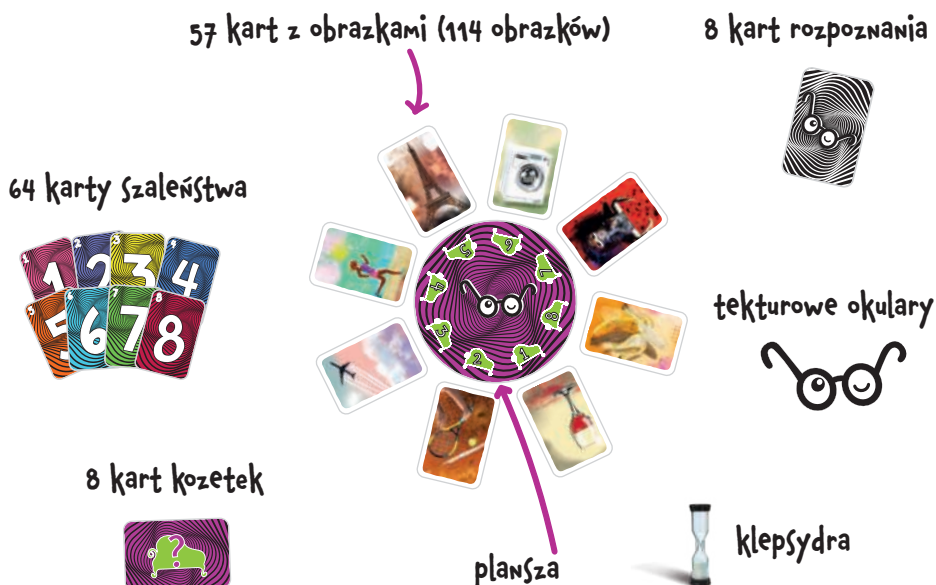


istny
dom
wariatorów

INSTRUKCJA

zawartość:



Wszyscy jesteście szaleni! Ktoś uważa się za banana,
ktoś inny myśli, że jest kluczem albo samolotem, albo komarem...

Istny dom wariatów!

Tylko Doktor Bzik może zapanować nad tym chaosem,
ale żeby to zrobić, musi określić, za kogo uważają się pozostali gracze.
Sam przeciwko wszystkim – musi przebić się przez pozory normalności,
które sojusz szaleńców próbuje zachować, aby wprowadzić go w błąd.
Spróbujcie dać znać swoim towarzyszom, która karta
symbolizuje wasze alter ego, unikając jednocześnie
czujnego wzroku Doktora Bzika!

Przygotowanie

1. Wybierzcie gracza, który wcieli się w rolę **Doktorka Bzika**. Doktoręk zakłada **okulary** i otrzymuje **8 kart rozpoznania** oraz **klepsydrę**. Pozostali gracze będą odgrywać **szaleńców**.
2. Każdy szaleniec dostaje **8 kart szaleństwa** w wybranym kolorze, ponumerowanych od 1 do 8.
3. Umieście **planszę** na środku stołu i rozłóżcie losowo wybrane **8 kart z obrazkami** wokół niej, obok numerów od 1 do 8.
4. Potasujcie **8 kart kozetek**. Każdy szaleniec otrzymuje jedną kartę i kładzie ją awersiem (stroną z numerem) do dołu. Następnie w tajemnicy sprawdza, jaki rodzaj szaleństwa mu przypadł. Numer na karcie kozetki odpowiada karcie z obrazkiem umieszczonej przy tym samym numerze obok planszy. Karta ta przedstawia alter ego danego szaleńca.

Jak się bawić?

Doktoręk Bzik rozpoczyna rundę poprzez wystartowanie klepsydry.

Macie od tej pory **90 sekund**, by jak najlepiej rozegrać tę rundę, czyli zachowując pozory normalności, wskazać innym szaleńcom, za kogo się uważacie.

Szaleńcy nie mogą mówić, porozumiewają się jedynie gestami, by pokazać, która z kart z obrazkami przedstawia ich alter ego. Ale pamiętajcie, to jest spotkanie pod bacznym okiem Doktorka Bzika, który prowadzi własne obserwacje!

Jeśli jeden z szaleńców lub Doktoręk Bzik sądzi, że odkrył alter ego innego gracza, umieszcza przed tym graczem swoją zakrytą **kartę szaleństwa** (jeśli jest szaleńcem) lub **kartę rozpoznania** (jeśli jest Doktorękiem) z numerem odpowiadającym danej karcie z obrazkiem.

Przykład: Tatiana otrzymała kartę kozetki z numerem 3. To oznacza, że najwyraźniej wydaje jej się, że jest samolotem... Czy to nie dziwne?



Prawdziwe pomieszczenie z poplątaniem! Dopóki piasek w klepsydze się przesypuje, możecie zmieniać decyzję co do kart i ich rozmieszczenia. Ale uważa! Po upływie 90 sekund karty pozostają na swoich miejscach.

Liczmy punkty

Szalenięć zasiadający po lewej stronie Doktorka Bzika odstawia umieszczone przed nim karty w następującej kolejności:

1. **kartę kozetki**, żeby wszyscy zobaczyli, jakie szalone myśli miał w głowie;
2. **kartę rozpoznania**, jeśli taką otrzymał, żeby sprawdzić, czy Doktorek Bzik miał rację;
3. **karty szaleństwa**, jeśli takie otrzymał, żeby sprawdzić, czy pozostali szalenięcy poprawnie odczytali jego sygnały.

Punkty są liczone w następujący sposób:

➡ Szalenięcy otrzymują wspólnie punkt za każdą kartę poprawnie przydzieloną przez nich temu szalenięcowi, **ALE UWAGA:** jeśli Doktorek Bzik również poprawnie przydzielił swoją kartę rozpoznania, nie otrzymują żadnych punktów.

➡ Doktorek Bzik otrzymuje punkty za każdym razem, gdy jego opinia okaże się trafna. Liczba punktów otrzymanych przez Doktorka Bzika jest zależna od liczby graczy (wliczając samego Doktorka):

4 graczy: 1 punkt za każdą poprawną odpowiedź;

5-6 graczy: 2 punkty za każdą poprawną odpowiedź;

7-9 graczy: 3 punkty za każdą poprawną odpowiedź.

Następnie sprawdzane są karty każdego z pozostałych szalenięć po kolei.





Tatiana otrzymała kartę szaleństwa z numerem 3 od Kariny. Karina poprawnie odgadła alter ego Tatiany. Szaleńcy otrzymują 1 punkt.

Adam otrzymał dwie karty szaleństwa – z numerem 6 od Tatiany i z numerem 1 od Kariny. Oznacza to, że Karina się pomyliła, ale Tatiana miała rację. Szaleńcy zdobywają kolejny punkt.

Tomek otrzymał dwie karty szaleństwa, obie z numerem 5, od Kariny i Adama. Oboje odgadli poprawnie i szaleńcy mogliby zdobyć 2 punkty, ale Tomek otrzymał również kartę rozpoznania z numerem 5 od **Pauliny**, która jest Doktorkiem Bzikiem. Szaleńcy nie zdobywają zatem ostatecznie żadnego punktu, a Paulina otrzymuje 2 punkty za grę pięcioosobową.

Karina otrzymała kartę szaleństwa z numerem 2 od Tomka i kartę rozpoznania z numerem 4 od Pauliny. Oboje się pomylili! Ani szaleńcy, ani Doktor Bzik nie zdobywają punktów.

Szaleńcy kończą grę z 2 punktami na koncie, Doktor Bzik również zdobył 2 punkty!

To koniec pierwszej rundy! Podsumujcie punkty (patrz – Koniec) i sprawdźcie, kto wygrał tę partię.

Koniec

Pora na podsumowanie naszego szalonego spotkania! Kto wyszedł z tego starcia zwycięsko? Czy Doktorek Bzik nie dał się omamić wybiegom szaleńców, którzy próbowali przekonać go o swojej normalności? A może szaleńcy mogą sobie przybić pod stołem piątkę, że wyprowadzili Doktorka w pole? Sprawa jest prosta.

Jeśli **Doktorek Bzik** zdobył tyle samo lub więcej punktów niż szaleńcy, to może sam siebie poklepać po ramieniu i opuścić naszą wesołą kompanię pewien swoich kompetencji.

Jeśli jednak **szaleńcy** wyprzedzili go w punktacji... No cóż, czas na imprezę! To będzie na pewno ciekawe obserwować, jak samolot tańczy z bykiem...

Co dalej?

Wybierzcie nowego Doktorka Bzika i zacznijcie zabawę od początku.

Wymieńcie obrazki wokół planszy na nowe albo po prostu odwróćcie na drugą stronę te, które leżą już na stole. Zanotujcie zdobyte do tej pory punkty, żeby porównać je na koniec zabawy, kiedy każdy z Was miał okazję zostać Doktorkiem Bzikiem. Kolejne rundy pozwolą sprawdzić, czy ostatecznie wygra zdrowy rozsądek (gdy większość rund wygrają Doktorkowie), czy jednak szaleństwo (gdy większość rund wygrają szaleńcy).

Dobre rady

Jeśli jesteś Doktorkiem Bzikiem, przygotuj sobie karty rozpoznania w kolejności od 1 do 8. To pomoże Ci zaoszczędzić czas. Jeśli jesteś szaleńcem, wprowadź do swojej pantomimy przypadkowe gesty, żeby zmylić Doktorka Bzika.



Gra:

Antonin Boccara, Yves Hirschfeld

Opracowanie wersji polskiej:

Paulina Kortas, Adam Bukowski,

Tomasz Czerwiński

Opracowanie graficzne:

Tatsiana Korbut

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski

TREFL SA

ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

Made in Poland



wideoinstrukcja



„© 2022 Le Droit de Pendre, I'm a Banana is a trademark from Longalive Games.
Distributed under licence by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu, www.therighttolose.com”