Florian Biege

Banda*Stworów

Instrukcja

FLORIAN BIEGE

BANDA*STWORÓW

ZNAJDŹ BLIŹNIAKA!

Zawartość:

- 2 x 54 kafelki ze stworami w 3 kolorach
- 2 specjalne drewniane kości
- klepsydra (60 sekund)
- instrukcja

O co chodzi:

Gra najlepiej się sprawdza, gdy gracze podzielą się na drużyny. Można stworzyć dwie lub więcej drużyn.

Opisujcie stwory i szukajcie ich pośród odkrytych kafelków, ponieważ każdy stwór poszukuje swojego bliźniaka. Wskazówki Wam pomogą!

Chwila – to nie jest takie proste!

Kości wskazują, o czym nie można mówić. Jeżeli ktoś wypowie zakazane słowa, to stwór przepada i tracicie cenny czas.

Która drużyna znajdzie najwięcej bliźniaków?

Przygotowanie rozgrywki

Pomieszajcie wszystkie kafelki z czerwonym rewersem i ułóżcie je zakryte na jednym stosie.

Niebieskie kafelki (bliźniaki) rozłóżcie awersem do góry na stole – tak, by widoczne były stwory. Obok stworów ustawcie klepsydrę i kości.

Czas na dobranie się w drużyny. Podzielcie się wedle uznania na możliwie równe zespoły.

Przykład:

*Kości pokazują symbole **„Liczby" + „Rogi i uszy"***

Prawidłowo:

Gracz opisuje: „Mój stwór jest niebieski, ma włosy, nogi, zęby i zamkniętą buzię". Drużyna gracza szuka opisanego stwora pośród odkrytych.

Źle:

*Gracz opisuje: „Mój stwór jest niebieski, ma włosy, nogi, zęby i dwoje uszu..." **W tym wypadku przeciwna drużyna musi natychmiast zainterweniować i krzyknąć „Stop!", ponieważ w tej rundzie zabronione było mówienie czegokolwiek o „Liczbach" i o „Rogach i uszach".** W takim wypadku gracz dobiera nowego stwora z zakrytego stosu i stara się opisać go poprawnie – aż minie czas.*

Jak grać w 4 i więcej graczy

Drużyna z najbardziej elokwentnym graczem zaczyna. Rzuca on kośćmi.

Kości pokazują cechy stworów, o których **nie można** mówić w tej rundzie. Kości zostają na stole widoczne dla każdego gracza, tak żeby można było kontrolować, czy zakazane cechy nie zostały wymienione.

Gracz przekręca klepsydrę, która zaczyna odmierzać 60 sekund. Następnie dobiera z zakrytego czerwonego stosu jeden kafelek ze stworem. Pamiętając o zakazanych cechach, gracz opisuje wylosowanego stwora. Wszelkie wskazówki i gesty (poza bezpośrednim wskazaniem miejsca bliźniaka na stole) są dozwolone, byle nie dotyczyły wylosowanych na kościach cech. Podczas gry gracz opisuje stwora, a reszta drużyny stara się odnaleźć bliźniaka pośród widocznych na stole stworów.

Drużyna może między sobą dyskutować i zadawać pytania – z wyjątkiem tych dotyczących zakazanych cech. Następnie spośród odkrytych stworów gracze muszą wskazać tego, który ich zdaniem jest bliźniakiem stwora opisywanego przez gracza.

- Jeżeli stwór został wskazany prawidłowo, kafelki bliźniaków kładzie się przed odpowiadającą drużyną, a gracz dobiera i opisuje kolejnego stwora (cechy z kości zostają).
- Jeżeli wskazany stwór nie jest bliźniakiem, zostaje na stole. Dobrany kafelek należy odłożyć na spód zakrytego stosu (tak samo w przypadku, gdy skończy się czas), następnie gracz dobiera kolejny i stara się na nowo opisać dobranego stwora. Drużyna może wskazać bliźniaka tylko raz. Bez względu na to, czy zrobiła to dobrze, czy źle – dobierany jest nowy kafelek.
- Jeżeli gracz (albo jego drużyna) wspomni o zakazanej cesze i przeciwna drużyna to zauważy, dobrany stwór wędruje na spód zakrytego stosu i dobierany jest nowy kafelek.

Gdy czas odmierzany przez klepsydrę dobiegnie końca, następuje tura następnej drużyny. Wybiera ona gracza opisującego stwory, a on rozpoczyna od rzutu kośćmi i przekręcenia klepsydry.

Gra kończy się w momencie, gdy wyczerpią się wszystkie kafelki stworów (lub po upływie określonej przez drużyny liczby rund).

Koniec gry

Jak tylko wszystkie stwory znajdą swoich bliźniaków (lub upłynie określona przez drużyny liczba rund), drużyny porównują swoje stosy. Zespół z największym stosem wygrywa. W przypadku remisu drużyny dzielą się zwycięstwem!

Alternatywne tryby rozgrywki

Dla młodszych graczy

Jeżeli gramy z młodszymi graczami, możemy zrezygnować z jednej, a nawet dwóch kości. Można również zmniejszyć liczbę bliźniaków, a w przypadku pomyłki przechodzić od razu do tury kolejnej drużyny bądź kolejnego gracza.

Dla jeszcze większego ułatwienia można odkryte stwory ułożyć w grupach według kolorów (lub innych cech).

Dla 2 graczy

Jeżeli gra tylko 2 graczy, łączą swoje siły i starają się znaleźć wszystkich bliźniaków w jak najmniejszej liczbie rund, opisując i zgadując naprzemiennie. Należy jednak pamiętać o ograniczeniu czasowym i zakazanych cechach.

Ile rund potrzebowaliście na znalezienie wszystkich bliźniaków?

- **8 rund lub mniej:** Potwornie! Żaden stwór Wam nie umknie.
- **9–12 rund:** Świetna robota. Wiele par oczu na pewno pomogło...
- **13–17 rund:** Nie jest źle. Chyba widzieliście już wcześniej jakieś stwory, prawda?
- **18 rund i więcej:** Próbujcie dalej. Mała podpowiedź: stwory to te postacie na kafelkach.

Dla 3 graczy

W wariancie dla 3 graczy jeden opisuje stwora, a dwóch pozostałych stara się znaleźć jego bliźniaka, mając tylko jedną próbę. Kto jako pierwszy wskaże dobrego stwora – dostaje jego kafelek jako punkt. Drugi kafelek trafia do gracza opisującego.

Jeżeli któryś z graczy wskaże złego stwora, drugi gracz zgadujący musi od razu próbować wskazać bliźniaka.

- Jeżeli wskazał dobrze, zabiera kafelek bliźniaka (drugi zawsze trafia do gracza opisującego).
- Jeżeli również wskazał źle, gracz opisujący odkłada dobrany kafelek na spód zakrytego stosu i nikt nie dostaje punktu.
- Jeżeli ktokolwiek wypowiedział zakazaną cechę, należy odłożyć dobrany kafelek na spód stosu i dobrać nowy.

Reszta zasad jest bez zmian.

Potworne memo

Można również grać kafelkami w prostą grę pamięciową. Pomieszajcie wszystkie kafelki i ułóżcie je zakryte na stole. Podczas swojej tury gracz dobiera jeden czerwony i jeden niebieski kafelek. Jeżeli są to bliźniaki, gracz zabiera je na swój stos i może zgadywać dalej. Jeżeli stwory się różnią, gracz odkłada je na to samo miejsce i następuje tura kolejnego gracza. Klepsydra nie jest potrzebna.

Nauka języków obcych

Tę grę można wykorzystywać jako pomoc przy nauce języków obcych. Sprawdzi się idealnie podczas lekcji o częściach ciała i cechach charakterystycznych, a także przy nauce budowania opisów. Zasady gry można swobodnie dostosowywać do poziomu i wielkości grupy.

Symbole na kościach

Kości wskazują, które części ciała lub charakterystyczne cechy nie mogą zostać wspomniane w danej rundzie. Nie można nic na ten temat mówić, wskazywać ani podpowiadać. Jeżeli członkowie grup zapytają o zakazaną cechę, gracz opisujący nie może odpowiedzieć.

Jeżeli zakazana cecha została w jakikolwiek sposób wspomniana, dobrany kafelek musi powędrować na dół zakrytego stosu i należy dobrać kolejny. Drużyny muszą pilnować się nawzajem!

Kość 1:

Rozmiar*

Kolor

Nakrycia głowy i okulary

Liczby**

Sierść, włosy i łuski

Paski i kropki

Kość 2:

Rogi i uszy

Ręce i dłonie

Nogi i stopy

Oczy***

Usta

Zęby i język

*** Rozmiar:**
Nie można mówić o niczym związanym z rozmiarem, na przykład: **jest gruby, chudy, mały, duży, niski, szeroki itd.**

**** Liczby:**
Nie można wspominać o liczbach i liczebnikach, na przykład: **jeden, dwa, wiele, mało, dużo itd.**

***** Oczy:**
Jeżeli wyrzucone zostały „oczy", nie można mówić również o powiekach, rzęsach, źrenicach itd.

Dodatkowo:
Jeżeli gracze nie zgadzają się w jakiejś kwestii, mogą urządzić głosowanie. W tym przypadku należy położyć klepsydrę poziomo, żeby powstrzymać upływający czas.

Pamiętajcie, że możecie też wymyślić własne reguły, z których chcecie korzystać.

Autor gry & ilustracji: Florian Biege | **Kierownictwo projektu & tłumaczenie:** Marek Chołostiakow | **Skład:** Paweł Niziołek
Korekta: Ewa Popielarz | © Drei Hasen in der Abendsonne GmbH | © 2020 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl–Kraków sp. z o. o.

muduko.com Wydawnictwo Muduko, Podłęże 650, 32-003 Podłęże (Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.)