

Punktowanie

Chciecie grać na punkty? W takim razie musicie skorzystać z tabeli punktacji znajdującej się na początku szkicownika, żeby zapisywać punkty w trakcie każdej odstony. Rozgrywka trwa 3 rundy. Po 3. rundzie sumujecie punkty, a osoba, która ma ich najwięcej... no, sami wiecie!

MIŁA ROZGRYWKA:

Gdy prezentujesz wyniki Waszej wspólnej pracy znajdujące się w Twoim szkicowniku:

- 1 Przyznaj 1 punkt graczowi, który stworzył Twój ulubiony SZKIC w Twoim szkicowniku.
- 2 Przyznaj 1 punkt graczowi, który udzielił Twojej ulubionej ODPOWIEDZI w Twoim szkicowniku.
- 3 Przyznaj sobie 1 punkt, jeśli ostatnia odpowiedź odpowiada sekretnemu hasłu.

RYWALIZACJA:

Gdy prezentujesz wyniki Waszej wspólnej pracy znajdujące się w Twoim szkicowniku, wszyscy mogą dostać punkty.

- 1 Zgadujący otrzymują 1 punkt, gdy ich odpowiedź odpowiada sekretnemu hasłu lub poprzedniej odpowiedzi.
- 2 Rysownicy otrzymują 1 punkt, gdy ich szkic pomógł zgadującemu udzielić poprawnej odpowiedzi.
- 3 Przyznaj sobie 1 punkt, jeśli ostatnia odpowiedź odpowiada sekretnemu hasłu.



Podkreść grę!

Kilka pomysłów na to, jak podkreść grę następnym razem:

- 1 Zamieniajcie się miejscami albo zmieniajcie kolejność przekazywania szkicowników.
- 2 Szkicujcie swoją „gorszą ręką”.
- 3 Twórzcie własne karty z tematycznymi hasłami.

O MAZAKACH I SZKICOWNIKU

Pamiętaj, aby dokładnie wyczyścić każdy szkicownik przed schowaniem go do pudełka, ponieważ kartki mogą się zlepić lub poplamić na stałe tuszem. Zamykaj mazaki po użyciu. Jeśli któryś z nich wyschnie, użyj dowolnego ściernego mazaka i baw się dalej.

Ścierny mazaki mogą plamić tkaniny i niektóre powierzchnie. Przed ich użyciem zabezpiecz obszar gry. Unikaj kontaktu z dywanami, ubraniami, ścianami i meblami. Trzymaj je z dala od oczu i skóry.

DZIĘKUJEMY!

Dziękujemy za grę w *Podaj dalej* Mam nadzieję, że dobrze się bawiliście i udało się Wam na chwilę oderwać od pracy, żeby spędzić trochę czasu z przyjaciółmi i rodziną! Chętnie się dowiemy, co uważacie na temat tej gry.

Skontaktujcie się z nami:
wydawnictwo@rebel.pl

TheOpGames.com



rebel

Opracowanie graficzne: Friend & Fort Co.
Tłumaczenie: Kacper Podliński
Redakcja: zespół Rebel

ORYGINALNE

Podaj dalej

PAKIET
IMPREZOWY
DLA

4-8

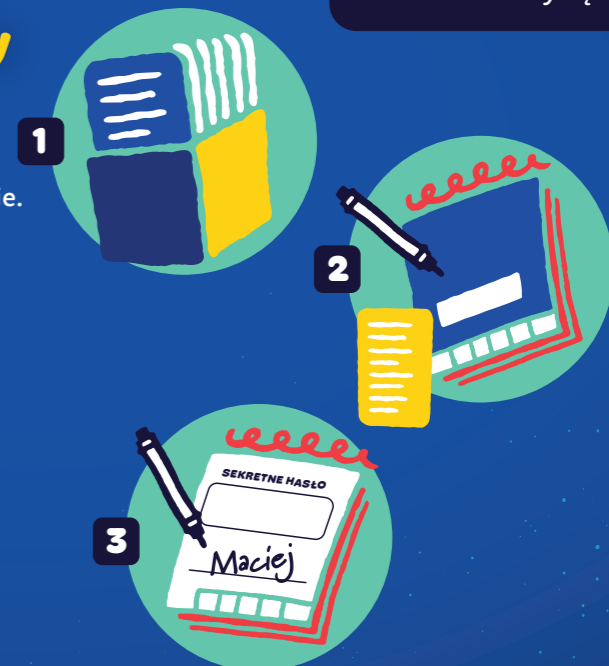
GRACZY

Cel

Śmiać się do też z rodziną i przyjaciółmi. Kto wie, może nawet odkryjesz w sobie artystę?

Przygotowanie do gry

- 1 Umieśćcie pudełko z kartami na środku stołu.
- 2 Weźcie po szkicowniku, mazaku i karcie.
- 3 Podpiszcie swoje szkicowniki i zapamiętajcie kolor swoich spirali.



Zabawę czas zacząć!

ELEMENTY:

130 dwustronnych kart (a na nich ponad 2000 hasel) w kartonowym pudełku, 8 zmywalnych szkicowników* i 8 ściernych mazaków z gąbkami*

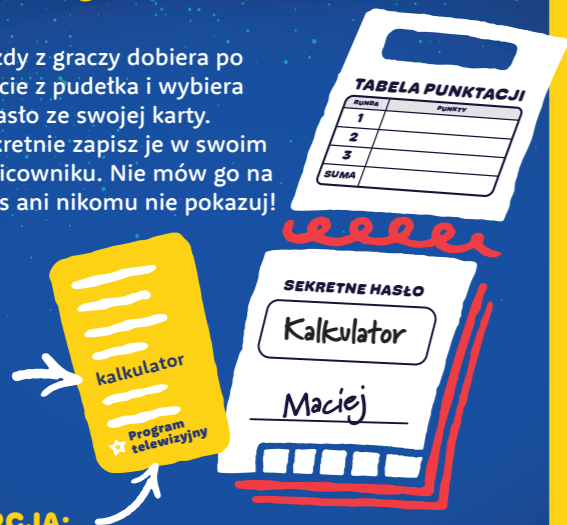
* Więcej informacji o użytkowaniu mazaków i szkicowników z tytułu instrukcji.



Zeskanuj,
żeby obejrzeć
wideoinstrukcję.

1 Wybór hasła

Każdy z graczy dobiera po karcie z pudełka i wybiera 1 hasło ze swojej karty. Sekretnie zapisz je w swoim szkicowniku. Nie mów go na głos ani nikomu nie pokazuj!



OPCJA:

Każda karta zawiera wyróżnioną kategorię, taką jak **PROGRAM TELEWIZYJNY**. Jako grupa wybierzcie **JEDNĄ** kategorię z karty **JEDNEGO** z Was, a następnie niech każdy gracz wymyśli własne hasło w ramach tej kategorii.

2 Liczba graczy

PARZYSTA

Otwórz szkicownik na stronie 1 – „SZKICOWANIE”. Przygotuj się, by potajemnie narysować swoje hasło. Przejdź do kroku 3.



NIEPARZYSTA

Otwórz szkicownik na stronie 1 – „SZKICOWANIE”, a potem... **PRZEKAŻ SZKICOWNIK GRACZOWI PO LEWEJ!** Twój sąsiad zerka potajemnie na Twoje hasło, a potem przygotowuje się, żeby narysować je na stronie 1 – „SZKICOWANIE”. Przejdź do kroku 3.

DLACZEGO TO TAKIE WAŻNE?

Na koniec rundy, niezależnie od liczby graczy, ostatnia wypetniona strona powinna zawierać odpowiedź, a nie szkic.

3 Szkicowanie

Wszyscy powinni być na stronie 1 – „SZKICOWANIE”. Następnie każdy rysuje hasło, z którym przed chwilą się zapoznał. Gdy skończycie, przewróćcie szkicowniki na stronę 2, aby zakryć swoje rysunki, i podajcie otwarte szkicowniki swoim sąsiadom po lewej.



4 Zgadywanie

Teraz wszyscy powinni być na stronie 2 – „ZGADYWANIE”. Przewróćcie szkicowniki na poprzednią stronę i potajemnie przyjrzyjcie się szkicom. Następnie wróćcie na stronę 2 i zapiszcie swoje odpowiedzi. Przewróćcie szkicowniki na następną stronę i podajcie je otwarte swoim sąsiadom po lewej.



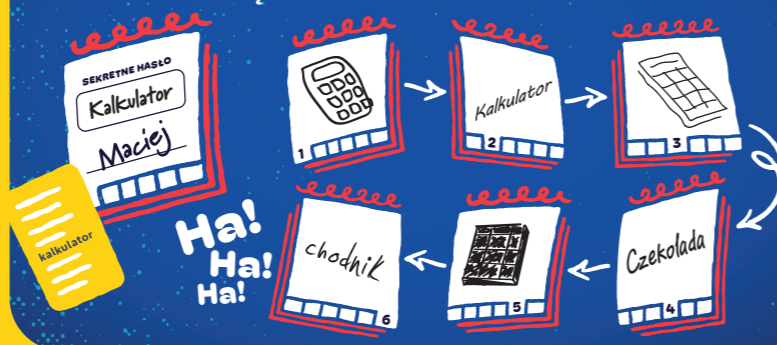
5 I w koto, Macieju!

Wszyscy szkicują, podają i zgadują, aż dostaną swoje szkicowniki z powrotem. Ostatnia wypetniona strona w każdym szkicowniku powinna zawierać odpowiedź, nie szkic.



6 Wielka odstona!

Gdy wszyscy odzyskają swoje szkicowniki, czas na wielką odstonę! Każde z Was po kolei przewraca strony i dzieli się **RYSUNKAMI ORAZ ODGADNIĘTYMI HASŁAMI** w swoim szkicowniku!



WSKAZÓWKI

SZKICOWANIE

Nie używaj liter i cyfr. Zapomnij o pustych stronach. Narysuj swoje hasło najlepiej, jak potrafisz. Im gorzej rysujesz, tym zabawniej! Uwierz nam, to gwarancja świetnej zabawy!

ZGADYWANIE

Nie stawiaj samych znaków zapytania ani nie zostawiaj pustych stron. Zawsze udzielaj odpowiedzi. Nawet dość głupawych. Nieważne, jak bardzo.

PRZEKAZYWANIE

Gdy skończysz szkicować albo zgadywać, przewróć szkicownik na kolejną stronę i czekaj, aż wszyscy będą gotowi. Wszyscy przekazują otwarte szkicowniki w tym samym momencie.

KTO WYGRYWA?

Dobrze się bawiliście? To oznacza, że wszyscy zwyciężacie! A może lubicie liczyć punkty? Jeśli macie ochotę grać na punkty, znajdziecie 2 propozycje punktacji w sekcji „PUNKTOWANIE” na następnej stronie.

CHCIECIE ZAGRAĆ JESZCZE RAZ?

Nie można Was winić! Oto co musicie zrobić: Najpierw niech wszyscy zmażą wszystkie strony. Następnie odwróćcie użyte karty z hasłami na drugą stronę albo weźcie nowe karty. Zmieńcie kierunek przekazywania szkicowników, aby urozmaicić grę, i bawcie się dalej!