

GRA IMPREZOWA

JACI! POKAZI!

INSTRUKCJA

EDGARD
GAMES

Elementy gry



110 kart
=
440 haseł
x
10 sposobów
prezentacji

Cel gry

W wariancie podstawowym *Ja ci pokażę!* to gra dla co najmniej dwóch drużyn. Waszym zadaniem jest odgadnięcie jak największej liczby haseł. Wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów.

* Na stronie 7. znajdziecie warianty gry dla dwóch graczy.

Przygotowanie gry

Przed rozgrywką podzielcie się na drużyny. Każda musi składać się z co najmniej dwóch osób. Liczba osób w drużynach nie musi być taka sama.

- A** Potasujcie wszystkie karty.
- B** Weźcie 31 kart, ułóżcie z nich stos i połóżcie go na środku stołu, rysunkiem do góry (hasłami do dołu). Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

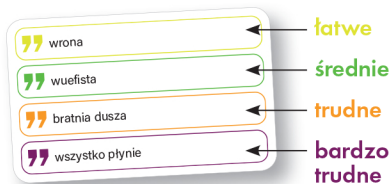


31 kart

UWAGA!

Jeśli chcecie rozegrać krótszą rozgrywkę, użyjcie 21 kart. Jeśli planujecie dłuższą rozgrywkę, przygotujcie 41 kart.

- C** Na odwrocie każdej karty znajdują się cztery hasła oznaczone kolorem. Każdy kolor to inny poziom trudności. Wybierzcie jeden z nich. W bieżącej rozgrywce będziecie pokazywać i odgadywać hasła w wybranym kolorze.



UWAGA!

Upewnijcie się, że wszyscy gracze wiedzą, który kolor został wybrany.

- E** Grę rozpoczyna osoba, która ma najmniejsze stopy. Będzie jako pierwsza prezentować hasła z kart.

Przebieg gry

Jedna rozgrywka składa się z tur, które drużyny rozgrywają na zmianę. W każdej turze jeden z graczy prezentuje hasła, a pozostali członkowie jego drużyny starają się odgadnąć, co chce im przekazać. Podczas tury danej drużyny gracze z innych drużyn są tylko widzami i nie mogą się odzywać.

Wybrana osoba odlicza „3, 2, 1 START” i zaczyna odmierzenie czasu: 60 sekund (w pierwszych rozgrywkach sugerujemy wydłużenie czasu do 2 minut). Jednocześnie gracz, który prezentuje hasła, ciągnie wierzchnią kartę ze stosu, odwraca ją i odczytuje w myślach hasło, które będzie prezentować. Ikonka widoczna na karcie, która pozostała na wierzchu stosu, wskazuje sposób prezentowania hasła.



Gracz przystępuje do prezentacji w sposób wskazany na rewersie karty na wierzchu stosu. Pamiętajcie, żeby nie pokazywać karty z hasłami swojej drużynie. Członkowie drużyny mogą zgadywać hasło **wielokrotnie**. Gdy padnie poprawne hasło (wypowiedziane przez członka drużyny w takim brzmieniu jak na karcie), osoba prezentująca odkłada kartę obok swojej drużyny i ciągnie kolejną kartę z wierzchu stosu. Gracz prezentujący hasła może w trakcie swojej tury **odrzuć maksymalnie dwie karty**. Odrzuconą kartę przekłada na spód stosu i przechodzi do prezentowania hasła z kolejnej karty. Tura drużyny trwa do momentu upływu wyznaczonego czasu. Kiedy czas dobiegnie końca, gracz prezentujący hasła odkłada trzymaną kartę na stos i przetasowuje go. Jego drużyna zatrzymuje dla siebie odgadnięte karty.

Teraz następuje tura kolejnej drużyny. Pamiętajcie, że w każdej kolejnej turze danej drużyny **osoba, która prezentuje hasła, musi się zmieniać**, która prezentuje hasła. Gra toczy się w opisany wyżej sposób do momentu, kiedy w stosie kart pozostanie jedna karta.

”” **Zasady prezentacji haseł**

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

Podczas mówienia gracz prezentujący **nie może**:

- używać słów występujących w hasle,
- używać zdrobnień ani wyrazów pochodnych słów występujących w hasle (np. Adaś, gdy hasło to Adam),
- literować lub wskazywać, na jaką literę zaczyna się hasło (np. na następną literę po B),
- podawać tłumaczeń na inny język (np. John zamiast Jan).

Jeśli osoba prezentująca złamie którąś z powyższych zasad, tura jej drużyny **zostaje przerwana**. Swoją turę rozgrywa kolejna drużyna.

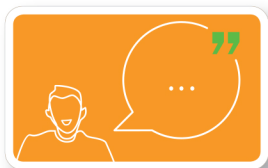
Podczas pokazywania gracz prezentujący **nie może**:

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

Może używać onomatopei – np. BUM, TRRRR itp.

Opis sposobów prezentacji haseł

1 Opisz.



Osoba prezentująca ma opisać hasło z karty.

2 Opisz hasło, co drugie słowo mówiąc BANAN lub NIBYNÓŻKI



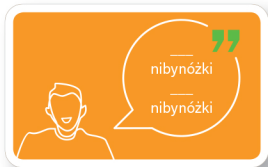
Osoba prezentująca ma opisać hasło z karty, co drugie słowo mówiąc BANAN lub NIBYNÓŻKI, np. hasło TRAKTOR mogłaby opisywać w taki sposób: pojazd – BANAN – pole – BANAN – orka – BANAN itd.

3 Opisz hasło, używając wyłącznie słów na literę K, P i S lub W, M i Z.



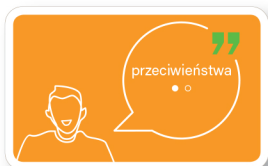
Osoba prezentująca ma opisać hasło, używając tylko słów na litery K, P i S lub W, M i Z, np. hasło TRAKTOR mogłaby opisywać w taki sposób: pojazd, pole, sianokosy, kartofle itd. LUB maszyna, ziemniaki, wozic, zagroda itd.

4 Opisz hasło, używając wyłącznie słów na literę A, E, O, I lub U.



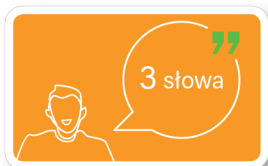
Osoba prezentująca ma opisać hasło z karty, używając tylko słów na literę A, E, O, I i U, np. hasło TRAKTOR mogłaby opisywać w taki sposób: orka, odwozić uprawy, agrarny, Ursus itd.

5 Opisz hasło, używając przeciwieństw.



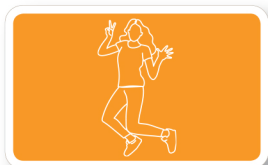
Osoba prezentująca ma opisać hasło z karty, używając wyłącznie przeciwieństw, np. hasło TRAKTOR mogłaby opisywać w taki sposób: szybki, osobowy, czysty, miejski, cichy, tani, mały itd.

6 Opisz hasło, używając wyłącznie TRZECH słów.



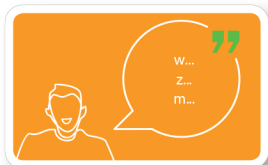
Osoba prezentująca ma opisać hasło, używając tylko TRZECH słów, np. hasło TRAKTOR mogłaby opisywać w taki sposób: rolniczy, pojazd, pole.

7 Pokaż.



Osoba prezentująca ma pokazać hasło, nie używając żadnych słów.

8 Pokaż TYLKO DŁOŃMI.



Osoba prezentująca ma pokazać hasło, posługując się wyłącznie dłońmi, nie używając słów.

UWAGA!

W grze znajdziecie hasła z wielu kategorii, np. przysłowia, sportowcy, filmy itp. Podczas pierwszych rozgrywek drużyna może pytać o kategorię hasła, zadając pytania zamknięte. Gracz prezentujący hasła może odpowiadać wyłącznie TAK lub NIE.

”” Koniec gry

Gra kończy się, kiedy w stosie kart wybranych do rozgrywki pozostanie jedna karta. Należy ją odłożyć do pudełka. Drużyna, która zebrała najwięcej kart, wygrywa. W przypadku remisu drużyny dzielą się zwycięstwem.

”” Wariant „Na czas”

W rozgrywce bierze udział tylko jedna drużyna składająca się z przynajmniej dwóch osób. Jedna z nich będzie prezentować hasła podczas całej rozgrywki. Przygotujcie grę, jak opisano powyżej (31 kart). Jedna osoba włącza stoper i odmierza czas. Waszym zadaniem jest odgadnąć 30 hasel w jak najkrótszym czasie.

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami wariantu podstawowego. Jeśli drużyna nie może odgadnąć hasła, osoba prezentująca może odłożyć sprawiającą trudność kartę na bok. Za każdą odrzuconą kartę dodajcie do uzyskanego wyniku 30 sekund. Po odgadnięciu hasła z ostatniej karty zatrzymajcie stoper i zapiszcie na kartce papieru uzyskany czas, będzie to wasz wynik. Kartkę pozostawcie w pudełku. W każdej kolejnej grze postarajcie się osiągnąć lepszy wynik.

W tym wariantcie możecie modyfikować liczbę hasel do odgadnięcia, np. użyć 11 lub 21 kart dla krótszych rozgrywek lub 41 czy 51 dla dłuższych.

”” Wariant „10 minut”

Gra toczy się jak w wariantcie „Na czas” z jednym wyjątkiem. Na prezentowanie hasel macie 10 minut i w tym czasie staracie się odgadnąć ich jak najwięcej. Jeśli drużyna nie może odgadnąć jakiegoś hasła, osoba prezentująca może odłożyć daną kartę na bok. Za każdą tak odrzuconą kartę odejmijcie 3 punkty od uzyskanego wyniku. Gra kończy się, kiedy upłynie wyznaczony czas lub skończą się karty. Podsumujcie swój wynik. Każda odgadnięta karta to 1 punkt. Porównajcie swój wynik z tabelą poniżej i sprawdźcie, jak wam poszło.

Liczba odgadniętych kart

Wasz wynik



27–30



Jesteście genialni!
Czy uda się wam powtórzyć ten wynik?



24–26



Wspaniale, możecie być dumni.



21–23



Świetny wynik.



15–20



Całkiem dobrze, ale możecie być lepsi.



11–14



Średniawka, mama nie będzie zadowolona.



6–10



Chyba musicie jeszcze poćwiczyć.



0–5



Głowa do góry, teraz może być tylko lepiej.

Autor gry: Michał Szewczyk

Redakcja: Michał Szewczyk, Ewa Norman

Ilustracje: Magdalena Ziarnik

Projekt pudełka, instrukcji i ikonek: Elżbieta Kownacka

Skład kart i instrukcji: Joanna Ziółkowska



© Edgard 2021

ul. Belgijska 11, 02-511 Warszawa

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

