

KTO DA MNIEJ

INSTRUKCJA

PAŃSTWA

Elementy gry

50 kart państw
z podpowiedziami
i ciekawostkami

1 kostka



5 kart licytacji



5 kart
dodatkowego
pytania



Cel gry

Kto da mniej! to gra dla całej rodziny. Zadaniem graczy jest odgadnięcie, jakie państwa ukrywają się na kartach. Gracz prowadzący rundę dobiera kartę państwa, rzuca kostką i odczytuje z karty wylosowane podpowiedzi. Po ich wysłuchaniu gracze zgadujący zgłaszają, ile pytań potrzebują, żeby odgadnąć nazwę państwa z karty. Następnie zadają zadeklarowaną liczbę pytań i w oparciu o odpowiedzi prowadzącego starają się rozwiązać zagadkę.

Sugestie

- » Przed rozpoczęciem rozgrywki zachęcamy do zapoznania się z przedstawionymi na kartach państwami.
- » Do pierwszych rozgrywek warto wybrać karty z państwami, które najmłodszy gracz zna najlepiej.
- » Liczbę odpowiedzi polecamy zwiększać lub zmniejszać w zależności od stopnia zaawansowania zgadujących.

Uwaga: Jeśli gracze znają nazwy stolic państw, którymi gracze, albo nauczą się ich w trakcie rozgrywek, w miejsce tej odpowiedzi podawajcie nazwę kontynentu, na którym dane państwo leży.

Poniżej prezentujemy główny wariant gry, przeznaczony dla 3 do 5 graczy. W dalszej części instrukcji znajdziecie warianty gry dla początkujących oraz dla 2 graczy.

Przygotowanie gry

- A.** Potasujcie karty z państwami i ustawcie je w podajniku w dnie pudełka.
- B.** Rozdajcie każdemu graczowi po 1 karcie licytacji.
- C.** Rozdajcie każdemu graczowi po 1 karcie dodatkowego pytania.
- D.** Kostkę połóżcie obok kart z państwami.



Opis karty



Uwaga: W grze z początkującymi graczami możecie zrezygnować z losowania kostką i odczytywać wszystkie 6 podpowiedzi.

Udzielając odpowiedzi na pytania zgadujących, gracz prowadzący może korzystać z ikonek i ciekawostek.



Przebieg gry

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio wrócił z podróży, lub najstarsza osoba. Gracz ten dobiera kartę z podajnika, dbając, żeby nikt nie zobaczył, co się na niej znajduje, i zapoznaje się ze znajdującymi się na niej informacjami.

Każda runda składa się z 3 kroków.

Krok 1. PODPOWIEDZI

Gracz prowadzący rundę rzuca kostką i odczytuje zgadującym odpowiedź, którą wskazał wynik na kostce.

Przykład. Gracz wyrzucił na kości 3, więc odczytuje odpowiedź oznaczoną tą cyfrą.

Powtarza tę czynność jeszcze dwukrotnie.

Uwaga: Jeśli gracz wyrzuci taki sam wynik jak poprzednio, rzuca kostką dalej do momentu, kiedy odczyta **3 różne** podpowiedzi.

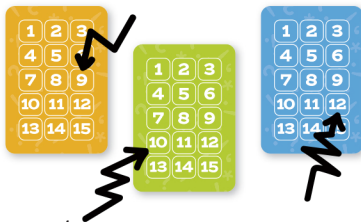


Krok 2. LICYTACJA

Gracz prowadzący rundę kładzie kostkę na stole tak, żeby była dostępna dla wszystkich. Pozostali gracze zakrywają ręką swoje karty licytacji i wskazują palcem, po ilu pytaniach będą w stanie odgadnąć, jakie państwo ukrywa się na karcie. **Pamiętajcie, żeby dobrze zasłonić, ile pytań obstawiacie.**

Kiedy wszyscy gracze są gotowi, na trzy-cztery odsłaniają swoje karty licytacji, trzymając palec przy wybranej liczbie. Osoba, która zaliczyła najmniej, będzie zadawać pytania. **W przypadku remisu**, jako pierwsza pytania będzie zadawać osoba, która pierwsza złapie kostkę.

Przykład. Gracz **niebieski** zaliczył 12 pytań, **zielony** 10, a **żółty** 9. Gracz żółty zaliczył najniższą liczbę, dlatego to on będzie zadawał pytania jako pierwszy.



Krok 3. ZADAWANIE PYTAŃ ZAMKNIĘTYCH

Gracz, który wygrał licytację, zadaje prowadzącemu wskazaną przez siebie liczbę pytań. **Może** zadać mniej pytań, niż wylicytował, nie może jednak przekroczyć wskazanej przez siebie liczby.

Gracze mogą zadawać **wyłącznie pytania zamknięte**, rozpoczynające się od słowa **CZY!** Np. Czy w tym państwie mówi się po hiszpańsku? Jeśli zgadujący zadaje pytanie otwarte, nie otrzymuje odpowiedzi.

Prowadzący **może** odpowiedzieć **tylko TAK** lub **NIE**. Jeśli **nie zna** odpowiedzi na zadane pytanie, odpowiada **NIE WIEM**. Takie pytanie nie liczy się do limitu zadawanych pytań.

Po wykorzystaniu swojej puli pytań, zgadujący może podjąć próbę odgadnięcia państwa, *np. Czy to są Niemcy?*

Jeśli gracz **poprawnie** odgadnie nazwę państwa, zdobywa kartę.

Jeśli graczowi **nie uda się odgadnąć** nazwy państwa, możliwość zadawania pytań przechodzi na kolejną osobę.

W powyższym przykładzie byłby to gracz zielony. Teraz on może zadać maksymalnie 10 pytań.

Jeśli drugi gracz nie odgadnie państwa, możliwość zgadywania przechodzi na kolejną osobę. Jeśli nikt nie rozwiąże zagadki, nikt nie zdobywa karty.

Uwaga: W grze z zaawansowanymi graczami kolejni zgadujący mają do wykorzystania **RÓŻNICĘ** między liczbą pytań zadeklarowaną przez siebie a liczbą zgłoszoną przez zwycięzcę licytacji. W powyższym przykładzie gracz zielony będzie mógł zadać 1 pytanie, a gracz niebieski – 3.

Gdy skończy się runda, niezależnie od tego, czy uda się odgadnąć państwo czy nie, rozgrywa kolejną. Prowadzącym będzie osoba siedząca po lewej stronie gracza, który pełnił tę funkcję ostatnio.

KARTA DODATKOWEGO PYTANIA

W rozgrywkach z licytacją każdy gracz dostaje po 1 karcie dodatkowego pytania. Może jej użyć 1 raz w trakcie całej rozgrywki, kiedy po wykorzystaniu swojej puli pytań chce



„dokupić” 1 pytanie dodatkowe. Po wykorzystaniu karty odkłada ją do pudełka; nie będzie mógł jej użyć ponownie do końca rozgrywki

WSKAZÓWKI DO ZADAWANIA PYTAŃ

Warto zacząć od pytań ogólnych np. Czy to państwo leży w Europie? Czy w tym państwie jest wiele dzikich zwierząt? Czy jest tam gorąco? Czy leży nad morzem?

Kolejne pytania powinny być coraz bardziej szczegółowe np. Czy mówi się tam po hiszpańsku? Czy to państwo słynie z piłki nożnej?



Przykład 1:

1. Czy to państwo leży w Azji? → **NIE**
2. Czy leży w Europie? → **TAK**
3. Czy często jest tam zimno? → **NIE**
4. Czy jest tam wiele starożytnych zabytków? → **TAK**
5. Czy bardzo często jada się tam makaron? → **NIE**
6. Czy to Grecja? → **TAK**

Przykład 2:

1. Czy to państwo leży w Europie? → **NIE**
2. Czy ma ogromną powierzchnię? → **TAK**
3. Czy jest tam wiele starożytnych zabytków? → **TAK**
4. Czy leży w Azji? → **TAK**
5. Czy w tym państwie leżą Himalaje? → **TAK**
6. Czy uprawia się tam ryż? → **TAK**
7. Czy to Chiny? → **TAK**

Warto słuchać innych, żeby uniknąć powtarzania ich pytań!

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zdobędzie 3 (gra szybka) lub 5 kart (gra długa). Ten gracz zostaje zwycięzcą. Limit kart potrzebny do zakończenia gry możecie modyfikować zgodnie ze stopniem zaawansowania graczy.

Warianty dodatkowe

ROZGRZEWKA

Gracz prowadzący rundę losuje kartę z podajnika i odczytuje wszystkie **6 podpowiedzi** (liczbę podpowiedzi można zmniejszać zgodnie ze stopniem zaawansowania graczy). Po ich wysłuchaniu gracze zgadujący **kolejno zadają po 1 pytaniu** zamkniętym, aż do rozwiązania zagadki. Kartę zdobywa gracz, który udzieli właściwej odpowiedzi. UWAGA: jako pytanie liczy się zarówno pytanie ogólne np. Czy to państwo leży na wyspie?, jak i próba podania odpowiedzi, np. Czy to Madagaskar? Zwycięża gracz, który pierwszy zdobędzie **3** karty.

WSZYSCY RAZEM

W tym wariantcie gracze wspólnie starają się odgadnąć jak najwięcej ukrytych na kartach nazw państw. Prowadzący (najlepiej gdyby była to osoba dorosła) będzie przez całą rozgrywkę losować karty z podajnika i odpowiadać na pytania pozostałych graczy.

Zgadujący kładą przed sobą **3** odkryte karty licytacji. Ich celem jest odgadnięcie jak największej liczby państw w **45** pytań. Potrzebny będzie guzik, kostka lub inny mały przedmiot, którym zgadujący będą zaznaczać na kartach licytacji liczbę zadanych pytań.

Prowadzący bierze z podajnika pierwszą kartę, rzuca kostką i odczytuje **3** podpowiedzi. Gracze zgadujący naradzają się wspólnie, o co chcą spytać, po czym przystępują do zadawania pytań. Po każdym zadaniem pytaniem przesuwają znacznik na karcie licytacji. Kiedy odgadną państwo, prowadzący bierze kolejną kartę, losuje i odczytuje 3 podpowiedzi. Po zadaniu 15 pytań kartę obstawiania odłóżcie do pudełka, a kolejne pytania zaznaczajcie na kolejnej karcie. Gra kończy się po zadaniu 45 pytań. Sprawdźcie, ile państw udało wam się odgadnąć.

W kolejnych rozgrywkach liczbę podpowiedzi można ograniczyć do 2.

9 lub więcej → Jesteście niesamowici!

6–8 → Świetnie, czy uda wam się odgadnąć więcej?

4–5 → Nieźle, próbujcie dalej!

0–3 → Tym razem nie poszło wam najlepiej, ale nie poddawajcie się.

DLA DWOJGA

Podczas gry dwuosobowej gracze na zmianę wcielają się w role prowadzącego i zgadującego. Rozgrywka toczy się tak jak w wariacie głównym z pominięciem kroku 2., czyli licytacji.

Gracz zgadujący może w trakcie 1 tury zadać maksymalnie 15 pytań. Każde zadane pytanie zaznacza palcem na karcie licytacji. Jeśli uda mu się odgadnąć, co kryje się na karcie – zapisuje na kartce, ile pytań wykorzystał.

Rozgrywka trwa 10 rund, co oznacza, że każdy gracz będzie 5 razy prowadzącym i 5 razy zgadującym. Zwycięża gracz, który odgadnie więcej kart. W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje liczba zadanych pytań. Wygrywa osoba, która wykorzystała mniej pytań.



5903699821701

© Edgard 2021

ul. Belgijska 11, 02-511 Warszawa

www.edgardgames.com



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

koncepcja gry: Michał Szewczyk,
Ewa Norman

autor tekstów: Hubert Wierciński

redakcja: Ewa Norman,

Patryk Łapiński

projekt kart państw: Anna Wielbut

projekt pudełka i kart pomocy:

Elżbieta Kownacka

Copyrights: www.123rf.com: Irlandia © grafart, Islandia © Philip Bird, Hiszpania © Brian Kinney, Wielka Brytania © Vaclav Volrab, Francja © marina99, Norwegia © Iakov Kalinin, Szwecja © Vladislav Zolotov, Finlandia © BlueOrange Studio, Włochy © Iakov Kalinin, Litwa © Boris Stroujko, Łotwa © Aleksandrs Tihonovs, Dania © scan-rail, Holandia © marina99, Belgia © tomas1111, Niemcy © Patryk Kośmider, Austria © jakobradlgruber, Węgry © Anuphan sukhapinda, Egipt © Dmitry Kazachenko, Maroko © Anton Ivanovboggy22, Etiopia © Luisa Puccini, Republika Południowej Afryki © Deyan Denchev, Arabia Saudyjska © Satori, Tanzania © scoobadoo, Nigeria © Rodney Jackson, Madagaskar © Václav Šebek, Rosja © marina99, Kazachstan © Lukas Bischoff, Turcja © Volodymyr Goinyk, Gruzja © Leonid Tit, Chiny © Sean Pavone, Indie © saiko3p, Tajlandia © saiko3p, Indonezja © saiko3p, Japonia © Chan Richie, Mongolia © Pierre-jean DURIEU, Izrael © Boris Stroujko, Grecja © Anna Ivanova, Australia © sophiejames, Nowa Zelandia © Patricia Hofmeester, Stany Zjednoczone Ameryki © sborisov, Kanada © Galyna Andrushko, Meksyk © Diego Grandi, Kuba © dogstock, Brazylia © marchello74, Argentyna © Stefan Ember, Peru © belikova, Ekwador © ecuadorpostales, Chile © Bryan Busovicki, Boliwia © Robert Eastburg, Senegal © tonobalaguer