



INSTRUKCJA

JAK ZAGRAĆ W 20 SEKUND CHALLENGE UP?

CEL GRY

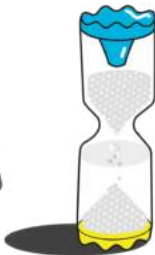
Drużyna, której nie uda się wykonać zadania, nim piasek w klepsydrze się przesypie, przegrywa rundę. Aby dać przeciwnej drużynie jak najmniej czasu na wykonanie wyzwania, musicie ukończyć swoje tak szybko, jak to tylko możliwe.

Członkowie drużyny, która wygra 3 rundy, zdobywają tytuł

Mistrzów 20 Sekund Challenge UP

WYZWANIA

Na każdej karcie znajdują się dwa wyzwania. Sędzia decyduje, której strony użyć w danej rundzie, chyba że dana karta mówi inaczej.



KARTY „NA POMOC”

Każda drużyna otrzymuje jedną kartę „NA POMOC!”. Jeśli gracz nie jest w stanie ukończyć wyzwania, może poprosić całą swoją drużynę o wsparcie, używając karty „NA POMOC!”. Kartę tę można wykorzystać tylko raz na rundę.

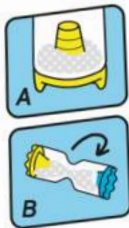


POWTÓRKA!

Jeśli sędzia ma odczucie, że zadanie nie zostało wykonane prawidłowo, może nalegać na jego powtórzenie, zanim odwróci klepsydrę. Jak bardzo powinien być surowy? Cóż, to zależy od niego!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Wybierzcie gracza, który będzie sędziował w grze. Jego zadaniem będzie odczytywanie wyzwań, przewracanie klepsydry i prowadzenie całej zabawy.
2. Podzielcie resztę uczestników na dwie drużyny i usiądźcie naprzeciwko siebie twarzą w twarz.
3. Sędzia przewraca klepsydę i przesypuje piasek tak, by sięgał do drugiej linii na wewnętrznym stożku (rys. A). Tym sposobem w każdej części klepsydry znajduje się piasek odpowiadający 20 sekundom.
4. Sędzia kręci przewróconą na bok klepsydą jak bączkiem (rys. B).
5. Kolor denka klepsydry, który wskazuje na daną drużynę po zakończeniu jej obrotu, decyduje, która z drużyn jest **Drużyną Niebieską**, a która - **Drużyną Żółtą**.



ROZGRYWKA

1. Sędzia pobiera kartę z wyzwaniem dla aktywnej drużyny i szybko je odczytuje.
2. Po odczytaniu wyzwania stawia klepsydre tak, by kolor drużyny był skierowany do góry. **Czas start!**
3. Zadanie wykonywane jest jedynie przez wybranego przez drużynę gracza, chyba że tekst na karcie mówi inaczej.
4. Po wykonaniu zadania przychodzi czas na przeciwników i nową kartę.
5. Zabawa trwa do zakończenia rundy. (Runda dobiega końca kiedy jednej z drużyn skończy się czas).
6. Po zakończeniu każdej rundy sędzia resetuje klepsydre, tak by ponownie w każdej części znajdowało się tyle samo piasku.
7. Przegrani z poprzedniej rundy rozpoczynają kolejną.

Członkowie drużyny, która jako pierwsza **wygra 3 rundy**, zdobywają tytuł **Mistrzów 20 Sekund Challenge UP**.



1

**DRUŻYNA NIEBIESKA ZACZYNA.
DRUŻYNA ŻÓŁTA JEST NASTĘPNA.**



2

**SEDZIA SZYBKO ODCZYTUJE
WYZWANIE Z KARTY.**

**UDAWAJ
GŁODNEGO
GOŁĘBIA !**



3

**SEDZIA STAWIA KLEPSYDRE TAK, BY
ROZPOCZĄŁ SIĘ UPŁYW CZASU DLA
DRUŻYNY NIEBIESKIEJ (NIEBIESKI
KONIEC KLEPSYDRY JEST SKIEROWANY
DO GÓRY).**



4

PIERWSZY GRACZ Z DRUŻYNY NIEBIESKIEJ MUSI WYKONAĆ ZADANIE NAJSZYBCIEJ JAK TO MOŻLIWE. O ILE TEKST NA KARCIE NIE MÓWI INACZEJ, POZOSTALI CZŁONKOWIE DRUŻYNY NIE MOGĄ POMAGAĆ.



5

PO UKOŃCZENIU WYZWANIA PRZEZ DRUŻYNĘ NIEBIESKĄ SĘDZIA PRZEWRAÇA KLEPSYDRE NA BOK, ODCZYTUJE NOWE WYZWANIE DLA DRUŻYNY ŻÓŁTEJ I ODWRACA KLEPSYDRE ŻÓŁTĄ STRONĄ DO GÓRY.



6

DRUŻYNA ŻÓŁTA PRÓBUJE
WYKONAĆ WYZWANIE.



7

SĘDZIA PONOWNIE ZATRZYMUJE CZAS,
KŁADĄC KLEPSYDRĘ NA BOK. ODCZYTUJE
WYZWANIE I ROZPOCZYNA MIERZENIE
CZASU DRUŻYNIE NIEBIESKIEJ.



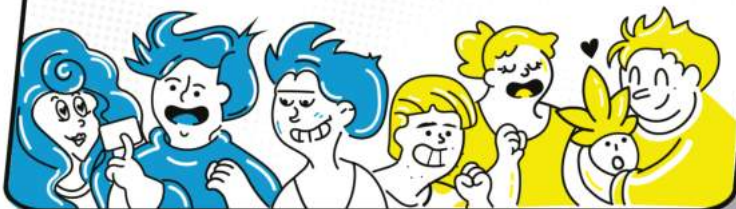
8

RUNDA TRWA, DOPÓKI SŁYCHAĆ PIASEK PRZESYPUJĄCY
SIĘ W KLEPSYDRZE. KIEDY OŚWIEK UCICHNIE, OZNACZA
TO, ŻE JEDNEJ Z DRUŻYN SKOŃCZYŁ SIĘ CZAS!
DRUŻYNA, KTÓRA POZOSTAŁA W GRZE,
WYGRYWA RUNDE.



BĄDŹ SIGMA!

WYGRAJ CHALLENGE!



ZESPÓŁ: ZUZANNA STANISZEWSKA, PAULINA KORTAS, MAKSYMILIAN DIKTI,
PRZEMYSŁAW BŁĄŻEJAK, MARTA FRANKEL-DOMINIK, PIOTR NITNER,
MARIUSZ MAJCHROWSKI, ALICJA KRÓLIKOWSKA, STANISŁAW TOMASZEWSKI,
KAROL MARCZAK, PAWEŁ PIĄTKOWSKI, JACEK CZARNIAK, AGNIESZKA JENERAŁ,
ŁUKASZ OLSZEWSKI, MAGDALENA ZARZECKA

OPRACOWANIE GRAFICZNE:
JAN TOMASZEWICZ, IZABELA SZWABA

OPRACOWANIE TECHNICZNE:
ALEKSANDRA NIEŚLUCHOWSKA,
GRZEGORZ TRACZYKOWSKI



tik - tak
czas ucieka...



© 2025 Big Potato Games

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

02903

