

12+
lat2+
graczy20+
min.

PL



TAJEMNICZY

RAZEM
ROZWIKŁAJCIE
TAJEMNICĘ!

INSTRUKCJA

OBJAŚNIAJCIE I ZGADUJCIE SŁOWA, BY ROZWIKŁAĆ TAJEMNICĘ!

Wspólnie stańcie do wyścigu z czasem! Wasz pionek i klepsydra poruszają się po własnych ścieżkach, a waszym zadaniem jest odszukanie słów-kluczy wśród odgadywanych haseł. Ich znalezienie pomoże wam rozwikłać tajemnicę. Jeśli wasz pionek dotrze do mety przed klepsydrą – wygrywacie!

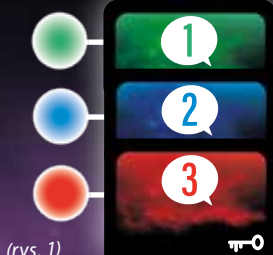
POZIOMY TRUDNOŚCI I PLANSZA

Kolor ścieżki wyznacza, jaką kartę dobierze osoba objaśniająca.

Zielona ścieżka pełna jest łatwych tajemnic na poziomie 1.

Niebieska ścieżka składa się ze średnio trudnych tajemnic na poziomie 2.

Czerwona ścieżka to trudne tajemnice na poziomie 3.



(rys. 1)

ZAWARTOŚĆ

Dwustronna plansza
300 kart (po 100 kart
na poziom)
pionek
klepsydra
3 pudełka na karty



(rys. 2)



(rys. 3)



(rys. 4)

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

1. Umieśćcie karty w pudełkach według koloru i poziomu (rys. 1). Wybierzcie, na której stronie planszy chcecie grać – na tej z krótszą ścieżką dla pionka, czy na trudniejszej, z dłuższą ścieżką.
2. Umieśćcie pionka na polu startowym ścieżki na wybranej stronie planszy (rys. 2), a klepsydrę na polu startowym ścieżki klepsydry (rys. 3).
3. W tej grze jedna osoba objaśnia słowa, podczas gdy pozostali gracze próbują je odgadnąć. Zdecydujcie, kto objaśnia pierwszy. Osoba siedząca na lewo od osoby objaśniającej staje się **obserwatorem czasu!** Obserwator czasu czuwa nad przesypującą się klepsydrą, ale jednocześnie odgaduje hasła.

POCZĄTEK TURU

1. Osoba objaśniająca sprawdza kolor pola, na którym aktualnie znajduje się pionek. Następnie z odpowiedniego pudełka dobiera kartę o takim samym kolorze. Rewers karty, czyli **strona z tajemnicą**, musi pozostać zakryta dla wszystkich graczy. Osoba objaśniająca może patrzeć tylko na awers, czyli **stronę z kluczem**.
2. Po dobraniu karty obserwator czasu odwraca klepsydrę i przesuwa ją na planszy o jedno pole do przodu (rys. 4). Wtedy osoba objaśniająca może rozpocząć objaśnianie słów z karty (strona z kluczem; patrz *Objaśnianie*). Pozostali gracze próbują jak najszybciej je odgadnąć!
3. Za każdym razem, gdy podczas odgadywania piasek w klepsydrze się przesypie, obserwator czasu odwraca klepsydrę i przesuwa na planszy o jedno pole do przodu.
4. Gdy wszystkie słowa z karty zostaną albo odgadnięte, albo pominięte, pozwólcie, by piasek w klepsydrze przesywał się do końca. W takim przypadku klepsydra nie jest przesuwana.
5. Dopiero wtedy osoba objaśniająca może ujawnić **stronę z kluczem** pozostałym graczom. Czas na wyjaśnienie tajemnicy (patrz *Rozwikłanie tajemnicy*)!

GDY
ROZWIĄZUJECIE
TAJEMNICĘ,
NIE OBRACAJCIE
KLEPSYDRY!

ROZWIĄLANIE TAJEMNICY

1. W rozwiązywaniu tajemnicy biorą udział wszyscy gracze!
2. **Zidentyfikujcie 3 słowa-klucze.** Na poziomie 1. w każdym okienku jest tylko jedno słowo. Na poziomie 2. i 3. w każdym okienku jest więcej słów. Jednak niezależnie od liczby słów w okienku, w każdym z nich jest tylko 1 słowo-klucz. Słowa-klucze są ze sobą powiązane w jakiś sposób i pomogą wam w rozwikłaniu tajemnicy.
3. **Gdy już ustalicie, które** z haseł są trzema słowami-kluczami, spróbujcie wymyślić tajemnicze słowo, które najbardziej im odpowiada. Odgadnięcie tajemniczego słowa oznacza rozwiązanie tajemnicy (fig. 5)!
4. **Wspólnie ustalcie** rozwiązanie tajemnicy
5. **Gdy ustalicie właściwą odpowiedź**, odwróćcie kartę i ujawnijcie właściwe rozwiązanie tajemnicy.
6. **Możecie umówić się**, że synonimy też liczą się jako właściwe rozwiązanie, np. gdy wasze rozwiązanie to twierdza, a na karcie widnieje forteca. Wspólnie zdecydуйте, czy wasza odpowiedź jest wystarczająco zbliżona znaczeniowo do właściwego hasła.
7. **Na koniec podliczcie punkty** (patrz *Punktacja*) i przesuniecie pionka na planszy do przodu o odpowiednią liczbę pól.

PUNKTACJA

- **1 punkt** za każde poprawnie odgadnięte słowo ze strony z kluczem.
- **3 punkty** za każdą rozwikłaną tajemnicę.
- **Punkty minusowe** za zużycie czasu = Pole, na którym znajduje się klepsydra na koniec tury, wskazuje, ile punktów musicie odjąć.
- **Nie otrzymujecie punktów** za pominięte słowa ani za słowa, które zostały błędnie objaśnione.
- **Jeśli wasze rozwiązanie** tajemnicy jest błędne, nie otrzymujecie za nie punktów.

Obliczcie w ten sposób całkowitą liczbę zdobytych punktów. Każdy punkt oznacza przesunięcie pionka na planszy o jedno pole do przodu.

OBJAŚNIANIE

- **Podczas objaśniania nie używajcie** żadnej części hasła ani słów mających ten sam rdzeń.
- **Słów nie można** tłumaczyć na inne języki.
- **Nie wolno podawać odgadującym** graczom długości słowa, zawartych w nim liter ani sylab.

Poza tymi obostrzeniami możecie objaśniać słowa w dowolny sposób! W dowolnym momencie możecie też pominąć dane słowo, by zaoszczędzić na czasie.



(rys. 5)

KONIEC TURU

Po przesunięciu pionka o zdobytą liczbę punktów odłóżcie wykorzystaną kartę na bok. Teraz objaśniać będzie kolejna osoba, a gracz siedzący po jej lewej stanie się obserwatorem czasu. Pora dobrać nową kartę! Gdy osoba objaśniająca jest gotowa, obserwator czasu odwraca klepsydrę i przesuwa ją o jedno pole do przodu.

KONIEC GRY

Jeśli pionek dotrze do mety, zanim klepsydra przesunie się na swoje ostatnie pole – wygrzywacie!

Jeśli klepsydra znajdzie się na swoim ostatnim polu i przesypie się w niej piasek, osoba objaśniająca przestaje objaśniać. Możecie spróbować rozwikłać ostatnią tajemnicę. Na koniec podliczcie punkty zdobyte w ostatniej turze i przesuniecie pionek o odpowiednią liczbę pól. Jeśli pionkowi uda się dotrzeć na metę – wygrywacie! Jeśli nie – welon tajemnicy przesłania wam zwycięstwo. Spróbujcie jeszcze raz!



Graj z nami!
@aliasgame
#aliasgame