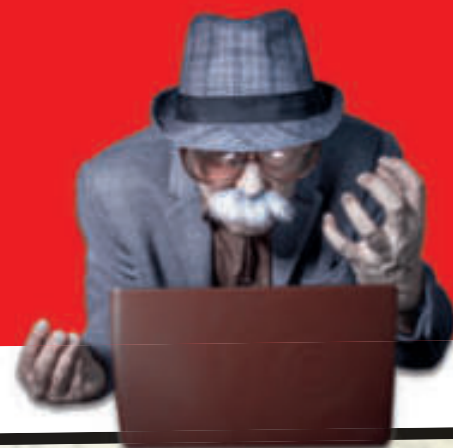


GRA PLANSZOWA

FAKTY

Zasady gry



GRA IMPREZOWA W DWÓCH WARIANTACH!

WPROWADZENIE

W grze Extra FAKTY każdy z graczy wcieli się w rolę dziennikarza pracującego dla opiniotwórczego tabloidu o nieco wątpliwej renomie. Zadaniem graczy będzie zaproponowanie wziętych tematów, które pozwolą na zamknięcie numeru gazety. Sensacyjne wpadki, gorące romanse, nieprzyzwoite zachowania i różnej maści faux pas doskonale sprawdzą się jako temat numeru. Gracze będą prześcigać się w budowaniu najciekawszych tytułów, po drodze napotykając nieoczekiwane zwroty akcji.

Niektóre z płytek zawierają podkreślone wyrażenia – są to tzw. słowa specjalne, prezentujące gorące newsy ze świata. Każde takie słowo w zakończonym tytule przynosi graczowi dodatkowy punkt.

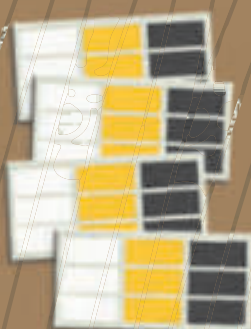


ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

DUŻA PLANSZA
(do wariantu Kooperacja)



4 MAŁE PLANSZE
(do wariantu Rywalizacja)



156 PŁYTEK TYTUŁÓW W TRZECH KOLORACH:

białym – płytki
podmiotu



żółtym – płytki
orzeczenia



czarnym – płytki
dopełnienia



KOŚĆ



Gra **Extra FAKTY** oferuje dwa warianty rozgrywki:
„**Temat na wyłączność**” oraz „**Gorący temat**”.

„TEMAT NA WYŁĄCZNOŚĆ”

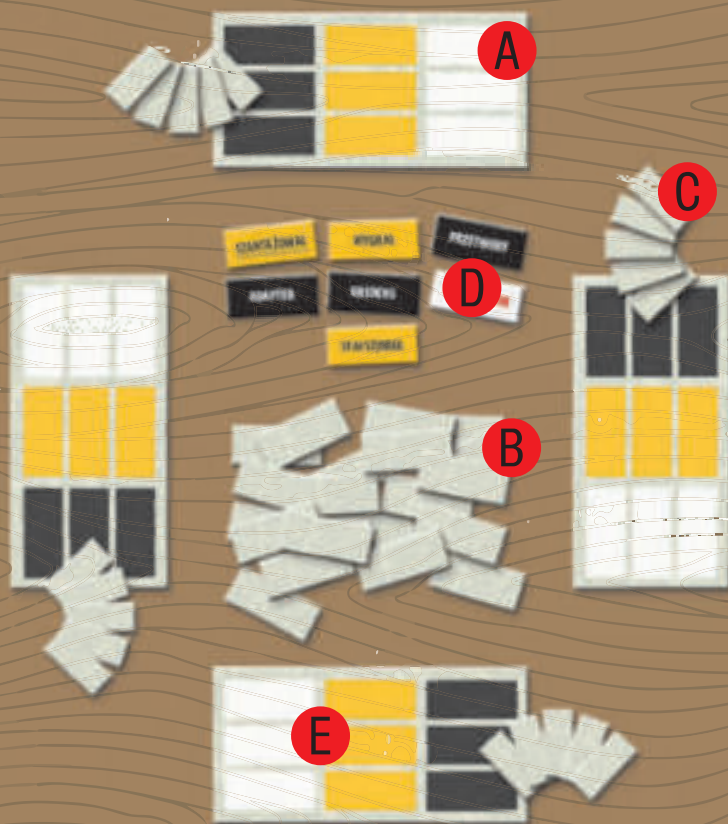
RYWALIZACJA

WPROWADZENIE

W wariacie „Temat na wyłączność” gracze wcielają się w role dziennikarzy pracujących dla różnych gazet. Waszym zadaniem będzie przygotowanie trzech najbardziej wziętych tytułów do tabloidu, do którego piszecie. Musicie się śpieszyć – konkurencja nie śpi i będzie robić wszystko, aby nieco popsuć Wam szyki, choć i Wy nie będziecie ułatwiać innym pracy. Kto pierwszy zamknie swój numer, może liczyć na uznanie i uścisk dłoni redaktora naczelnego – jest więc o co walczyć!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- W przypadku gry 2-, 3- i 4-osobowej każdy z graczy dostaje własną planszę **A**, na której kompletować będzie trzy gorące tematy do swojej gazety. Jeżeli będziecie grać w większej grupie osób, podzielcie się na drużyny według uznania.
- Wymieszajcie wszystkie płytki tytułów i połóżcie je zakryte na środku stołu **B**, tworząc pulę płytek.
- Każdy z graczy losowo dobiera 5 płytek i trzyma je w ręku **C** tak, aby nie były widoczne dla pozostałych uczestników zabawy. W przypadku grania w drużynach płytki otrzymują drużyny, a nie pojedynczy gracze! Nie ma limitu płytek, jakie dany gracz może posiadać w ręku.
- Wybierzcie z puli 7 losowych płytek i połóżcie je w widocznym miejscu **D**. Stanowią one pulę tematów cieszących się obecnie największym zainteresowaniem i będą dostępne w wyniku jednej z akcji na kości.
- Jeszcze przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki każdy z graczy umieszcza jedną z trzymanyh w ręku płytek na dowolnym polu na planszy zgodnym z jej rodzajem, czyli na polu o tym samym kolorze co wybrana płytka **E**.



PRZEBIEG GRY

Zabawa przebiegać będzie przez szereg rund, w trakcie których gracze będą stopniowo kompletować sensacyjne tytuły do swojej gazety.

Grę rozpoczyna uczestnik, który jako ostatni czytał numer jakiegoś tabloidu, od deski do deski rzecz jasna, lub ewentualnie najmłodszy z graczy.

W swojej turze aktywny gracz wykonuje po kolei **DWIE** akcje: **1** i **2**.

1 Rzuca kością i wykonuje akcję zgodną z wynikiem rzutu:



Gorący temat

Weź jedną z puli odkrytych płytek. Możesz położyć ją na swojej planszy lub zachować w ręku. Następnie dołóż do puli jedną płytkę z zakrytego stosu.



Przeciek

Weź jedną płytkę z planszy innego gracza. Możesz położyć ją na swojej planszy lub zachować w ręku.



Niedźwiedzia przysługa

Usuń jedną płytkę z planszy innego gracza i odłóż ją na stos płytek odrzuconych.



Sprzeczne informacje

Zamień po jednej płytce na planszach dwóch graczy. W wyniku tej akcji możesz zamienić dowolny rodzaj płytek pomiędzy dowolnymi planszami (włączając swoją), kładąc płytki na polach w odpowiadających im kolorach.



Gumowe ucho

Weź płytkę z ręki innego gracza. Możesz położyć ją na swojej planszy lub zachować w ręku.



Bystre oko

Weź jedną z puli zakrytych płytek. Możesz położyć ją na swojej planszy lub zachować w ręku.

UWAGA!

Gracz musi wykonać akcję wynikającą z rzutu kostką, chyba że na obecnym etapie gry jest to niemożliwe, np. gdy wszystkie tytuły na planszach graczy są chronione (patrz poniżej).

② Kładzie jedną z posiadanych w ręku płytek na swojej planszy **LUB** bierze 2 płytki z zakrytego stosu do ręki – w tym wypadku gracz **nie kładzie** żadnej z płytek na planszy.

Przy dokładaniu płytek, czyli tworzeniu tytułu artykułu, gracza obowiązują określone reguły.

ZASADY KONSTRUOWANIA TYTUŁU:

- Gracz może położyć płytkę na dowolnym polu na planszy zgodnym z jej rodzajem, czyli na polu o tym samym kolorze co wylosowana płytką.
- Dokładając płytkę do tytułu, w którym są już jakieś elementy, należy przestrzegać reguł gramatycznych – co jak co, ale o język ojczysty trzeba dbać!
- Nadrzędną zasadą w konstruowaniu tytułu jest poprawność gramatyczna.

UWAGA!

Jeżeli gracz ukończył któryś ze swoich tytułów (dołożył trzecią płytkę do tytułu), wówczas tytuł ten staje się chroniony i nie działają na niego następujące akcje z kości: „Przeciek”, „Sprzeczne informacje”, „Niedźwiedzia przysługa”.

Za każdym razem, gdy graczowi uda się zamknąć tytuł, musi on odczytać go na głos, tak żeby pozostali gracze mieli okazję odpowiednio skomentować kreatywność konkurencji.

Po wykonaniu **OBU** akcji przez gracza swoją turę rozpoczyna kolejny uczestnik. Jeżeli gracze wykorzystają wszystkie płytki z zakrytego stosu, wówczas należy wymieszać stos płytek odrzuconych i stworzyć z nich nowy stos do dobierania.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy zamknie numer swojej gazety, czyli ułoży trzy sensacyjne tytuły. W takim wypadku ostatnia runda rozgrywana jest do końca – pozostali gracze wykonują swoje akcje w taki sposób, aby wszyscy uczestnicy zabawy rozegrali taką samą liczbę tur. Wówczas następuje podliczanie punktów – ten z graczy, który zgromadził ich najwięcej, okrzyknięty zostaje dziennikarzem roku.

PUNKTACJA

W wariantcie Rywalizacja punktacja obliczana jest na końcu rozgrywki:

- Każdy zamknięty tytuł na planszy danego gracza daje mu **jeden punkt**.
- Jeżeli w zamkniętym tytule występuje specjalne słowo, gracz otrzymuje **jeden punkt** za każde takie słowo.
- Gracz, który jako pierwszy zamknął numer swojej gazety, otrzymuje **jeden punkt**.
- W przypadku remisu pozostali gracze wybierają „temat na wyłączność” – najbardziej zabawny, zaskakujący lub niesamowity tytuł z planszy jednego z remisujących graczy. Gracz ten otrzymuje **dodatkowy punkt** i wygrywa grę.

„GORĄCY TEMAT”

KOOPERACJA

WPROWADZENIE

W trybie kooperacyjnym gracze wcielają się w role dziennikarzy pracujących dla jednego tabloidu i wspólnymi siłami starają się zamknąć numer, przygotowując najbardziej wzięte tytuły. Redaktor naczelny czeka jednak na konkrety i doceni tylko gotowe tematy. Nic więc dziwnego, że choć cel wspólny, to każdy z graczy będzie chciał ugrać jak najwięcej dla siebie. Zaczynamy!

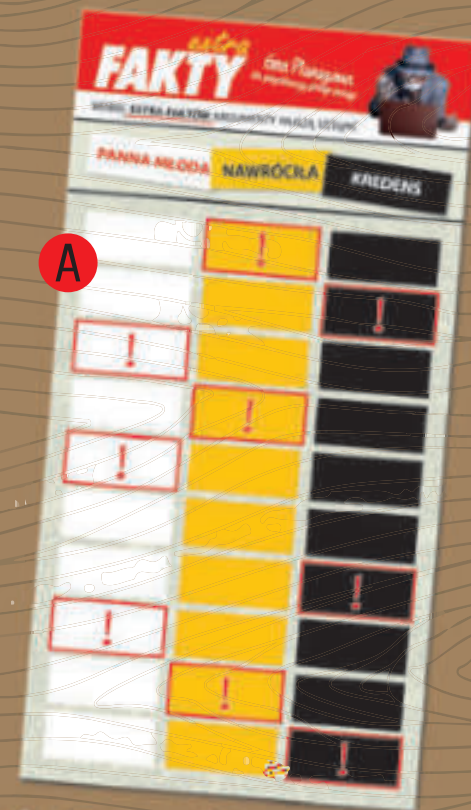
PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Na środku stołu połóżcie planszę. Jest to pierwsza strona gazety, dla której pracujecie. Waszym zadaniem będzie zappełnić ją najbardziej gorącymi tematami **A**.
- Wymieszajcie płytki tytułów i połóżcie je zakryte w pobliżu planszy, tworząc pulę płytek **B**.
- Zaopatrzcie się w kartkę i długopis do zapisywania punktacji **C**.

PRZEBIEG GRY

Zabawa przebiegać będzie przez szereg rund, w trakcie których kolejni gracze będą stopniowo zappełniać sensacyjnymi tytułami pierwszą stronę gazety.

Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia czytała jakiś tabloid, od deski do deski rzecz jasna, lub ewentualnie najmłodszy z graczy.



W swojej turze aktywny gracz zawsze wykonuje **akcję obowiązkową** oraz ewentualnie **akcję dodatkową**.

AKCJA OBOWIĄZKOWA:

Gracz bierze 3 płytki z zakrytego stosu, zapoznaje się z nimi, po czym:

❶ jedną obowiązkowo odrzuca na osobny stos płytek odrzuconych;

❷ każdą z pozostałych dwóch może **ALBO** położyć na planszy (jeżeli znajduje się na niej wolne pole w odpowiadającym wylosowanej płytce kolorze), **ALBO** odrzucić.

Przy dokładaniu płytek, czyli tworzeniu tytułu artykułu, gracza obowiązują określone reguły.

ZASADY KONSTRUOWANIA TYTUŁU:

- Gracz może położyć płytkę na dowolnym polu na planszy zgodnym z jej rodzajem, czyli na polu o tym samym kolorze co wylosowana płytka.
- Dokładając płytkę do tytułu, w którym są już jakieś elementy, należy przestrzegać reguł gramatycznych – co jak co, ale o język ojczysty trzeba dbać!

UWAGA!

W swojej turze gracz może położyć JEDNĄ płytkę na polu specjalnym oznaczonym „!” – wówczas czeka go akcja dodatkowa (patrz poniżej). Jeżeli gracz po obowiązkowym odrzuceniu jednej płytki zdecydował się na położenie na planszy obu pozostałych płytek, wówczas tylko jedną z nich może położyć na polu specjalnym – drugą musi położyć na polu zwykłym, a jeżeli nie jest to możliwe, musi jedną z nich odrzucić.

Jeżeli w wyniku dołożenia płytki gracz zamknie tytuł artykułu, **natychmiast** następuje punktowanie (patrz poniżej).

UWAGA!

Jeżeli gracz położył płytkę na polu specjalnym oznaczonym „!”, jednocześnie zamykając tytuł artykułu, wówczas najpierw następuje punktowanie za zamknięty tytuł, a dopiero później akcja dodatkowa.

AKCJA DODATKOWA:

Po dołożeniu płytki na pole specjalne (oznaczone „!”), gracz dodatkowo rzuca kością, a następnie, **o ile jest to możliwe**, wykonuje akcję zgodną z wynikiem rzutu:

PÓŁNAGI AKTOR

WIĘZIŁ

PRZETWORY



Gorący temat

Wylosuj jedną płytkę i umieść ją na planszy. Jeżeli w wyniku tego ruchu ukończysz tytuł, zapisz należne Ci punkty.



Przeciek

Rozegraj dodatkową rundę.



Niedźwiedzia przysługa

Usuń z planszy dowolną płytkę.



Sprzeczne informacje

Usuń z planszy jeden zakończony tytuł.



Gumowe ucho

Przesuń jedną wybraną płytkę na inne, dowolne pole o tym samym kolorze co przemieszczana płytka.



Bystre oko

Otrzymujesz jeden punkt.

UWAGA!

W wyniku akcji „Gorący temat”, „Przeciek” oraz „Gumowe ucho” nie można umieszczać nowych płytek na polach specjalnych „!”.

UWAGA!

W pierwszej turze każdego gracza nie można umieszczać płytek na polach specjalnych „!”.

Po wykonaniu przez gracza akcji wynikającej z rzutu kością swoją turę rozpoczyna kolejny uczestnik.

Jeżeli gracze wykorzystają wszystkie płytki z zakrytego stosu, wówczas należy wymieszać stos płytek odrzuconych i stworzyć z nich nowy stos do dobierania.

KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast w momencie, gdy dziennikarze dostarczą pulę 10 gorących tematów i zamkną kolejny numer Extra Faktów. Jeżeli ostatnia, zamykająca gazetę płytka została położona na polu specjalnym, akcja dodatkowa nie jest rozgrywana. Wówczas następuje podliczanie punktów – ten z graczy, który zgromadził ich najwięcej, okrzyknięty zostaje dziennikarzem roku.

PUNKTACJA

W wariantcie Kooperacja punkty przydzielane są w trakcie rozgrywki – zawsze gdy któryś z graczy dostarczy gazecie nowy, gorący tytuł:

- Gracz, który dołoży trzecią płytkę w rzędzie, głośno odczytuje stworzony tytuł i otrzymuje **jeden punkt**.
- Jeżeli w zamkniętym tytule występuje specjalne słowo, gracz otrzymuje **jeden punkt** za każde takie słowo.
- Gracz, który skończy ostatni tytuł, zamykając tym samym cały numer gazety, otrzymuje **dodatkowe dwa punkty**.

Wszystkie przydzielone punkty sukcesywnie zapisujcie na osobnej kartce.

Redaktor numeru

Krzysztof Pietrzak

Zastępca redaktora numeru

Adam Bukowski

Zespół redakcyjny

Jacek Zdybel, Monika Rutowska,
Malwina Jakóbczyk

Opracowanie graficzne

Wojciech Kubiak,
Sebastian Goyke

Opracowanie techniczne

Grzegorz Traczykowski



WYDAWCA

Trefl SA

ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
Polska

Made in Poland