



KALAMBURY JAK Z OBRAZKA

INSTRUKCJA

Kalambury jak z obrazka to towarzyska gra dla 3 do 8 osób lub 2 drużyn. Celem gry jest zgromadzenie jak najwięcej fricos (kapitału) po określonej liczbie rund. Rzecz o tyle trudna, że w trakcie poszczególnych rund Waszym zadaniem będzie odgadnięcie przedstawionego na karcie rysunku, którego kolejne szczegóły będziecie kupować za fricos. Bystre oko, dociekliwość w skojarzeniach i sprytne zarządzanie fricos mogą okazać się kluczem do zwycięstwa!

Zawartość:

- 82 karty,
- 48 żetonów fricos,
- 2 planszeczki do rysowania,
- 2 flamastry suchościeralne,
- podstawka do kart,
- 1 żeton rysownika,
- 1 żeton aktywnego gracza,
- instrukcja.



Co znajdziecie na kartach?

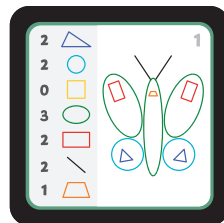
Na **awersie** każdej z kart znajduje się **rysunek złożony z geometrycznych kształtów** oraz lista kształtów ze wskazaniem liczby poszczególnych kształtów niezbędnych do jego skomponowania. W prawym górnym rogu widnieje numer karty.

Przykład: Na karcie nr 1 znajduje się rysunek motyla złożony z 2 trójkątów, 2 okręgów, 3 elips, 2 prostokątów, 2 linii, 1 trapezu.

Na **rewersie** każdej z kart znajduje się lista kształtów wraz z ich **ceną we fricos**. Każdy kształt może kosztować od 1 do 3 fricos, przy czym im droższy kształt, tym prawdopodobnie bardziej przyda się w odgadnięciu rysunku.

Uwaga: Nawet kształty, które nie występują na rysunku, będą wycenione na rewersie karty, jednak ich koszt będzie zawsze wynosił 1 frico. Bądźcie więc rozważni przy wyborze liczby kupowanych kształtów!

Przykład: Na karcie z motylem koszt elipsy to 3 fricos, okręgi i linie kosztują po 2 fricos, pozostałe kształty kosztują 1 frico.



GRA DRUŻYNOWA

Podzielcie się na dwie drużyny – A i B. Zespoły nie muszą składać się z takiej samej liczby graczy, jednak w każdym powinny być co najmniej 2 osoby.

Przygotowanie do gry

- Każda z drużyn dostaje **75 fricos**. Z pozostałych fricos utwórzcie bank.
- W każdej z drużyn wyznaczcie **rysownika** i wręczcie mu planszетkę do rysowania i flamaster.
- Rysownicy obu drużyn powinni usiąść po tej samej stronie stołu, naprzeciwko pozostałych członków drużyn.
- Karty z rysunkami potasujcie i połóżcie zakryte (rewersami do góry) w zasięgu obu rysowników. Umieśćcie również w pobliżu podstawkę do kart.
- W wariacie drużynowym żeton rysownika i żeton aktywnego gracza nie będą potrzebne – odłóżcie je do pudełka.

Cel gry

Gra trwa **6 rund**. Każda runda kończy się w momencie odgadnięcia przez jedną z drużyn rysunku z karty.

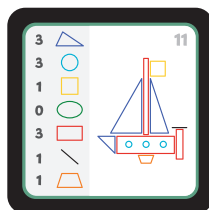
Po 6 rundach drużyna, która zgromadziła więcej fricos, wygrywa.

Rozgrywka

Jeden z rysowników pobiera wierzchnią kartę ze stosu i umieszcza ją w podstawce na karty w taki sposób, żeby obaj rysownicy widzieli rysunek. Pozostali gracze mogą widzieć jedynie rewers karty, z kosztem poszczególnych kształtów.

Na środku stołu utwórzcie **pulę fricos**, pobierając do niej z banku odpowiednią wartość, w zależności od koloru ramki na karcie:

- **niebieska ramka** – 1 frico,
- **zielona ramka** – 2 fricos,
- **żółta ramka** – 3 fricos,
- **pomarańczowa ramka** – 4 fricos,
- **czerwona ramka** – 5 fricos.



Możecie zdecydować, która z drużyn rozpocznie grę. Na potrzeby tej instrukcji zakładamy, że będzie to drużyna A.

W każdej rundzie działania rysowników i drużyny odbywają się naprzemiennie. Mają oni do wyboru opisane poniżej akcje, przy czym standardowo każda runda rozpoczyna się od kupowania kształtów, a następnie ich rysowania.

1

Kupowanie kształtów

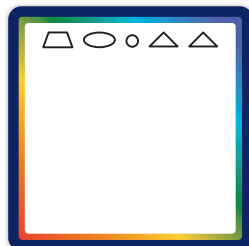
Członkowie drużyny A (wszyscy poza rysownikiem) decydują, które kształty i ile chcą kupić. **Muszą kupić co najmniej 1 kształt**, ale mogą kupić więcej, jeśli posiadają wystarczająco dużo fricos. Na przykład mogą zdecydować, by kupić 1 trapez, 1 prostokąt i 2 okręgi. Używając karty z rysunkiem żagłówki z wizualizacji powyżej, zapłaciliby 5 fricos. Po podjęciu decyzji o takim zakupie muszą odłożyć tę sumę ze swoich zasobów do puli na środku stołu.

Następnie kształty kupują członkowie drużyny B. Mogą zdecydować się zarówno na kupno innych, jak też części lub nawet wszystkich takich samych kształtów co poprzednicy.

Jeśli – nadal postępując się naszym przykładem – drużyna B zdecydowałaby się na zakup 1 trapezu, 1 elipsy, 1 okręgu i 2 trójkątów, to musiałyby dodać do puli na środku stołu 9 fricos.

Pamiętajcie! Każda z drużyn musi kupić co najmniej 1 kształt.

Aby ułatwić rysownikowi zapamiętanie, jakie kształty zakupiła każda z drużyn, sugerujemy zrobienie „listy zakupów” na górze tabliczki, co pomoże zarówno przy rysowaniu, jak i informowaniu, których spośród zakupionych kształtów nie ma na rysunku.



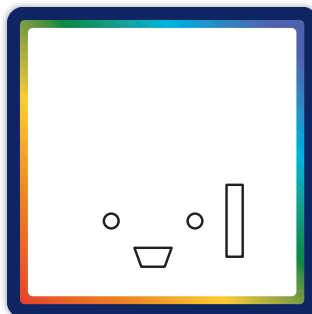
2 Rysowanie

Kiedy wytypowane przez obie drużyny kształty zostaną opłacone, **rysownicy równocześnie zaczynają je rysować na planszетkach** – tak, aby były widoczne dla wszystkich graczy. Rysownicy mogą rysować tylko te kształty, które kupiła ich drużyna, i tylko w miejscach pokazanych na karcie. Jeśli dany kształt występuje na więcej niż jednej pozycji, mogą zdecydować, którą z nich wybrać. Jako że celem drużyny jest odgadnięcie przedstawionego na karcie rysunku, dobrze jest wybrać umiejscowienie kształtu lepiej sugerujące rozwiązanie.

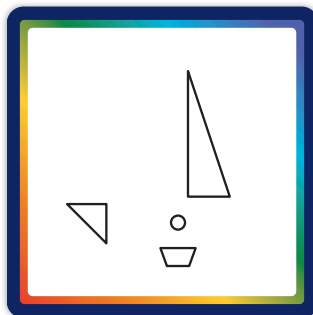
W naszym przykładzie:

- Drużyna A kupiła 1 trapez, 1 prostokąt i 2 okręgi.
- Drużyna B kupiła 1 trapez, 1 elipsę, 1 okrąg i 2 trójkąty.

W związku z powyższym rysownik drużyny A rysuje trapez, dowolny z 3 występujących na karcie prostokątów oraz dowolne 2 z 3 okręgów. W zależności od wybranych miejsc rozmieszczenia prostokąta i okręgów jego rysunek mógłby wyglądać w następujący sposób:



Rysownik B musi narysować ten sam trapez, ponieważ na karcie występuje tylko 1. Następnie może narysować dowolny z 3 okręgów oraz dowolne 2 z 3 trójkątów. Nie może narysować elipsy, ponieważ na karcie żadna nie występuje, więc informuje o tym pozostałych graczy. Jego planszетка mogłaby wyglądać w ten sposób:



3 Zgadywanie

W dowolnym momencie trwania rundy **którykolwiek gracz** – oczywiście poza rysownikami – **może spróbować odgadnąć, co przedstawia rysunek**. Jednak nie jest to akcja darmowa! Za każdą próbę odgadnięcia hasła drużyna musi dodać 2 fricos do puli na środku stołu. Gracz przekonany, że zna odpowiedź, zgłasza chęć odgadnięcia rysunku i po opłaceniu kosztu przez swoją drużynę może podać nazwę rysunku, który według niego jest na karcie.

Pamiętajcie! W przeciwieństwie do innych gier tego typu członkowie drużyny nie wykrzykują haseł w nadziei na szczęśliwy traf! Każda próba odgadnięcia rysunku wymaga opłaty, musi być zatem dobrze przemyślana!

Jeśli odpowiedź jest błędna, kontynuujcie bieżącą rundę. Jeśli obaj rysownicy skończyli rysować i żadna z drużyn nie odgadła poprawnie, co jest przedstawione na karcie, powtórzcie punkty 1 i 2 z rozgrywki. Niczego nie zmazujcie z planszettek! Kształty w kolejnych krokach są dorysowywane do już istniejących, co ułatwia odgadnięcie rysunku. Kto pierwszy, ten lepszy!

Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, runda dobiega końca, a drużyna gracza, który odgadł rysunek, zgarnia całą pulę fricos ze środka stołu. Rysownicy zmazują tabliczki, a następnie w zależności od Waszej decyzji – albo gracze zamieniają się rolami w ramach drużyn, albo ci sami rysownicy rozpoczynają kolejną rundę. Tym razem to rysownik drużyny B pobiera nową kartę i rozpoczyna licytację kształtów dla swojej drużyny.

Koniec gry

Po rozegraniu 6 rund podliczcie swoje fricos. Drużyna, która zgromadziła ich więcej, wygrywa. Jeśli jest remis, rozegrajcie dodatkową, ostatnią rundę.

Gra może również zakończyć się wcześniej, jeśli jedna z drużyn pozbedzie się wszystkich swoich fricos. W takim przypadku pechowcy oczywiście natychmiast przegrywają.

GRA INDYWIDUALNA

Przygotowanie gry

- W zależności od liczby graczy każdy otrzymuje następującą wartość we fricos:
 - 3–4 graczy: 34 fricos,
 - 5–6 graczy: 23 fricos,
 - 7–8 graczy: 17 fricos.
- Z pozostałych fricos utwórzcie bank.
- Wybierzcie pierwszego rysownika i wręczcie mu żeton rysownika, planszatkę do rysowania, flamaster suchościerny oraz podstawkę do kart.
- Potasujcie karty i połóżcie je w zakrytym stosie (rewersiem do góry) w zasięgu rysownika.
- Gracz siedzący na lewo od rysownika otrzymuje żeton aktywnego gracza.

Uwaga: Gracz nie może być jednocześnie rysownikiem i aktywnym graczem.

Cel gry

Liczba rund w grze jest uzależniona od liczby graczy:

- 3 lub 6 graczy – 6 rund,
- 4 lub 8 graczy – 8 rund,
- 5 graczy – 5 rund,
- 7 graczy – 7 rund.

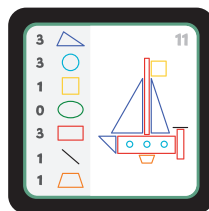
Runda trwa, dopóki jeden z graczy nie odgadnie poprawnie, co przedstawia rysunek. Zwycięzcą zostaje ten gracz, który po zakończeniu gry posiada najwięcej fricos.

Rozgrywka

Rysownik pobiera wierzchnią kartę ze stosu i umieszcza ją w podstawce na karty w taki sposób, aby tylko on widział rysunek. Pozostali gracze mogą widzieć jedynie rewers karty, z kosztem poszczególnych kształtów.

Na środku stołu utwórzcie pulę fricos, pobierając do niej z banku odpowiednią wartość, w zależności od koloru ramki na karcie:

- **niebieska ramka** – 1 frico,
- **zielona ramka** – 2 fricos,
- **żółta ramka** – 3 fricos,
- **pomarańczowa ramka** – 4 fricos,
- **czerwona ramka** – 5 fricos.



Każda z rund przebiega według poniższego schematu:

1

Kupowanie kształtów

Aktywny gracz decyduje, które kształty chce kupić. Musi kupić co najmniej 1 kształt, ale może ich też kupić więcej - tak dużo, jak chce, pod warunkiem że ma wystarczająco dużo fricos. Powiedzmy, że decyduje się zakupić 1 elipsę, 1 prostokąt i 2 okręgi. Używając karty z żaglówką jako przykładu, za swoje zakupy zapłaciłby 5 fricos, dodając je do puli na środku stołu.

Jeśli aktywny gracz nie posiada żadnych fricos, **może jednorazowo zaciągnąć pożyczkę w wysokości 10 fricos w banku**. Pożyczkę musi oddać natychmiast po tym, jak zgromadzi więcej niż 20 fricos. Jeśli gracz nie posiada żadnych fricos, a pobrał już pożyczkę z banku lub w banku nie ma wystarczająco dużo fricos, by mu pożyczki udzielić, gracz traci swoją kolejkę i musi przekazać żeton aktywnego gracza kolejnej osobie po lewej.

2

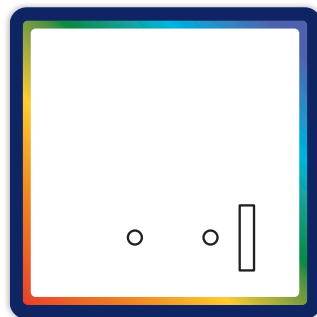
Rysowanie

Rysownik zaczyna rysować wykupione przez aktywnego gracza kształty na planszecie, która powinna być widoczna dla wszystkich graczy. Jeśli dany kształt występuje na więcej niż jednej pozycji, rysownik może zdecydować, którą z nich wybrać.

W omawianym przykładzie na karcie występują 3 okręgi, ale aktywny gracz kupił jedynie 2. Rysownik decyduje zatem, które narysować. Rysuje również 1 z 3 prostokątów. Ponieważ na rysunku nie występuje żadna elipsa, nie może jej narysować – informuje o tym graczy.

Rysownik powinien być bezstronny i tak wybierać, które kształty narysować (w przypadku większej ich liczby na rysunku, niż została zakupiona), aby nie ułatwiać odgadnięcia rysunku. Jego planszетка mogłaby wyglądać w zaprezentowany obok sposób.

Jeśli rysownik skończył rysować i żaden z graczy nie odgadł poprawnie, co przedstawia obrazek, żeton aktywnego gracza trafia do kolejnej osoby po lewej. Niczego nie zmazujcie z planszетки! Kształty w kolejnych krokach są dorysowywane do już istniejących, co ułatwia odgadnięcie rysunku.



3

Zgadywanie

W dowolnym momencie **którykolwiek z graczy** – oczywiście poza rysownikiem – **może spróbować odgadnąć, co przedstawia rysunek**. Aby to zrobić, musi zgłosić chęć wskazania, co według niego znajduje się na karcie, gdyż nie jest to akcja darmowa! Każda próba odgadnięcia rysunku – nie ma znaczenia czy ukończona sukcesem, czy nie – kosztuje 2 fricos, które należy wpłacić do puli na środku stołu.

Jeśli odpowiedź jest błędna, kontynuujcie bieżącą rundę.

Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, runda dobiega końca, a gracz, który odgadł rysunek, otrzymuje połowę puli fricos ze środka stołu. Druga połowa trafia do rysownika. W przypadku nieparzystej wartości fricos w puli, zaokrąglacie ją w górę na korzyść rysownika. Rysownik czyści tabliczkę i przekazuje planszетkę, flamaster, żeton rysownika i podstawkę na karty kolejnemu graczowi po lewej.

Koniec gry

Po rozegraniu odpowiedniej liczby rund gra dobiega końca. Gracz, który zgromadził najwięcej fricos, wygrywa. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

LISTA RYSUNKÓW NA KARTACH

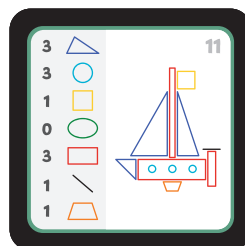
Uwaga: Dopuszczalne jest użycie słów bliskoznacznych i zdrobnień, byle pasowały do rysunku przedstawionego na karcie.

1. Motyl	31. Zegarek	63. Most
2. Kot	32. Helikopter	64. Szczoteczka do zębów
3. Młyn	33. Rakiet	65. Miotła
4. Dynia	34. Ekspres do kawy	66. Kaktus
5. Długopis	35. Drzwi	67. Marchewka
6. Drink/Napój	36. Bałwan	68. Maszynka do golenia
7. Klucz	37. Kłódka	69. Kalkulator
8. Lody	38. Kwiat	70. Konewka
9. Świeca	39. Samolot	71. Okulary
10. Nożyczki	40. Pies	72. Autobus
11. Żaglówka	41. Wieża Eiffla	73. Huśtawka
12. Klepsydra	42. Waga	74. Traktor
13. Sygnalizacja świetlna	43. Rower	75. Wędk
14. Kaczka	44. Miecz	76. Aparat
15. Pinokio	45. Pędzel	77. Mikser
16. Spychacz	46. Kran	78. Mikrofon
17. Totem	47. Królik	79. Babeczka
18. Latarnia morska	48. Żyrafa	80. Okręt podwodny
19. Ryba	49. Ślimak	81. Robot
20. Świnia	50. Mrówka	82. Toaletka
21. Żarówka	51. Cyrkiel	
22. Tarcza do gry w rzutki	52. Budzik	
23. Zapalniczka	53. Korona	
24. Prezent	54. Bączek	
25. Kościół	55. Krab	
26. Klaun	56. Pasek	
27. Śrubokręt	57. Pierścione	
28. Choinka	58. Łopata	
29. Biedronka	59. Gąsienica	
30. Lokomotywa	60. Dźwig	
	61. Kompas	
	62. Trąbka	

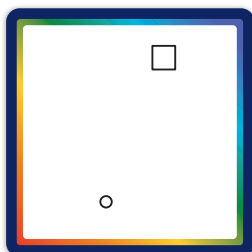
NAJCZĘSTSZE PYTANIA

1. Jakie są zasady rysowania kształtów?

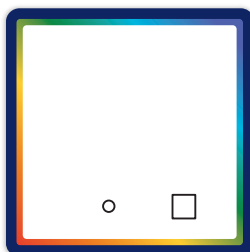
Rysownik nie musi posiadać talentu artystycznego, ale musi postarać się jak najlepiej odzwierciedlić kształty oraz ich umiejscowienie. Na poniższym przykładzie rysownik rysuje obrazek żagłówki z karty nr 11. Rysunek A jest w porządku, ale zarówno rysunek B, jak i rysunek C są nieprawidłowe, ponieważ uniemożliwią dalsze poprawne rysowanie kształtów z karty.



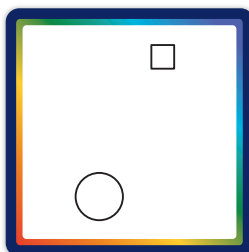
Rysunek A



Rysunek B



Rysunek C



2. Co ma zrobić rysownik w poniższych przypadkach?

- Jego drużyna lub gracz chcą kupić kształt, który nie występuje na rysunku. Rysownik informuje ich o tym fakcie. Jednak opłata za kształt musi zostać uiszczona zgodnie z cennikiem na rewersie karty.
- Jego drużyna lub gracz chcą kupić kilka kształtów tego samego rodzaju, a na karcie występuje tylko 1 taki kształt. Rysownik rysuje zakupiony kształt w odpowiednim miejscu i informuje graczy, że ten kształt występuje tylko raz. Opłata oczywiście zostaje uiszczona za tyle kształtów, ile chcieli kupić drużyna bądź gracz.
- Jego drużyna bądź gracz chcą dokupić kształt, który jest już narysowany na planszeczce rysownika i nie występuje w większej liczbie na karcie. Rysownik informuje graczy, że nie ma więcej kształtów tego rodzaju. Jednak opłata za kształt musi zostać uiszczona zgodnie z cennikiem na rewersie karty.

3. Co, jeśli drużyna lub gracz nie chcą kupować kolejnych kształtów?

Nie można spasować. Zawsze należy zakupić co najmniej 1 kształt. Jedynym wyjątkiem jest gra indywidualna, jeśli aktywny gracz nie posiada fricos i nie może zaciągnąć pożyczki w banku.

4. Co w przypadku, gdy dwóch lub więcej graczy poda poprawną odpowiedź w tym samym czasie?

Spróbujcie ustalić, kto podał odpowiedź jako pierwszy. W przypadku braku możliwości ustalenia kolejności rzućcie monetą!

5. Dlaczego rysownik ma do dyspozycji jedynie czarny flamaster, skoro kształty na karcie są kolorowe?

Kształty na kartach są kolorowe, aby ułatwić zadanie rysownikowi, np. pomóc odróżnić elipsy od okręgów.

6. Co, jeśli gracz nie posiada więcej fricos?

Jeśli gracie drużynowo, to w momencie, gdy jedna drużyna nie ma już fricos, natychmiast przegrywa i gra się kończy zwycięstwem drużyny przeciwnej. W grze indywidualnej gracz ma jednorazowo możliwość zaciągnięcia pożyczki w banku w wysokości 10 fricos, które musi oddać, gdy tylko zgromadzi powyżej 20 fricos. Jeśli skorzystał już z tej możliwości i ponownie „zbankrutował” lub gdy w banku jest za mało środków na pożyczkę, nie może być ponownie aktywnym graczem i brać udziału w zgadywaniu. Może jednak zostać rysownikiem i w ten sposób zdobyć fricos.

7. Kiedy kształty zostają wymazane z planszetek?

Nie wymazujcie kształtów, dopóki trwa bieżąca runda. Do rysunku dochodzą kolejne szczegóły, które ułatwiają odgadnięcie obrazka z karty. Po zakończonej rundzie tabliczki są czyszczone, żeby przygotować je na kolejny rysunek.

8. Czy rysownik powinien zamalowywać kształty?

Aby zachować przejrzystość rysunku, rysownik rysuje jedynie zarys przedmiotu lub zwierzęcia, zgodnie z tym, co widzi na karcie.

9. Co w przypadku, jeśli nikt nie potrafi podać poprawnej odpowiedzi, mimo że na planszecie są już narysowane wszystkie kształty z karty?

Zwykle powinno być dość oczywiste, co znajduje się na obrazku. Jeśli jednak wszystkie kształty są narysowane, a gracze nie chcą już dalej zgadywać, runda się kończy. W takim przypadku w grze drużynowej cała pula trafia do banku, natomiast w grze indywidualnej rysownik otrzymuje swoją połowę puli, a reszta trafia do banku.

Autor gry: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Opracowanie graficzne: Tatiana Korbut
Opracowanie wersji polskiej: Paulina Kortas,
Adam Bukowski, Tomasz Czerwiński
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski



© 2022 MJ Games. All rights reserved

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



02738