

PRZYGOTOWANIE DO GRY

★ Rozdaj każdemu z graczy po planszecie **1**, zmywalnym mazaku **2**, karcie z postaciami **3** i 2 kartach do głosowania (po 1 w każdym kolorze) **4**.

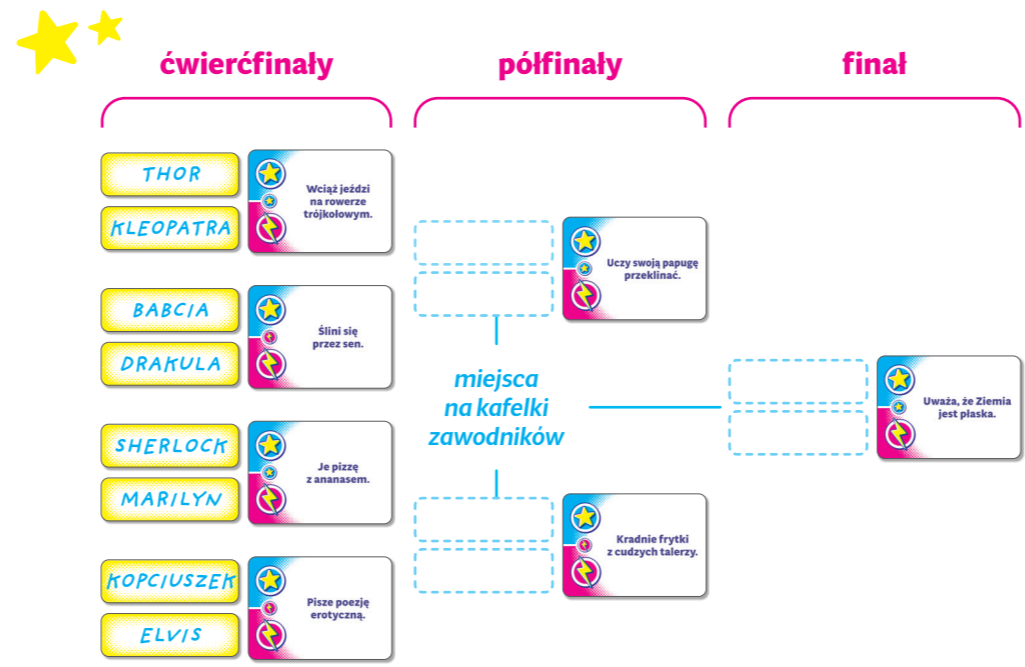
★ Następnie przygotujcie wspólnie kafelki zawodników **5**:

- 8 kafelków zawodników rozdziel między graczy w miarę możliwości po równo. Nic się jednak nie stanie, jeśli ktoś będzie miał więcej od pozostałych.
- Na każdym kafelku napiszcie **imię albo nazwę dowolnej postaci**. Kafelki połóżcie zakryte na środku stołu i dobrze je wymieszajcie.

Uwaga! Możesz napisać na kafelku dowolne imię – również innego gracza. **Najważniejsze, żeby wszyscy wiedzieli, kim są zawodnicy uczestniczący w danej rozgrywce. Wybierając postać, możesz inspirować się kartą z postaciami.**

★ Przygotuj turniej.

- Potasuj karty pojedynków **6**. Następnie **dobierz 7** z nich i ułóż je w 3 kolumnach według następującego schematu:
 - 4 karty w ćwierćfinałach,
 - 2 karty w półfinałach,
 - 1 karta w finale.
- Przed każdą kartą pojedynku w **ćwierćfinałach** umieść **2 losowe odkryte kafelki zawodników**. Od tej chwili każdemu zawodnikowi przypisany jest symbol albo .



Uwaga! Jeśli chociaż 1 z Was nie zna zawodnika, wymaż imię tego zawodnika z kafelka i zastąp go nową postacią.

Niewykorzystane elementy nie zostaną użyte w danej rozgrywce.

OPIS GRY

Gra toczy się przez **2 rundy**. Każda runda składa się z **3 faz**:

- 1. obstawianie, 2. turniej, 3. koniec rundy.**

Przebieg turnieju

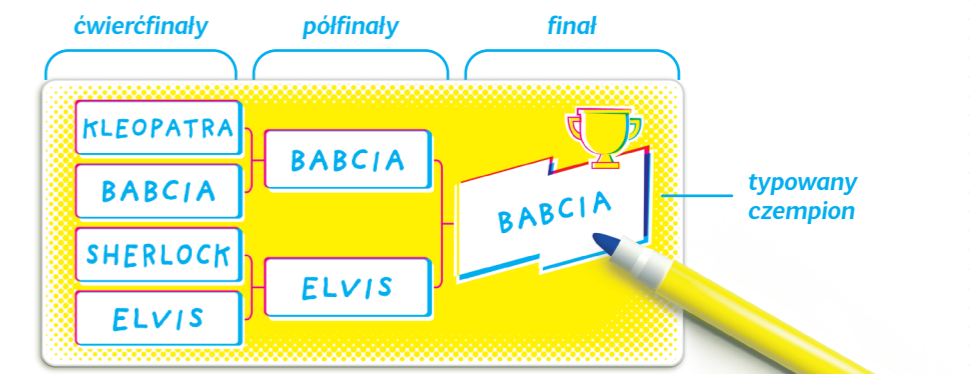
Tak jak w klasycznym turnieju zawodnicy, którzy wygrać ćwierćfinały, przechodzą do półfinałów. Zwycięzcy półfinałów zmierzą się w finale, w którym zostanie wyłoniony czempion.

1. Obstawianie

Wszyscy próbujecie zgadnąć, który zawodnik zostanie czempionem trwającego turnieju.

Aby to ułatwić, przeczytaj **na głos** imiona zawodników i kategorie, w których się zmierzą w ćwierćfinałach. Przeczytaj też 3 karty pojedynków z półfinałów i finału.

Następnie odwracacie **planszетки** na stronę przeznaczoną do obstawiania zwycięzców i w sekrecie każdy zapisuje imię zawodnika, który jego zdaniem **wygra turniej**. Aby ułatwić sobie zadanie, możesz zapisać imiona albo inicjały typowanych przez siebie zwycięzców ćwierćfinałów i półfinałów. W takim wypadku najpierw uzupełnij 4 pola ćwierćfinałów, następnie 2 pola półfinałów, a na końcu pole finału.



Gdy skończysz obstawiać, wymaż imiona **wszystkich zwycięzców poza czempionem**. Tylko dobrze wytypowany czempion pozwala zdobyć bonus.

Następnie ponownie odwróć planszетkę na stronę z punktacją.

Turniej może się rozpocząć!

2

3

4