



Autorzy: Bruno Cathala i Ludovic Maublanc
Gra dla 3–10 graczy w wieku powyżej 10 lat

ZAWARTOŚĆ

54 karty pytań
instrukcja

CEL I ZASADY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty zdobywa się, udzielając **WŁAŚCIWYCH** odpowiedzi na zadane pytania. Punkty można stracić, podając odpowiedzi **NIEWŁAŚCIWE**, czyli takie, które nie odpowiadają poleceniom. Oczywiście to, czy odpowiedź jest **WŁAŚCIWA** czy **NIEWŁAŚCIWA**, zależy od konkretnej sytuacji. Sami zobaczcie...

JAK GRAĆ

Przetasujcie talię kart pytań. Wyznaczcie gracza, który zostanie pierwszym graczem – czyli tzw. Rozgrywającym. Kolejność nie ma większego znaczenia, gdyż każdy z graczy w czasie rozgrywki będzie Rozgrywającym, kiedy przyjdzie

na niego kolej. Rozgrywający siada naprzeciw pozostałych graczy, tak by wszyscy dobrze go widzieli.



Rozgrywający bierze talię kart z pytaniami do lewej ręki. Karty należy trzymać w taki sposób, by treść pytań pozostawała niewidoczna dla innych graczy.



Następnie bierze do prawej ręki kartę z wierzchu trzymanego stosu i zasłaniając jej tył, czyta na głos wybrane przez siebie pytanie (jedno spośród sześciu).



Rozgrywający, **KOŃCZĄC CZYTANIE PYTANIA**, odwraca lewą rękę w stronę grających i pokazuje pozostałym graczom napis na odwrocie wierzchniej karty talii kart pytań. Kartę, z której odczytał zadane pytanie (czyli tę z prawej ręki), trzyma nadal zakrytą.

Wszyscy gracze mogą teraz głośno odpowiedzieć na zadane pytanie.

Liczy się tylko pierwsza odpowiedź podana przez któregokolwiek z graczy!

Uwaga: jeżeli na odpowiedź składa się kilka elementów (np. jak w pytaniu: *Z połączenia jakich dwóch kolorów powstaje kolor zielony?*), przyjmujemy, że ten, który pierwszy zaczął odpowiadać, kończy swoją odpowiedź. Jeżeli gracze zaczną odpowiadać niemal równocześnie, o tym, kto był pierwszy, decyduje Rozgrywający.

Następnie gracze sprawdzają, czy odpowiedź podana przez gracza jest WŁAŚCIWA:



PRAWDA!



- Jeżeli na odwrocie wierzchniej karty talii kart pytań znajdują się: słowo PRAWDA, obrazek BYSTRZAKA lub zielone kółko, odpowiedzią WŁAŚCIWĄ jest DOBRA (poprawna) odpowiedź na pytanie.

By zdobyć punkt, należy udzielić POPRAWNEJ ODPOWIEDZI.



FAŁSZ!



- Jeżeli na odwrocie karty znajdują się: słowo FAŁSZ, obrazek GAMONIA lub czerwony kwadrat, odpowiedzią WŁAŚCIWĄ jest ZŁA (niepoprawna) odpowiedź na pytanie (ale zawsze mieszcząca się w kategorii zadanego pytania). Na przykład, jeżeli pytanie dotyczy koloru, w odpowiedzi trzeba użyć nazwy jakiejś barwy.

By zdobyć punkt, należy udzielić ZŁEJ ODPOWIEDZI.

W zależności od rozgrywanej partii na to samo pytanie trzeba będzie udzielić czasem dobrej, a czasem złej odpowiedzi. Jeżeli gracz, który odpowiedział jako pierwszy, udzielił

WŁAŚCIWEJ odpowiedzi (dobrej, gdy chodziło o poprawną, złą, gdy chodziło o niepoprawną), **otrzymuje 1 punkt**.
Jeżeli gracz, który odpowiedział jako pierwszy, udzielił NIEWŁAŚCIWEJ odpowiedzi (dobrej, gdy chodziło o złą, złą, gdy chodziło o dobrą, lub odpowiedzi niemieszczącej się w danej kategorii), **traci 1 punkt**.

Zdobyte punkty należy notować na papierze lub oznaczać użytymi kartami. Gracz, który udzielił WŁAŚCIWEJ odpowiedzi na zadane pytanie, kładzie przed sobą zdobytą kartę awersem do góry, co oznacza, iż otrzymał punkt. Gdy gracz traci punkt (udzielił NIEWŁAŚCIWEJ odpowiedzi), kartę należy położyć stroną odwrotną, rewersem do góry.



Przykłady WŁAŚCIWYCH odpowiedzi, gdy trzeba udzielić ZŁEJ odpowiedzi:

Jakiego koloru są Smerfy?

- Zielonego, czerwonego, żółtego itp.

Jaki rodzaj alkoholu produkowany jest z winogron?

- Piwo, wódka, gin itp.

Jakie fikcyjne stworzenie zjeje ogniem?

- Jednorożec, Minotaur itp.

W samo pytanie wpisany jest rodzaj spodziewanej odpowiedzi, np.: kolor, kraj, wokalista, wartość itp. Pożądaną kategorię odpowiedzi wskazuje słowo zapisane pogrubioną czcionką.

W wątpliwych sytuacjach to Rozgrywający rozstrzyga, czy odpowiedź na pytanie jest WŁAŚCIWA i należy do kategorii, o którą chodzi. Prawidłowe odpowiedzi są zapisane na **zielono** poniżej treści pytania. Na niektóre pytania, nazywane „pytaniami absurdalnymi”, nie ma logicznej odpowiedzi.

Na przykład: *Jakiego koloru są litery alfabetu?*

Wszystkie „pytania absurdalne” i odpowiedzi są zapisane na kartach na **niebiesko**.

Kiedy Rozgrywający przeczyta absurdalne pytanie, jedyną WŁAŚCIWĄ odpowiedzią jest: Bzdura! Każda inna odpowiedź jest uznawana za NIEWŁAŚCIWĄ i oznacza stratę punktu dla osoby, która odpowiedziała jako pierwsza. Oczywiście możecie umówić się na inną, dowolną WŁAŚCIWĄ odpowiedź na pytanie absurdalne, np. „To jest kant!”, „Skucha!”, „Zmyłka”, „Pomyłka” itp.

Uwaga: podczas czytania pytania absurdalnego Rozgrywający, jak zawsze, pokazuje rewers następnej karty.

NOWY CZYTAJĄCY I KONIEC GRY

Rozgrywający odczytuje łącznie 5 kolejnych pytań (po jednym pytaniu z pięciu kolejnych kart). Następnie przekazuje talię z pytaniami kolejnemu graczowi, który teraz będzie nowym Rozgrywającym. Kiedy wszyscy gracze byli już Rozgrywającymi, wygrywa ten, który ma najwięcej punktów. W razie remisu zwycięża osoba z najmniejszą liczbą punktów ujemnych. Jeśli i to nie rozstrzygnie wyniku, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem!

Jeśli gracze w mniej liczonym składzie, każdy z graczy może odczytać więcej niż 5 pytań.

WARIANT DRUŻYNOWY

Gra toczy się w 3 turach. Utwórzcie dwuosobowe drużyny. Jeżeli liczba graczy jest nieparzysta, jedna z drużyn będzie się składać z 3 graczy. W takiej drużynie jeden z graczy nie wystąpi w pierwszej turze, drugi w drugiej, a trzeci w trzeciej. W tej wersji gry musicie notować punkty na papierze.

Pierwsza tura

Kolejno każdy gracz ma 30 sekund, by odpowiedzieć na maksymalną liczbę pytań zadanych mu przez drugiego gracza swojej drużyny. Każda WŁAŚCIWA odpowiedź daje drużynie **1 punkt**. Gracze nie tracą punktów z powodu podania NIEWŁAŚCIWYCH odpowiedzi. Pozostałe drużyny kontrolują czas i poprawność udzielanych odpowiedzi.

Druga tura

Obowiązują reguły z pierwszej tury, ale każda WŁAŚCIWA odpowiedź daje **2 punkty**. Napięcie rośnie! W dodatku w tej turze **pierwsza NIEWŁAŚCIWA odpowiedź kończy rundę gracza**, nawet jeżeli nie minął jego czas! Przed rozegraniem drugiej tury przypomnijcie wszystkim o tej regule, by nikt o niej nie zapomniał!

Trzecia tura

Każdy z graczy zadaje 3 pytania wszystkim graczom (odpowiadać mogą wszyscy). Każda WŁAŚCIWA odpowiedź podana przez gracza przynosi jego drużynie **3 punkty**, a NIEWŁAŚCIWA oznacza 3 punkty ujemne.

Autorzy gry: Bruno Cathala i Ludovic Maublanc
Tytuł oryginału: *C'est pas faux*

Redakcja i korekta: Paulina Trybuła,
Violetta Kijowska



© Le Scorpion masqué inc.

Rysunki, skład i projekt pudełka:
Barbara Janczak

Tłumaczenie: Krzysztof Błoński,
Agata Stodolska



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęża 650, 32-003 Podłęża