

# KTO DA MNIEJ

## INSTRUKCJA

### ZWIERZĘTA

## Elementy gry

1 kostka



50 kart zwierząt  
z podpowiedziami  
i ciekawostkami



5 kart licytacji



5 kart  
dodatkowego  
pytania



## Cel gry

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

## Sugestie dla początkujących

- » Przed rozpoczęciem rozgrywki zachęcamy do zapoznania się z przedstawionymi na kartach zwierzętami.
- » Do pierwszych rozgrywek warto wybrać karty ze zwierzętami, które najmłodszy gracz zna najlepiej.
- » Podczas pierwszych rozgrywek za prawidłowe należy uznawać także niepełne odpowiedzi, np. jeśli na karcie jest ŻÓŁW SŁONIO- WY, odpowiedź ŻÓŁW jest prawidłowa; jeśli na karcie jest DRZE- WOŁAZ NIEBIESKI, uznaje się odpowiedź ŻABA itd. Poprzeczkę należy podnosić stopniowo, zgodnie ze stopniem zaawansowania graczy.
- » Liczbę podpowiedzi polecamy zwiększać lub zmniejszać w zależności od stopnia zaawansowania zgadujących.

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 ze zwierzętami 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 ze zwierzętami.



## Opis karty

- nazwa →  
podpowiedzi →  
miejsce występowania →  
symbole →



← ilustracja

← ciekawostki

-  samotniczy tryb życia
-  tworzy grupy rodzinne, stada, kolonie lub ławice
-  stałocieplny
-  zmiennocieplny
-  żyworodny
-  jajorodny
-  dzienny tryb życia
-  nocny tryb życia
-  aktywny w dzień i w nocy

Udzielając odpowiedzi na pytania zgadujących, gracz prowadzący może korzystać z ikonki i ciekawostek<sup>1</sup>.

## Przebieg gry

Grę rozpoczyna gracz, który ma najwięcej zwierząt w domu, lub najmłodsza 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.

<sup>1</sup> Informacje podane w podpowiedziach i ikonkach mają ułatwiać identyfikację zwierzęcia, są to więc uproszczone najbardziej oczywiste jego cechy, np. panda wielka uzupełnia dietę gryzoniami, niemniej jest przede wszystkim roślinożerna, dlatego też taka podpowiedź widnieje na karcie.

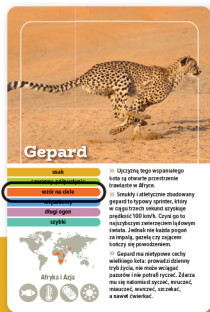
## Krok 1. PODPOWIEDZI

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

**Przykład.** Gracz wyrzucił na kości 3, więc odczytuje trzecią w kolejności odpowiedź.

Powtarza tę czynność jeszcze dwukrotnie.

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



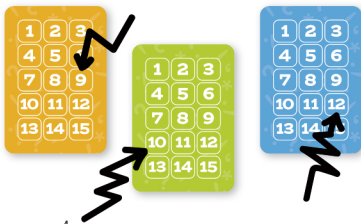
**Uwaga:** W grze z początkującymi graczami możecie zrezygnować z losowania kostką i odczytywać wszystkie 6 odpowiedzi.

## Krok 2. LICYTACJA

Gracz prowadzący 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 zwierzę 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 to zwierzę ma kopyta? Jeśli zgadujący zada 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 zwierzęcia, np. Czy to jest gepard?

Jeśli **poprawnie** odgadnie zwierzę, zdobywa kartę.

Jeśli graczowi **nie uda się odgadnąć** zwierzęcia, 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 zwierzęcia, 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 zwierzę czy nie, rozgrywanie 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 jest ssak/płaz etc.? Czy to zwierzę lubi zimno? Czy jest roślinożerne? Czy prowadzi nocny tryb życia? Czy żyje na sawannie?

Kolejne pytania powinny być coraz bardziej szczegółowe np. Czy jest większe od człowieka? Czy jest w paski? Czy ma duży dziób?

### Przykład 1:

1. Czy jest to gad? → **TAK**
2. Czy ma nogi? → **NIE**
3. Czy jest to wąż? → **TAK**
4. Czy jest jadowity? → **NIE**
5. Czy dusi ofiarę? → **TAK**
6. Czy jest to BOA? → **TAK**

**Uwaga:** Warto słuchać innych, żeby uniknąć powtarzania ich pytań!

### Przykład 2:

1. Czy to zwierzę ma 4 nogi (eliminuje to np. węże i ptaki)? → **TAK**
2. Czy ma kopyta? → **NIE**
3. Czy jest drapieżne? → **TAK**
4. Czy to jest ssak? → **NIE**
5. (4 nogi, drapieżnik, nie ssak, nie ptak, nie ryba) Czy jest gadem? → **TAK**
6. Czy ma duże zęby (eliminuje się żółwie)? → **TAK**
7. Czy poluje w wodzie? → **TAK**
8. Czy to krokodyl (rózańcowy)? **TAK**



## 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 gry.

## Warianty dodatkowe

### ROZGRZEWKA

Gracz prowadzący rundę losuje kartę z podajnika i odczytuje wszystkie **6 odpowiedzi** (liczbę odpowiedzi 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 zwierzę ma płetwy?, jak i próba podania odpowiedzi, np. Czy to płetwał błękitny? Zwycięża gracz, który pierwszy zdobędzie **3** karty.

### WSZYSCY RAZEM

W tym wariantcie gracze wspólnie starają się odgadnąć jak najwięcej ukrytych na kartach zwierząt. 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 zwierząt 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** odpowiedzi. Gracze zgadujący naradzają się wspólnie, o co chcą spytać, po czym przystępują do zadawania pytań. Po każdym zadaniem pytaniu przesuwają znacznik na karcie licytacji. Kiedy odgadną zwierzę, prowadzący bierze kolejną kartę, losuje i odczytuje 3 odpowiedzi. 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 zwierząt udało wam się odgadnąć.

W kolejnych rozgrywkach liczbę odpowiedzi 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.



© Edgard 2021

ul. Belgijska 11, 02-511 Warszawa

[www.edgardgames.com](http://www.edgardgames.com)



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

koncepcja gry: Michał Szewczyk,

Ewa Norman

autor tekstów: Paweł Czapczyk

projekt kart zwierząt: Anna Wielbut

redakcja: Ewa Norman,

Ewa Leszczyńska

projekt pudełka i kart pomocy:

Elżbieta Kownacka

Copyrights:

[www.123rf.com](http://www.123rf.com): Panda wielka © Volodymyr Goinyk, Orangutan borneański © Edwin Butter, Żubr © Mirica Dan-Alexandru, Puchacz © Ondrej Prosicky, Waran z Komodo © Jak-kree Inkliang, Anakonda zielona © Komkrit Tonusin, Jak © cinlweaver, Błazenek okoniowy © morris71, Niedźwiedź polarny © andreanita, Wielbłąd dwugarbny © Aleksandr Frolov, Bóbr europejski © Elena Podolnaya, Wilk szary © Kjetil Kolbjornsrud, Dzięcioł zielony © Sergio Martínez, Bocian biały © Piotr Krześlak, Kobra indyjska © hecke, Żółw słoniowy © Konstantin Kulikov, Węgorz europejski © wrangel, Pancernik © svetlana foote, Drzewołaz niebieski © Dirk Ercken, Tygrys syberyjski © Pontus Edenberg, Słoń indyjski © Konstantin Kalishko, Żyrafa © Nico Smit, Lew © Michał Bednarek, Gepard © Stuart Porter, Hipopotam nilowy © byrdyak, Nosorożec czarny © Duncan Noakes, Szympanś © Abesalom Zerit, Zebra stepowa © byrdyak, Bizon amerykański © Brian Welker, Sokół wędrowny © Harry Collins, Ara żółtoskrzydła © Ondrej Prosicky, Pirania czerwona © ewastudio, Żarłacz biały © ramoncarretero, Delfin butlonosy © Igor Zhuravlov, Boa dusiciel © Boris Vasilenko, Mors © Vladimir Seliverstov, Kondor wielki © ammit, Kangur rudy © bennymarty, Koala © artistrobd, Struś © Michał Bednarek, Płetwal błękitny © jamesteohart, Krokodyl różańcowy © Daniel Kaesler, Grzechotnik rogaty © belizar, Kameleon jemeński © ironstuff, Kozica północna © tomas1111, Pingwin cesarski © Vladimir Seliverstov, Jeź zachodni © Mr.Suttipon Yakham, Leniwiec dwupalczasty © Mathieu Gallet, Ropucha aga © Valeriy Zvyagin, Salamandra plamista © Rudmer Zwerver