

Kalambury

POKAZUJESZ! RYSUJESZ! ZGADUJESZ!

DELUXE

INSTRUKCJA

Wiek: 8+

Liczba graczy: 4+

Czas gry: 40-50 min

Zawartość:

- 165 kart (zawierających 825 haseł)
- kalamburator (z 2 strzałkami i 4 punktometrami)
- klepsydra
- suchościeralna tablica
- suchościeralny mazak
- gąbeczka
- 4 żetony drużyn
- instrukcja



Znana i lubiana gra Kalambury w nowej, wyjątkowej odsłonie.

Ponad osiemset haseł w pięciu kategoriach, do pokazywania lub rysowania!

Spróbuj opanować wybuchy śmiechu, kiedy będziesz odgadywać kalambury razem ze swoją drużyną!

Świetna zabawa w gronie rodziny i znajomych gwarantowana!

Przygotowanie gry:

Złóżcie kalamburator i tablicę według rysunku na końcu instrukcji.

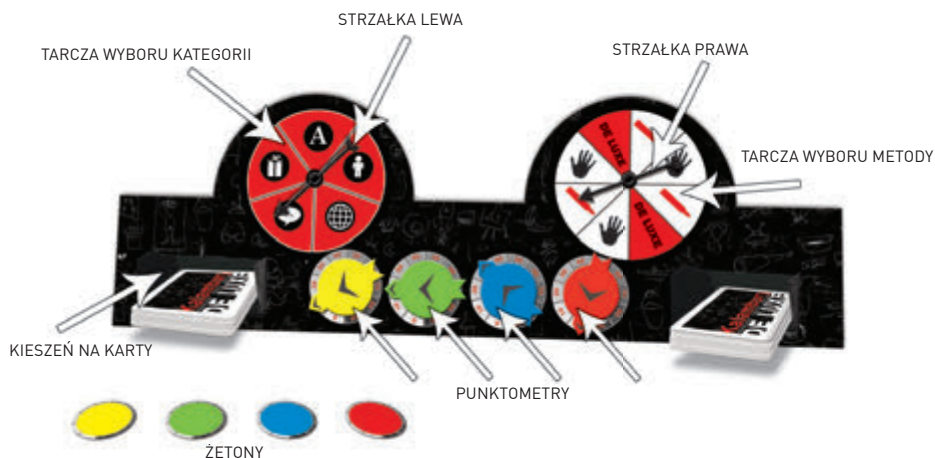
Potasujcie karty, podzielcie je na dwa równe stosy i umieśćcie zakryte w kieszeniach kalamburora.

Wyzerujcie punktometry. Podzielcie się na dwie, trzy lub cztery drużyny.

W każdej drużynie muszą być przynajmniej dwie osoby. Wybierzcie punktometr dla każdej drużyny i żeton w odpowiednim kolorze.

Ustalcie limit czasu na odgadnięcie haseł: 1, 2 lub 3 minuty. Klepsydra odmierza czas przez 1 minutę. W trakcie odgadywania należy ją obrócić odpowiednią ilość razy.

Jesteście gotowi do gry!



Rozgrywka

Drużyny kolejno odgadują hasła. Zaczyna drużyna, w której jest najmłodszy gracz. Drużyna wybiera jednego gracza do pokazania lub narysowania hasła.

Przed przedstawieniem hasła wykonaj następujące czynności:



1. Wyciągnij kartę z dowolnej kieszeni kalamburatora. Nie pokazuj jej nikomu.



2. Następnie zakręć strzałką lewą kalamburatora. Świetnie! Wylosowana została kategoria hasła, które będziesz prezentować swojej drużynie. Odszukaj wylosowany symbol na karcie. To jest Twoje hasło! Symbole określają następujące kategorie:



TYTUŁ POSTAĆ MIEJSCE POJĘCIE PRZEDMIOT



3. Teraz zakręć strzałką prawą kalamburatora. Brawo! Wylosowany został sposób prezentowania hasła: pokazywanie lub rysowanie. Jeżeli wypadło **DE LUXE** możesz wybrać sposób prezentacji.



4. Odwróć klepsydrę. Czas start. W czasie określonym na początku gry musicie zaprezentować hasło swojej drużynie.



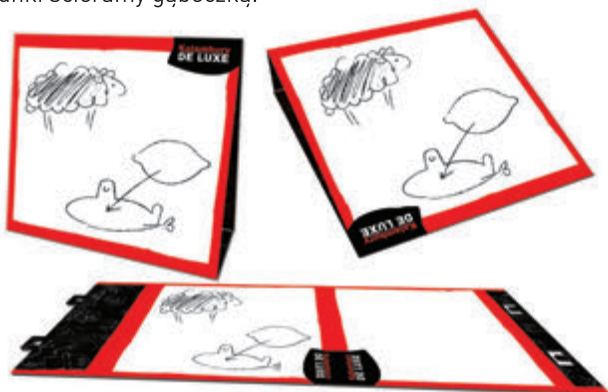
POKAZYWANIE

Przedstaw wylosowane hasło za pomocą gestów.
Nie wolno Ci niczego mówić w trakcie prezentacji.
Możesz na początku wskazać palcami liczbę wyrazów,
z których składa się hasło.



RYSOWANIE

Przedstaw wylosowane hasło za pomocą rysunków.
Nie wolno Ci pisać liter. Można rysować symbole i inne znaki graficzne.
Tablicę można postawić lub położyć na stole.
Rysunki ścieramy gąbeczką.



5. Jeśli hasło zostanie odgadnięte przed upływem określonego czasu – drużyna zdobywa 10 punktów. Przesław punktometr o jedną kreskę. Jeśli czas upłynął, a hasło nie zostało odgadnięte – drużyna nie otrzymuje punktów. Swoją kolejkę rozpoczyna następna drużyna.

W każdej kolejce członkowie drużyny muszą się wymieniać przy prezentowaniu hasel. Gracz, który teraz prezentował hasło, w następnej kolejce będzie odgadywał.

Zakończenie gry

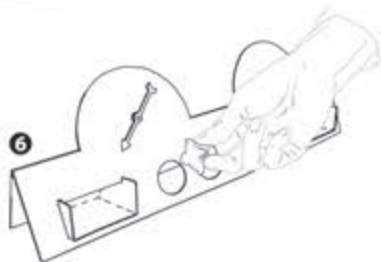
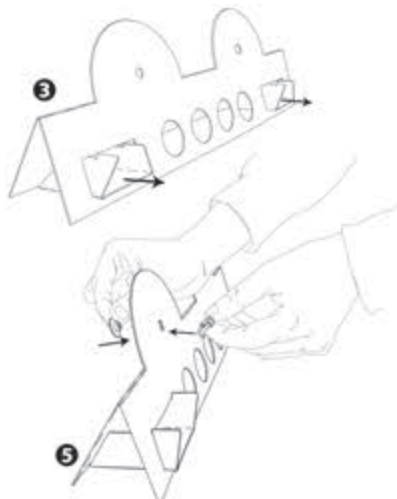
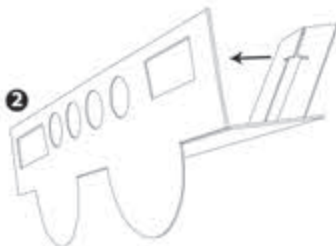
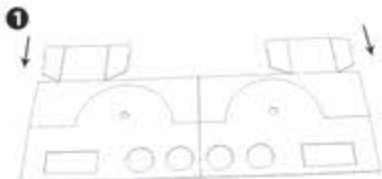
Drużyna, która pierwsza zdobędzie 90 punktów (lub inny ustalony na początku limit punktów) – wygrywa grę.

Miłej zabawy!

Opracowanie: Sławomir Czuba, Piotr Milewski, Monika Rutowska,
Krystian Skrzyszewski, Jacek Zdybel
Opracowanie graficzne: Natalia Łuczyńska, Adam Strzelecki
Koncepcja przestrzenna i opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski



Instrukcja składania tablicy



Instrukcja składania kalamburatora



POLECA GRY TOTALNIE TOWARZYSKIE!