

Czółko

PROJEKT GRAFICZNY: Na podstawie projektu aplikacji: Aga Jakimiec, Rafał Szyma

INSTRUKCJA: Łukasz Piechacek, Matt Dembek

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.



© 2021 Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie, powielanie, publikowanie instrukcji, komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez wcześniejszej zgody zabronione

CZÓŁKO to karciana gra towarzyska dla miłośników dobrej zabawy w każdym wieku. Idealna na rozruszanie imprezy, spotkania w gronie rodzinnym lub z przyjaciółmi, a także do przełamania lodów podczas wyjazdów integracyjnych, wycieczek itp.

Zbierz ekipę i urządźcie sobie zwariowane kalambury, wykorzystując mnóstwo podzielonych na kategorie haseł, które rozbawią was do łez. Wykorzystajcie własne czołko w tej zakręconej grze, a reszta graczy pomoże wam odgadnąć, co też chodzi wam po głowie! Do dyspozycji macie pokazywanie, opowiadanie, śpiewanie – wszystko, co też wam w duszy gra. Podstawową rozgrywkę urozmaicą wam dodatkowe zabawne tryby zgadywania, a jakby tego było mało, Czółko dostarczy prawdziwych eksplozji śmiechu dzięki regule Bomby — haseł zabronionych.

Proste zasady, ciekawe kategorie i błyskawiczna rozgrywka to przepis na **CZÓŁKO**!

**DOBRA ZABAWA
GWARANTOWANA!**

KOMPONENTY GRY

- 200 dwustronnych kart Haseł
- 18 kart Trybu gry

Uwaga! Będziecie również potrzebować czasomierza. Wykorzystajcie ten, który znajduje się w aplikacji Czółko dostępnej za darmo na urządzenia przenośne z systemem Android oraz iOS lub użycie zwykłego stopera.

OPIS KART

KARTY HASEŁ — Dwustronne karty, z których każda ze stron posiada jedno hasło do odgadnięcia oraz Bombę (zakazane słowo) w specjalnej ramce. Karty haseł dzielą się na 4 kategorie:

ALE COO?

(karty niebieskie),

COOLTURA

(karty pomarańczowe),

SPORT

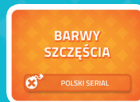
(karty zielone),

ŻYCIE CODZIENNE

(karty różowe).

KARTY TRYBU GRY

Zmieniają sposób, w jaki będziemy przedstawiać hasła, które należy odgadnąć w trakcie rozgrywki. Wykorzystuje się je jedynie w wariantcie rozszerzonym.



CEL GRY

Waszym zadaniem jest odgadnięcie jak największej liczby haseł w trakcie pojedynczej rundy. Gracz, który zgromadzi największą liczbę kart haseł pod koniec rozgrywki, wygrywa grę!

ZASADY GRY

Poniżej znajdują się zasady rozgrywki w **WARIANCIE PODSTAWOWYM**, zmiany względem **WARIANTU ROZSZERZONEGO** znajdziecie w dalszej części instrukcji. W obu wariantach możecie natomiast skorzystać z dodatkowej reguły Bomby opisanej na końcu tej instrukcji.

Przed rozgrywką zdecydуйте się wspólnie, jaką kategorię wybieracie. Weźcie wszystkie karty z danej kategorii, potasujcie je i umieśćcie na środku stołu w pojedynczym stosie. Wszystkie pozostałe karty schowajcie do pudełka.

Osoba z najwyższym czołem jako pierwsza zostaje aktywnym graczem. Po rozebraniu swojej tury aktywnym graczem zostaje kolejna osoba zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Rozgrywka kończy się po tym, jak ostatni gracz rozegra swoją turę. Gracz z największą liczbą odgadniętych haseł wygrywa.

TURA AKTYWNEGO GRACZA

1. Dobierz na rękę pięć kart z wierzchu stosu kart w taki sposób, aby nie podejrzec ich dolnej części.
 2. Otwórz specjalny czasomierz w aplikacji Czółko lub przygotuj stoper na 30 sekund.
 3. Przyłóż pierwszą kartę do czoła (nie patrz na hasło!) i uruchom odliczanie czasu.
 4. W trakcie 30 sekund zadaniem pozostałych graczy jest nakierowanie cię na hasło znajdujące się na karcie. Masz nieograniczoną liczbę prób, aby odgadnąć hasło.
- Ważne! Pozostali gracze nie mogą wymawiać żadnego członu hasła lub bomb. Nie mogą również odmieniać tych słów, wykorzystywać słów, które brzmią tak samo, ani wymawiać ich w innych językach. Jeżeli złamany zostanie ten warunek, należy natychmiast odłożyć taką kartę na bok.
5. Jeżeli udało ci się odgadnąć hasło w wyznaczonym czasie, o czym powiadomią cię pozostali gracze, umieść kartę przed sobą. W innym przypadku odłóż ją na bok.
 6. Jeżeli zostały Ci jeszcze jakieś karty haseł do odgadywania, to przyłóż natychmiast kolejną z nich do czoła. Uruchom czasomierz na kolejne 30 sekund i spróbuj odgadnąć hasło z pomocą innych graczy. W innym wypadku twoja tura dobiega końca.

WARIANT ROZSZERZONY

W tym wariantcie obowiązują wszystkie powyższe zasady z pewnymi zmianami. Czas na odgadnięcie hasła w wariantcie rozszerzonym to 1 minuta i 15 sekund oraz do gry włączone zostają **KARTY TRYBU GRY**.

Przed rozgrywką, po wyborze kategorii, należy potasować wszystkie karty trybu gry i umieścić je w zakrytym stosie obok stosu kart haseł.

Na początku tury każdego gracza, w dowolnej kolejności, wszyscy oprócz aktywnego gracza, dobierają 1 wierzchnią kartę ze stosu kart trybu gry, nie ujawniając jej pozostałym. Karta ta określa nową zasadę, jaka obowiązuje danego gracza w trakcie tej tury. Każdy powinien zastosować się do własnej reguły w trakcie przedstawiania hasła aktywnemu graczowi. Po zakończeniu danej tury wtasujecie wszystkie karty z powrotem do talii kart trybu gry. Przed rozpoczęciem kolejnej znów wszyscy dobierają po 1 karcie.

Uwaga! Tryb „Po jednym słowie” jest wyjątkową kartą trybu, której zasada działa na wszystkich graczy. Więcej w opisie tego trybu.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART TRYBU GRY:

POKAZYWANIE – Przekazujesz informacje tylko i wyłącznie za pomocą gestów i ruchów. Nie możesz się odzywać ani wydawać żadnych dźwięków.

POKAZYWANIE NA SIEDZĄCO – Podobnie jak w przypadku zwykłego pokazywania, ale dodatkowo nie możesz wstawać z krzesła / kanapy.

POKAZYWANIE Z DŁONIĄ NA GŁOWIE – Podobnie jak w przypadku zwykłego pokazywania, ale dodatkowo trzymaj jedną dłoń na głowie.

POKAZYWANIE ZE ZŁĄCZONYMI DŁOŃMI – Podobnie jak w przypadku zwykłego pokazywania, ale dodatkowo trzymaj złączone dłonie.

POKAZYWANIE TYŁEM – Podobnie jak w przypadku zwykłego pokazywania, ale dodatkowo musisz być odwrócony / odwrócona tyłem do aktywnego gracza.

OPOWIADANIE – Używaj słów dowolnie tak jak w wariantcie podstawowym.

OPOWIADANIE JĄKAJĄC SIĘ – Używaj słów dowolnie, ale musisz się przy tym jąkać.

OPOWIADANIE ŚPIEWAJĄC – Używaj słów dowolnie, ale musisz je wypowiadać.

OPOWIADANIE KRZYCZĄC – Używaj słów dowolnie, ale musisz je wykrzyzczać.

OPOWIADANIE TYLKO PYTANIAMI – Używaj słów dowolnie, ale każde zdanie musi być złożone w formie pytania.

OPOWIADANIE TYLKO RZECZOWNIKAMI – Używaj do opowiadania tylko rzeczowników.

OPOWIADANIE Z PRZYSIADAMI – Używaj słów dowolnie, ale po KAŻDYM słowie zrób przysiad.

OPOWIADANIE Z PAJACYKAMI – Używaj słów dowolnie, ale po KAŻDYM słowie zrób pajacyka.

DZIOBAKI – Używaj słów dowolnie, ale co każde trzecie słowo musisz powiedzieć: **dziobak** (w dowolnie odmienionej formie).

NAŚLADOWANIE DŹWIEKÓW – Możesz używać jedynie onomatopei lub nucić, nie możesz jednak gestykulować.

SKŁADANIE MELDUNKU – Używaj słów dowolnie, ale musisz stać na baczność i zachowywać się niczym żołnierz składający meldunek.

ZDRAJCA – Używaj słów dowolnie, ale twoim celem jest wprowadzenie w błąd aktywnego gracza, aby odgadł jak najmniej haseł. Na koniec zabierz wszystkie nieodgadnięte hasła w tej turze i umieść je przed sobą, aby otrzymać za nie punkty pod koniec gry. Zasada ta działa również podczas trybu „Po jednym słowie”.

PO JEDNYM SŁOWIE – Ujawnij tę kartę, pozostali ignorują swoje karty trybu (oprócz Zdrajcy), lecz ich nie ujawniają. Zaczynając od pierwszego gracza po lewej stronie gracza aktywnego i kontynuując według ruchu wskazówek zegara, każdy z was mówi pojedyncze słowo, starając się w ten sposób stworzyć jedną logiczną odpowiedź.

DODATKOWA REGUŁA BOMBY

Tę zasadę możecie wprowadzić zarówno w wariantcie podstawowym, jak i rozszerzonym.

Jeśli aktywny gracz wypowie hasło znajdujące się w ramce bomby (lub część tego hasła), hasło główne natychmiast uznane jest za nieodgadnięte i należy je odłożyć na bok.