

KIESZONKOWY BYSTRZAK

**Gra karciana dla 1-10 osób w wieku powyżej 7 lat
na około 15 minut.**

Zawartość pudełka: 55 kart, instrukcja

Proponujemy trzy warianty rozgrywki.

Wariant 1

Dokładnie potasujcie karty i ułóżcie je na środku stołu stroną z literami do góry. Pociągnijcie pierwszą kartę z wierzchu talii, odwracając ją na drugą stronę. Następnie ułóżcie tę kartę obok talii – utworzy ona stos odrzuconych kart i jednocześnie powstanie para temat-litera.



Gracze na wyścigi wykrzykują słowo pasujące do kategorii i rozpoczynające się na literę wskazaną przez kartę z wierzchu talii. Pierwsza osoba, która to zrobi, otrzymuje wszystkie karty leżące na stosie odrzuconych kart i układa je przed sobą jako punkty zwycięstwa.

Jeśli nikt nie zna odpowiednich słów lub gracze zremisowali podczas zgadywania, aktualna karta litery leżąca na wierzchu talii trafia odwrócona na stos odrzuconych kart i można zgadywać na nowo.

Gra toczy się w ten sposób, dopóki nie skończy się talia. Wygrywa osoba, która zgromadziła najwięcej punktów zwycięstwa.

Wariant 2

Dokładnie potasujcie karty i ułóżcie je na środku stołu stroną z literami do góry. Pociągnijcie pierwszą kartę z wierzchu talii, odwracając ją na drugą stronę. Następnie ułóżcie tę kartę obok talii – utworzy ona stos odrzuconych kart i jednocześnie powstanie para temat-litera.

Zaczynając od Bystrzaka (w pierwszej rundzie będzie to najmłodszy gracz), każdy gracz musi wypowiedzieć odpowiednie słowo pasujące do kategorii i rozpoczynające się na literę wskazaną przez kartę. Zabawa zostaje przerwana gdy:

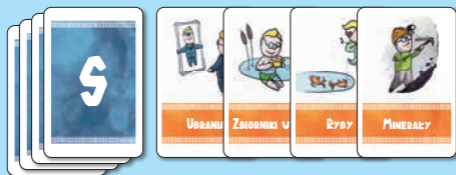
a) jeden z graczy nie zna żadnego odpowiedniego słowa – za karę musi wziąć wszystkie karty ze stosu odrzuconych kart. W tym wypadku osoba siedząca na lewo od takiego gracza zostaje nowym Bystrzakiem;
b) wszyscy wypowiedzą odpowiednie słowo.
Karta kategorii zostaje na stosie kart odrzuconych, a dotychczasowy Bystrzak ponownie zostaje Bystrzakiem.

Gra toczy się w ten sposób, dopóki nie skończą się pary kart. Wygrywa osoba, która zgromadziła najmniej kart.

Wariant 3

Do tej wersji gry każdy uczestnik powinien zaopatrzyć się w papier i ołówek. Przyda się też stoper lub klepsydra.

Dokładnie potasujcie karty i ułóżcie je na środku stołu stroną z literami do góry. Pociągnijcie 4 wierzchnie karty z talii, odwróćcie je na drugą stronę i ułóżcie na stole. Następnie włączcie stoper.



Macie 1 minutę, aby zapisać jak najwięcej prawidłowych słów związanych z 4 odstępionymi kategoriami i zaczynających się na literę wskazaną przez kartę leżącą na wierzchu talii. Kiedy upłynie czas, rozpoczyna się liczenie punktów.

Każde unikatowe słowo jest warte 3 punkty. Każde inne słowo jest warte 1 punkt. Każda kategoria, z której gracz nie wymyślił żadnych słów, powoduje stratę 2 punktów dla tego gracza.

Zapisać wyniki i rozpocząć następną kolejkę. Gra toczy się w ten sposób, dopóki nie skończą się karty potrzebne do rozegrania nowej kolejki. Wygrywa osoba, która zgromadziła najwięcej punktów.

Inne pomysły:

Możecie skrócić lub wydłużyć czas gry!

Możecie odwrócić na początku kolejki mniej lub więcej niż 4 karty.



Autor gry: Meelis Looveer

Ilustracje: Hardi Kõvamees

Tłumaczenie: Transdesign Marek Mydel

Korekta: Paulina Trybuła, Anna Maria Mazur

mu

muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłęże 650, 32-003 Podłęże