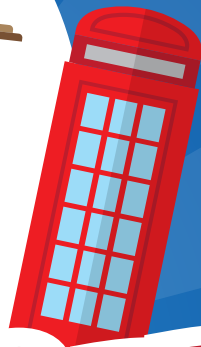




DO
you
speak
ENGLISH

— ? —



Zawartość pudełka:

- plansza do gry
- 81 kart do gry, w tym:
 - 66 kart skojarzeń
 - 12 kart zadań (dwustronnych)
 - 2 karty podpowiedzi (3 kolory oraz *on top/on bottom*)
 - 1 karta nagród
- 14 żetonów (2 × 6 kolorów, 2 żetony *on top/on bottom*)
- 2 drewniane pionki graczy
- instrukcja

W pudełku znajdują się trzy gry o różnym stopniu trudności, wspomagające naukę języka angielskiego.

PODRÓŻ

Liczba graczy: 2-10

Czas gry: 15-25 min

Celem graczy jest dojście do ostatniego pola na planszy, gdzie dostaną nagrodę – przysługę do wykorzystania w codziennym życiu. Zasłużą na nią poprzez odgadywanie skojarzeń i dzięki znajomości upodobań swoich przyjaciół. Dostępne są dwa warianty gry: rywalizacja (dwa zespoły) i kooperacja (jeden wspólny zespół).

Kooperacja

Gracze wspólnie tworzą jeden zespół i razem odgadują skojarzenia. Celem jest dotarcie do ostatniego pola na planszy w ciągu 7 rund (w wariantach łatwiejszych może to być 8, 9 lub 10 rund).

Przygotowanie do gry

Rozłóżcie planszę, weźcie jeden z pionków i ustawcie go na polu startowym. Potasujcie karty skojarzeń i losowo wybierzcie z nich 42 karty, tworząc w ten sposób talię skojarzeń. Pozostałe karty skojarzeń odłóżcie do pudełka. Następnie z talii odsłońcie 6 kart skojarzeń i ułóżcie je na kolorowych polach na planszy tak, żeby każda karta znajdowała się na osobnym polu.

Talię kart zadań również potasujcie i wybierzcie z niej 7 kart, a następnie połóżcie odpowiednią stroną na wierzchu (zielona – łatwiejsza, czerwona – trudniejsza).

W pobliżu umieśćcie 6 żetonów kolorów i karty podpowiedzi (w zależności od pożądanego poziomu trudności). Na planszy w oznaczonym miejscu połóżcie kartę nagród, stroną *cooperation* (kooperacja) na wierzchu.

W każdej rundzie jeden z graczy będzie zadawał pozostałym zagadkę, opartą na skojarzeniach i znajomości charakterów czy upodobań. Po każdej odgadniętej zagadce gracze przesuwają pionek swojej drużyny o 1 pole do przodu.

Faza zagadek

Jeden z uczestników gry wciela się w rolę aktywnego gracza, który będzie zadawał zagadkę współgraczom. W każdej rundzie będzie to inny członek zespołu.

- Aktywny gracz dobiera kartę zadań ze spodu talii zadań i odczytuje głośno frazę z zielonej strony karty.
- Następnie, w tajemnicy przed pozostałymi uczestnikami gry, aktywny gracz wybiera jedno z dwunastu słów znajdujących się na kartach skojarzeń, które stanowi odpowiedź najbliższą jego upodobaniom. Zaznacza ten wybór dwoma żetonami:
 - wybiera kolorowy żeton zgodny z kolorem pola, na którym leży karta, i kładzie go przed sobą rewersem do góry (tak, żeby inni gracze nie wiedzieli, który to żeton)
 - pod żeton koloru wkłada żeton oznaczający pozycję słowa na karcie, układając go odpowiednią stroną do góry (on top – na górze / on bottom – na dole).

Również czyni to w taki sposób, żeby nie ujawniać odpowiedzi graczom.

PRZYKŁAD: Zagadka dotyczy frazy *I like playing with...* aktywny gracz zastanawia się, którym obiektem spośród widocznych na obrazkach najbardziej lubi się bawić. Gracz decyduje, że będzie to piłka (ang. *ball*). Karta skojarzeń, na której znajduje się piłka, leży na polu żółtym, a sama piłka znajduje się w dolnej części tej karty. Gracz bierze zatem w tajemnicy przed pozostałymi uczestnikami gry żółty żeton i kładzie go przed sobą rewersem do góry. Następnie bierze żeton pozycji słowa i – również w tajemnicy – wkłada go pod żółty żeton stroną *on bottom* do góry. W ten sposób oznaczył, że odpowiedzią jest wyraz zapisany na karcie leżącej na żółtym polu, który znajduje się w dolnej części tej karty.

- Jeśli gra toczy się z wykorzystaniem kart podpowiedzi, aktywny gracz może wykorzystać jedną z kart podpowiedzi (kolory lub pozycja na karcie), ograniczając tym samym liczbę możliwych odpowiedzi z 12 do 6.

Faza odpowiedzi

Pozostali gracze zastanawiają się teraz wspólnie, które słowo zostało wybrane przez aktywnego gracza. Gdy dojdą do porozumienia, wskazują i głośno wypowiadają słowo, które ich zdaniem stanowi odpowiedź na pytanie, czyli jest uzupełnieniem frazy.

Aktywny gracz odsłania wybrane przez siebie żetony. Jeśli gracze odgadujący prawidłowo wytypowali odpowiedź (wskazali ten sam wyraz co gracz zadający zagadkę), cała drużyna przesuwa pionek na planszy o jedno pole w kierunku końcowego pola.

Jeśli odpowiedź była nieprawidłowa, pionek pozostaje na swoim miejscu.

UWAGA: Dwie spośród czerwonych kart zadań wymagają oznaczenia przez gracza aktywnego dwóch wyrazów w fazie zagadek, ale w zamian umożliwiają przesunięcie pionka o dwa pola, jeśli obie podane przez zespół odpowiedzi były prawidłowe (jeśli choć jedna była błędna – pionek pozostaje na obecnym polu).

Faza przygotowania

Rozpoczyna się nowa runda gry. Wszystkie karty skojarzeń leżące na kolorowych polach odrzućcie z gry. Z talii odkryjcie i ułóżcie na kolorowych polach 6 nowych kart skojarzeń (po jednej na każdym polu). Następnie przejdźcie do fazy zagadek, w której kolejny gracz stanie się graczem aktywnym, będzie wybierał kartę zadań, przygotowywał swoją odpowiedź itd.

Koniec gry

Gracze wygrywają rozgrywkę, jeśli z pola *Home* (Dom Rodzinny) weszli na pole karty nagród (czyli odpowiedzieli prawidłowo na zagadkę, gdy pionek ich drużyny stał na polu *Home*). Zwycięstwo daje prawo do jednej z nagród. Należy wylosować (za pomocą żetonów kolorów) jedną z nagród znajdujących się na odpowiedniej stronie karty nagród (kooperacyjna lub rywalizacyjna). Teraz jesteście zobowiązani do zrealizowania nagrody!

Gra kończy się wspólną przegraną graczy, gdy w fazie przygotowania talia kart skojarzeń jest pusta i nie można już ułożyć kart skojarzeń na kolorowych polach planszy, a gracze wciąż nie weszli na pole z kartą nagród.

REGULOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Trudność rozgrywki można dostosowywać na kilka sposobów:

- Więcej czasu – jeśli chcecie mieć więcej czasu na dotarcie do ostatniego pola (będziecie mogli popełnić więcej błędów bez ryzyka porażki), za każdą dodatkową rundę dołóżcie do talii 6 kart skojarzeń (np. jeśli gracze chcą mieć 9 rund, w talii powinny znaleźć się 54 karty). Pamiętajcie, aby dołożyć także karty zadań – po jednej za każdą dodatkową rundę (czyli w przypadku rozgrywki trwającej 9 rund w talii będzie 9 kart zadań).
- Trudniejsze zadania – czerwona strona kart zadań zawiera trudniejsze frazy. W grze rywalizacyjnej może być stosowana jednocześnie z zadaniami ze strony zielonej. Na przykład w pojedynku dzieci kontra rodzice ci drudzy mogą w każdej rundzie dobierać kartę zadań spod spodu talii i realizować zadanie z czerwonej strony karty.
- Karty podpowiedzi – każda taka karta ogranicza liczbę możliwych odpowiedzi (z 12 do 6) i ułatwia odgadywanie skojarzeń. Ograniczenie może dotyczyć kolorów lub pozycji obiektu na karcie (*on top* – na górze / *on bottom* – na dole). Gracze przed rozgrywką mogą wybrać, ile kart podpowiedzi będzie dostępnych. W zależności od ustaleń mogą one być dostępne w każdej rundzie lub do jednorazowego wykorzystania w trakcie całej rozgrywki.

Rywalizacja

Przygotowanie do gry i rozgrywka przebiegają podobnie jak w wariantcie kooperacyjnym – z tą różnicą, że występują dwie drużyny, które ścigają się o to, czy pionek wejdzie jako pierwszy na pole nagród. Karta nagród powinna leżeć na planszy na swojej rywalizacyjnej stronie (*competition*).

Oba zespoły równolegle poruszają się po planszy i korzystają z tych samych sześciu kart skojarzeń leżących na planszy. Mogą również wykorzystywać to samo zadanie lub każdy zespół może losować osobną kartę zadań (np. jedna drużyna zieloną, druga czerwoną – wedle uznania).

Oba zespoły działają równocześnie, czyli jest dwóch aktywnych graczy, którzy swoim zespołem zadają zagadki, i dwa zespoły zgadujące. Aktywni gracze korzystają z osobnych zestawów żetonów kolorów. Drużyny wykonują swoje działania równolegle, ale nie na czas. W tym samym czasie wykonują działania właściwe dla każdej z faz, wspólnie rozpoczynają nowe rundy. Tak więc np. drużyna, która już odgadła swoją zagadkę, czeka z rozpoczęciem nowej rundy na drużynę, która jeszcze się zastanawia nad odpowiedzią.

Wyjątkiem jest sytuacja, w której oba pionki drużyn znajdują się na polu *Home* (Dom

Rodzinny) i rozwiązują ostatnie zadanie – wówczas grę wygrywa ta drużyna, która w fazie odpowiedzi jako pierwsza udzieli prawidłowej odpowiedzi. Jeśli obie odpowiedzi były nieprawidłowe, a są jeszcze karty w talii skojarzeń, należy rozegrać nową rundę na tych samych zasadach.

Podobnie jak w grze kooperacyjnej obie drużyny mogą przegrać grę (czyli nikt nie otrzyma przysługi), gdy w fazie przygotowania talia kart skojarzeń jest pusta i nie można już uzupełnić kart skojarzeń na kolorowych polach planszy, a pionek żadnej z drużyn nie wszedł na pole z kartą nagród.

JA PIERWSZY!

Liczba graczy: 2-6

Czas gry: 10 min

UWAGA: Gra przeznaczona jest dla graczy znających język angielski na poziomie A2.

Gra premiuje spostrzegawczość i szybkość działania. Gracze losowo wybierają 30 kart skojarzeń, a następnie tasują je i układają w stos awersem do góry.

W każdej rundzie jeden z graczy odsłania wierzchnią kartę i kładzie ją na środku, tak aby wszyscy gracze dobrze ją widzieli. Od tego momentu każdy z graczy jako pierwszy stara się wypowiedzieć na głos wyraz nazywający rzecz, którą widać na tym obrazku.

UWAGA – nie może to być żaden z dwóch wyrazów wypisanych na karcie! Jeśli gracz podał wyraz prawidłowo (oceniają to wszyscy pozostali gracze, zgodnie ze swoją znajomością języka angielskiego – warto też posiłkować się słownikiem), zabiera kartę do siebie. Będzie ona warta jeden punkt. Rozpoczyna się następna runda i odsłonięta zostaje nowa karta.

PRZYKŁAD: Na odsłoniętej karcie znajduje się słońce i pies (jako podpisane obiekty). Gracze przypatrują się karcie i szukają obiektów innych niż słońce i pies. W pewnym momencie Bartek mówi głośno: „*Tail!*” (ogon). Faktycznie, na obrazku przedstawiony jest także ogon zwierzęcia. Wyraz *tail* wypowiedziano poprawnie, a więc Bartek zdobywa tę kartę, a tym samym jeden punkt.

Jeśli natomiast gracz błędnie podał wyraz, runda jest kontynuowana do momentu, gdy któryś z graczy poda prawidłowy wyraz.

Zwycięzcą rozgrywki zostaje ten z graczy, który po rozegraniu ostatniej karty będzie mieć najwięcej punktów. W przypadku remisu punktowego wygrywa młodszy gracz. Można przeprowadzić też kilka rozgrywek pod rząd, np. do dwóch lub trzech zwycięstw, albo sumować zdobyte punkty i wyłonić zwycięzcę po kilku partiach.

OPOWIEŚCI

Liczba graczy: 2-6

Czas gry: 10-30 min

Zabawa polega na tworzeniu opowieści związanych z obiektami na kartach skojarzeń. W każdej rundzie gracze losowo wybierają z talii jedną kartę skojarzeń (zwaną od tej pory kartą tematu) i układają ją odkrytą na środku. Karta tematu pokazuje dwa obiekty – propozycje tematów przyszłych opowieści graczy. Następnie każdy z graczy dobiera trzy karty skojarzeń na rękę. Gracze po kolei, zaczynając od tego, który losował kartę

tematu, mają za zadanie stworzyć historyjkę powiązaną z jednym, wybranym przez siebie obiektem z karty tematu. Historyjka musi składać się z trzech zdań. W każdym zdaniu należy użyć jednego słowa z dowolnie wybranej karty skojarzeń z ręki, a następnie odrzucić tę kartę. W ten sposób trzeba pozbyć się wszystkich trzech kart. Jeśli zdania są poprawne, a historyjka ma sens, gracz otrzymuje punkt (może zachować jedną z kart jako znacznik punktacji). W przeciwnym wypadku gracz nie zdobywa punktu.

PRZYKŁAD: Na karcie tematu znajdują się kot i tęcza. Adam dobrał na rękę trzy karty z następującymi obiektami: latawiec i piłka, goryl i skarpety, kwiat i ciasto. Adam decyduje, że opowie historyjkę o kocie. Po kolei, wykładając każdą z kart, mówi: *My cat likes playing with a ball* (piłka). *He is soft and nice like a gorilla* (goryl). *He likes eating cake* (ciasto).

Opowieść Adama ma sens (choć goryl nie zawsze musi być miły...). Zdobywa on jeden punkt i zatrzymuje jedną z wyłożonych kart.

Runda kończy się, gdy każdy gracz opowie już swoją historyjkę. Wszystkie karty są odrzucane (poza tymi, które służą jako znaczniki punktów), losowana jest nowa karta tematu, a gracze dobierają po trzy nowe karty skojarzeń na rękę. Rozgrywka trwa dwa razy tyle rund, ile jest graczy (np. 6 rund, gdy grają 3 osoby), tak aby każdy z graczy dwukrotnie przedstawiał swoją historyjkę jako pierwszy.

Wygrywa ten z graczy, który zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku remisu punktowego wygrywa najmłodszy gracz.

TŁUMACZENIE ELEMENTÓW OBECNYCH W GRZE:

KARTY SKOJARZEŃ:

<i>a baby</i>	niemowlak	<i>a chicken</i>	kura
<i>a backpack</i>	plecak	<i>a Christmas tree</i>	choinka
<i>a bag</i>	torba	<i>a clock</i>	zegar
<i>a ball</i>	piłka	<i>a coin</i>	moneta
<i>a bathtub</i>	wanna	<i>a cook</i>	kucharz
<i>a bed</i>	łóżko	<i>a cosmonaut</i>	kosmonauta
<i>a bee</i>	pszczoła	<i>a cow</i>	krowa
<i>a bench</i>	ławka	<i>a crocodile</i>	krokodyl
<i>a bike</i>	rower	<i>a crown</i>	korona
<i>a bird</i>	ptak	<i>a cucumber</i>	ogórek
<i>a biscuit</i>	ciastko	<i>a cup of coffee</i>	filiżanka kawy
<i>a boat</i>	łódka	<i>a deer</i>	jeleń
<i>a book</i>	książka	<i>a doctor</i>	lekarz
<i>a bottle</i>	butelka	<i>a dog</i>	pies
<i>a box</i>	pudło	<i>a dryer</i>	suszarka
<i>a bus</i>	autobus	<i>a fairy</i>	wróżka
<i>a butterfly</i>	motyl	<i>a farmer</i>	rolnik
<i>a camel</i>	wielbłąd	<i>a fish</i>	ryba
<i>a camera</i>	aparat fotograficzny	<i>a flower</i>	kwiatek
<i>a campfire</i>	ognisko	<i>a fly</i>	mucha
<i>a cap</i>	czapka	<i>a footballer</i>	piłkarz
<i>a carpet</i>	dywan	<i>a fox</i>	lis
<i>a carrot</i>	marchewka	<i>a ghost</i>	duch
<i>a cat</i>	kot	<i>a glass of water</i>	szklanka wody
<i>a chair</i>	krzesło	<i>a gorilla</i>	goryl

<i>a heart</i>	serce	<i>a sword</i>	miecz
<i>a hedgehog</i>	jeż	<i>a syringe</i>	strzykawka
<i>a horse</i>	koń	<i>a taxi</i>	taxi
<i>a jacket</i>	kurtka	<i>a teacher</i>	nauczyciel
<i>a key</i>	klucz	<i>a tent</i>	namiot
<i>a kick scooter</i>	hulajnoga	<i>a tiger</i>	tygrys
<i>a kite</i>	latawiec	<i>a tomato</i>	pomidor
<i>a lemon</i>	cytryna	<i>a tooth</i>	ząb
<i>a lion</i>	lew	<i>a toothbrush</i>	szczoteczka do zębów
<i>a map</i>	mapa	<i>a train</i>	pociąg
<i>a mirror</i>	lustro	<i>a trash can</i>	kosz na smieci
<i>a mobile phone</i>	telefon komórkowy	<i>a tree</i>	drzewo
<i>a motorcycle</i>	motor	<i>a turkey</i>	indyk
<i>a mouth</i>	usta	<i>a video game</i>	gra komputerowa
<i>a mushroom</i>	grzyb	<i>a violin</i>	skrzypce
<i>a needle</i>	igła	<i>a wolf</i>	wilk
<i>a newspaper</i>	gazeta	<i>an ear</i>	ucho
<i>a notebook</i>	zeszyt	<i>an elephant</i>	słoń
<i>a nut</i>	orzech	<i>an onion</i>	cebula
<i>a pigeon</i>	gołąb	<i>an umbrella</i>	parasol
<i>a pillow</i>	poduszka	<i>bread</i>	chleb
<i>a pineapple</i>	ananas	<i>cheese</i>	ser
<i>a plane</i>	samolot	<i>chess</i>	szachy
<i>a policeman</i>	policjant	<i>chocolate</i>	czekolada
<i>a pumpkin</i>	dynia	<i>eggs</i>	jajka
<i>a rainbow</i>	tęcza	<i>glasses</i>	okulary
<i>a rose</i>	róża	<i>gloves</i>	rękawiczki
<i>a sausage</i>	kielbasa	<i>glue</i>	klej
<i>a saw</i>	piła	<i>honey</i>	miód
<i>a ship</i>	statek	<i>ice cream</i>	lody
<i>a shirt</i>	koszula	<i>ice skates</i>	łyżwy
<i>a skateboard</i>	deskorolka	<i>milk</i>	mleko
<i>a skirt</i>	spódnica	<i>nails</i>	gwoździe
<i>a sledge</i>	sanki	<i>paints</i>	farby
<i>a snake</i>	wąż	<i>playing cards</i>	karty do gry
<i>a snowman</i>	bałwanek	<i>scissors</i>	nożyczki
<i>a spider</i>	pająk	<i>shoes</i>	buty
<i>a star</i>	gwiazda	<i>skis</i>	narty
<i>a strawberry</i>	truskawka	<i>socks</i>	skarpety
<i>a suitcase</i>	walizka	<i>the sun</i>	słońce
<i>a swing</i>	hustawka	<i>trousers</i>	spodnie

KARTY ZADAŃ I PODPOWIEDZI:

ŁATWE (zielona strona karty)

I am hungry. I want to eat...

I do not want to eat... I do not like it.

I am sad. I want to hug...

I often buy...

I like playing with...

I dream to be...

...is heavy.

I do not want to touch...

In this place I need...

In this place I do not need...

We are sitting in the room. I can see ... in this room.

I like... It is in my favourite colour.

Jestem głodny. Chcę zjeść ...

Nie chcę jeść... Nie lubię tego.

Jestem smutny. Chciałbym przytulić...

Często kupuję...

Lubię bawić się...

Chciałbym być...

... jest ciężkie.

Nie chcę dotykać...

W tym miejscu potrzebuję...

W tym miejscu nie potrzebuję...

Siedzimy w pokoju. W tym pokoju widzę....

Podoba mi się... Jest w moim ulubionym kolorze.

TRUDNE (czerwona strona karty)

With the money I have got in my pocket I can buy...

I know you very well. You do not like...

It is raining. I do not want to be wet. I need...

There is no ... in this place.

What makes my hands dirty?

Which picture is my favourite?

There is not much / There are not many ... in this place

I have got a lot of money. I want to buy... and...

It is funny to dress up as...

...is similar to...

I know you very well. You like...

What thing, person or animal belongs to this place?

KARTY NAGRÓD:

COOPERATION

We're going to the cinema.

We're going on a trip (to the city or outside the city).

We're playing a game together.

We're all hugging.

We're eating ice cream.

We're taking a photo together.

COMPETITION

You're buying us biscuits.

You're doing the dishes after lunch.

We're choosing a song. You're going to sing it.

You're flies now. You're moving around the room and making 'bzzz'.

You're drinking one spoon of lemon juice.

You're eating a bit of onion.

POLA NA PLANSZY:

mountains

countryside

lake in a forest

train

city

school

restaurant

playground

home



TREFL SA, Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com

Made in Poland

Za pieniądze, które mam w portfelu, mogę kupić...

Znam cię bardzo dobrze. Ty nie lubisz...

Pada. Nie chcę być mokry. Potrzebuję...

Nie ma... w tym miejscu.

Co brudzi moje ręce?

Który obrazek jest moim ulubionym?

Nie ma zbyt wiele... w tym miejscu.

Mam mnóstwo pieniędzy. Chcę kupić ... i ...

To zabawne przebrać się za...

... jest podobne do...

Znam cię bardzo dobrze. Ty lubisz...

Jaka rzecz, osoba lub zwierzę należy do tego miejsca?

KOOPERACJA

Idziemy do kina.

Jedziemy na wycieczkę (do miasta lub poza miasto).

Zagramy razem w grę.

Wszyscy się przytulamy.

Idziemy na lody.

Robimy sobie wspólne zdjęcie

RYWALIZACJA

Kupujecie nam ciastka.

Zmywacie naczynia po obiedzie.

My wybieramy piosenkę. Wy ją śpiewacie.

Jesteście teraz muchami. Krążycie po pokoju i mówicie "Bzzzzz"

Wypijacie łyżkę soku z cytryny

Zjadacie kawałek cebuli

góry

wieś

las i jezioro

pociąg

miasto

szkoła

restauracja

plac zabaw

dom

Autor gry:

Bartosz Odorowicz

Zespół:

Jacek Zdybel, Monika Rutowska-Leśniewska,

Adam Bukowski

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski

Opracowanie graficzne:

Adam Strzelecki