

KALAMBUŔY JUNIOR



INSTRUKCJA



Pokaż szybko ilustrację z karty!
Bądź błyskawiczny, dokładny i... gotowy na wszystko!
Czy to jest lew, a może piosenkarz?
Sprawdź się w nowej, odlotowej grze Kalambury Junior.

Setki obrazków i jeszcze więcej pomysłów na ich pokazanie. Wyciągnij kartę i przedstaw ją bez wydawania jakiegokolwiek dźwięku. Ile haseł uda Ci się pokazać w 2 minuty? A ile odgadnie Twoja drużyna?

CEL GRY

Waszym zadaniem jest zdobycie jak największej liczby punktów.
Każde odgadnięte hasło to punkt dla Waszej drużyny!

ELEMENTY GRY



150 dwustronnych, ilustrowanych kart z hasłami



5 żetonów rundy



podajnik na karty



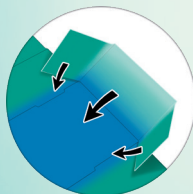
18 kart specjalnych



klepsydra

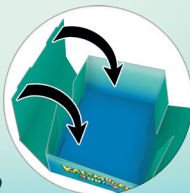
JAK ZŁOŻYĆ PODAJNIK NA KARTY?

I Oderwij formatkę z żetonami i wypchnij je.



II Zegnij najpierw małe ścianki, a potem ich skrzydełka – do środka.

III Następnie zegnij większe ścianki oraz ich skrzydełka, tak by ich końce weszły w otwory.



PRZYGOTOWANIE GRY

Podzielcie się na co najmniej 2 drużyny.
Ze względu na dynamikę gry polecamy,
by w zabawie brały udział maksymalnie 4 drużyny.

Każda drużyna musi liczyć co najmniej 2 osoby.
W losowy sposób ustalcie kolejność Waszych drużyn.

Potasujcie karty
i włóżcie je do podajnika.



Klepsydre ustawcie blisko
Was, by drużyny miały
do niej łatwy dostęp.



Żeton pierwszej rundy
połóżcie obok klepsydry.
Pozostałe żetony odłóżcie
na bok.

Potasujcie karty
specjalne i rozdajcie
każdej drużynie
po 3 zakryte.

ROZGRYWKA

I Pierwsza drużyna kładzie obok klepsydry żeton z numerem rundy (ten punkt pomińcie w rundzie 1.)



II Jedna osoba z drużyny jest pokazującym, reszta drużyny zgaduje. Co rundę każda drużyna zmienia swojego pokazującego.



III Pokazujący bierze pierwszą kartę z podajnika i odwraca klepsydrę. Macie dwie minuty, by odgadnąć jak najwięcej haseł!



IV Pokazujący nie może wydawać żadnych dźwięków! Gdy drużyna odgadnie pokazywane hasło, pokazujący zatrzymuje kartę jako punkt i bierze następną kartę. Jeśli drużyna nie może odgadnąć albo pokazujący nie wie, jak pokazać hasło, odkłada kartę na koniec do podajnika i bierze następną kartę.



V Po upływie czasu nie można już pokazywać i zgadywać nowych haseł! Pokazujący wraca do swojej drużyny ze zdobytymi kartami, a swoją turę rozpoczyna następna drużyna.

ZAKOŃCZENIE GRY I PUNKTACJA

Gra kończy się, gdy pierwsza drużyna nie będzie mogła dołożyć kolejnego żetonu z numerem rundy. Oznacza to, że wszystkie drużyny rozegrały co najmniej 5 rund (choć istnieją karty specjalne, które mogą wydłużyć rozgrywkę).

Grę wygrywa drużyna, która zdobyła najwięcej punktów. Jeśli dwie lub więcej drużyn mają największą liczbę punktów, wygrywa drużyna, której pozostało najwięcej kart specjalnych.

KARTY HASEŁ

W grze korzystacie ze 150 dwustronnych kart. Na każdej karcie znajdziecie dwa hasła – obrazki, które musicie pokazać w taki sposób, by Wasza drużyna je odgadła.

Hasła z obu stron łączy wspólna kategoria. Została oznaczona kolorem obwódki oraz ikoną u góry karty. Dzięki temu pokazujący może podpowiedzieć swojej drużynie, jaka jest kategoria hasła.



Wśród kart znajdziecie następujące kategorie:



– zwierzęta



– pojazdy



– zabawki



– instrumenty



– ubrania



– postacie



– miejsca



– zawody



– sport



– dom



– jedzenie



– emocje

Ponieważ hasła są obrazkowe, ilustracje nie mają jednej poprawnej odpowiedzi. Zgadujący mogą podawać również słowa bliskoznaczne – też są zaliczane do właściwych odpowiedzi!

Jeśli macie problem z odczytaniem hasła, zeskanujcie kod QR znajdujący się poniżej. Znajdziecie pod nim listę wszystkich ilustracji z kart z naszą propozycją hasel i ich synonimami!



papuga
Ara



radosny
rozbawiony
wesoły



pirat
wilk morski
kapitan

bobas
niemowlak
dziecko



KARTY SPECJALNE

Każda drużyna na początku rozgrywki otrzymuje 3 karty specjalne. Są to jednorazowe karty, które chwilowo zmieniają zasady gry! Używajcie ich mądrze – dobrze zagrana karta specjalna w jednym momencie może odwrócić sytuację o 180 stopni! W zależności od tego, kiedy zagrać konkretną kartę, możecie pomóc swojej drużynie lub zaszkodzić przeciwnikom.



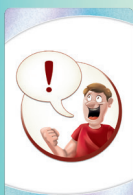
Aktywna drużyna otrzymuje dodatkowy czas! Natychmiast po przesypaniu się piasku w klepsydrze odwróćcie ją.



Od tego momentu aktywna drużyna ma do zgadnięcia dokładnie 3 karty. Nie liczy się czas.



Odłóżcie z powrotem na stos ostatnio zagrany żeton rundy. Wszystkie drużyny grają dodatkową kolejkę!



Zagrajcie podczas kolejki przeciwników. Możecie odgadnąć jedną, pokazywaną właśnie kartę, jeśli poprawna odpowiedź jeszcze nie padła.



Od tego momentu aktywna drużyna za poprawną odpowiedź otrzymuje 2 punkty, a za każdą nieodgadniętą kartę traci 1 wcześniej zdobyty punkt. Dodatkowe punkty na koniec tury dobierzcie z końca talii haseł.



W aktywnej drużynie pokazujący zamienia się miejscami ze zgadującym. Nowy pokazujący bierze nową kartę i zostaje na tym miejscu do końca tury swojej drużyny.



Autor gry: Mariusz Majchrowski

Zespół: Marta Cebera, Michał Szewczyk, Agnieszka Walczak

Opracowanie graficzne i ilustracje: Michał Ambrzykowski,
Monika Duc, Kamila Mrożek, Adam Strzelecki

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

