

GRA RODZINNA

JACI POKAZE!

JUNIOR



INSTRUKCJA

Elementy gry



110 kart
z rysunkami

Cel gry

Ja ci pokażę! to gra kooperacyjna dla całej rodziny. Zadaniem graczy jest odgadnięcie jak największej liczby haseł w wyznaczonym czasie.

Przygotowanie gry

- A** Potasujcie wszystkie karty.
- B** Wybierzcie z talii 21 kart, ułóżcie z nich stos i połóżcie go na środku stołu, ilustracjami z hasłami do dołu. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

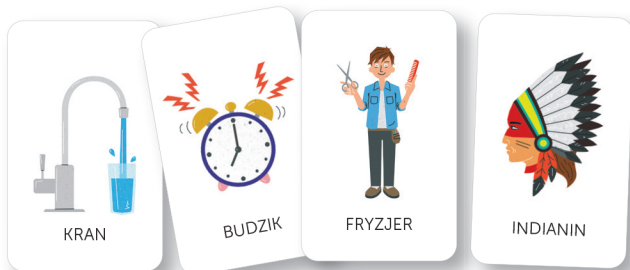
21 kart



UWAGA!

Jeśli chcecie rozegrać łatwiejszy wariant, użyjcie 11 kart. Jeśli trudniejszy – przygotujcie 31 kart.

- C** Na odwrocie każdej karty znajduje się ilustracja prezentująca hasło, które musicie odgadnąć.



- D** Przygotujcie stoper i ustawcie go na 15 minut.

- E** Wybierzcie jedną osobę, która będzie prezentować hasła.

Przebieg gry

Uruchamiacie stoper, a osoba wybrana do prezentowania hasła bierze kartę z wierzchu stosu, odwraca ją i sprawdza, co przedstawia ilustracja na odwrocie. To hasło, które będzie prezentować. Ikonka widoczna na kolejnej karcie ze stosu wskazuje sposób prezentacji hasła. Gracz prezentujący hasła trzyma kartę w ręce i **nie pokazuje** ilustracji pozostałym graczom.

Przykład. Gracz bierze do ręki kartę, na której odwrocie widzi baletnicę. To hasło będzie musiał zaprezentować swojej drużynie. Na karcie, która pozostała na wierzchu stosu, znajduje się ikonka pokazywania. Gracz będzie musiał pokazać hasło bez użycia słów.



* Opis ikonek znajdziecie na stronie 5.

Gracz prezentuje hasło pozostałym graczom w sposób wskazany na rewersie karty leżącej na stosie. Gracze mogą zgadywać **hasło wielokrotnie**. Kiedy je odgadną, osoba prezentująca odkłada kartę na bok i bierze kolejną kartę ze stosu.

Uwaga!

W grze z młodszymi gracz prezentujący hasło może odłożyć kartę, której prezentacja sprawia mu trudność, na spód stosu. Powróci do niej później.

” Zasady prezentacji haseł

W *Ja ci pokażę! JUNIOR* są dwa główne sposoby prezentacji haseł: **mówienie** i **pokazywanie**.

Podczas **mówienia** gracz prezentujący **nie może**:

- używać słów występujących w hasle,
- używać zdrobnień słów występujących w hasle (np. *kiciuś*, gdy hasło to *kot*),
- literować lub wskazywać, na jaką literę zaczyna się hasło (np. na następną literę po B),
- podawać tłumaczeń na inny język (np. *cat* po angielsku, kiedy hasło to *kot*).

Jeśli osoba prezentująca złamie którąś z powyższych zasad, należy odłożyć prezentowaną kartę na bok, a do stosu dołożyć zamiast niej inną kartę z pudełka.

Podczas **pokazywania** gracz prezentujący **nie może**:

- używać słów,
- pisać w powietrzu liter,
- używać języka migowego.

”” Sposoby prezentacji haseł

1 Powiedz.



Osoba prezentująca ma opisać hasło z karty.

2 Powiedz smutno.



Osoba prezentująca ma opisać hasło, mówiąc smutnym głosem.

3 Powiedz weselo.



Osoba prezentująca ma opisać hasło, mówiąc radosnym głosem.

4 Pokaż.



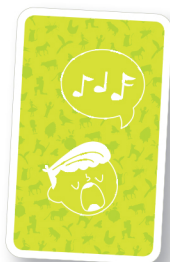
Osoba prezentująca ma pokazać hasło, nie używając żadnych słów.

5 Pokaż z zamkniętymi oczami.



Osoba prezentująca ma pokazać hasło, ale musi mieć zamknięte oczy i nie patrzeć na pozostałych graczy.

6 Wydadź dźwięk.



Osoba prezentująca ma pokazać hasło, wydając różne dźwięki. Może nucić, gwizdać, piszczeć itp. Nie może jednak wypowiadać słów.

”” Koniec gry

Gra może skończyć się na dwa sposoby:

- 1 Kiedy w stosie pozostała 1 karta, a nie upłynął jeszcze czas wyznaczony do rozgrywki (15 minut), **wygraliście!**
- 2 Kiedy upłynął wyznaczony czas, a w stosie została więcej niż 1 karta, **musicie spróbować** jeszcze raz.

Zachęcamy do elastycznego dostosowywania poziomu trudności gry do waszych preferencji i wieku graczy. Możecie skracać lub wydłużać czas potrzebny na odgadnięcie hasła (a nawet zrezygnować z jego odmierzenia) lub zmieniać liczbę kart wybranych do rozgrywki.

”” Wariant „Tylko jeden sposób”

Wybierzcie **jeden sposób prezentacji** (np. pokazywanie z zamkniętymi oczami), który będzie obowiązywał przez całą rozgrywkę. Gracz, który będzie pokazywał hasła, tasuje karty i bierze je do ręki. Będzie musiał zaprezentować wszystkie hasła, używając wybranego przez was sposobu. Reszta zasad pozostaje bez zmian.

”” Wariant „Na zmianę”

W tym wariantcie **każdy gracz** będzie miał szansę prezentować hasła. Waszym zadaniem jest odgadnięcie jak największej liczby hasła w wyznaczonym czasie. Wybierzcie osobę, która jako pierwsza będzie prezentować hasła. Przygotujcie 21 kart, ustawcie stoper na 15 minut i rozpocznijcie rozgrywkę tak, jak w wariantcie podstawowym.

Po pięciu odgadniętych hasłach do prezentacji przystępuje kolejny gracz, a ten, który robił to dotąd, dołącza do grona zgadujących. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie. Gra kończy się po upływie czasu wyznaczonego do rozgrywki.

— ” Wariant „Dwie drużyny” —

To wariant rywalizacyjny, dla **minimum czworga graczy**.

Przygotujcie 31 kart, podzielcie się na dwie drużyny po co najmniej dwie osoby i zdecydуйте, kto w każdej drużynie będzie prezentował hasła jako pierwszy. Ustawcie stoper na 5 minut – tyle będzie trwała każda runda, w której będziecie starali się odgadnąć jak najwięcej haseł.

Zaczyna drużyna z najmłodszym graczem. Uruchamiacie stoper, a osoba wybrana do prezentacji przystępuje do pokazywania hasła zgodnie z zasadami wariantu podstawowego. Wszystkie odgadnięte karty kładzie obok swojej drużyny. Po upływie 5 minut rozpoczyna się tura drugiej drużyny, której gracz pokazuje kolejne karty z przygotowanego stosu. W każdej kolejnej turze zmienia się osoba, która prezentuje hasła pozostałym graczom. Gra kończy się, kiedy w stosie zostanie jedna karta. Wygrywa drużyna, która zgromadzi najwięcej kart.

Sprawdź nasze gry na www.EdgardGames.pl



Autor gry: Michał Szewczyk

Redakcja: Michał Szewczyk, Ewa Norman

Ilustracje: Magdalena Ziarnik

Projekt pudełka, instrukcji i ikonok: Elżbieta Kownacka

Skład kart i instrukcji: Joanna Ziółkowska



© Edgard 2021

ul. Belgijska 11, 02-511 Warszawa

 <https://www.facebook.com/edgardgames>