

TRAF w 10

ZAWARTOŚĆ

- 1 dekodery
- 10 znaczników odpowiedzi
- 100 dwustronnych kart z pytaniami
- Instrukcja



CEL GRY

Zadaniem graczy jest udzielenie jak największej liczby prawidłowych odpowiedzi na jedno, wspólne dla wszystkich pytanie. Gdy gracz odpowie poprawnie, zdobywa punkt. Jeżeli jednak w porę nie spasuje i udzieli błędnej odpowiedzi, traci wszystkie punkty zdobyte w tej rundzie.

W momencie, gdy pierwszy z graczy zdobędzie co najmniej 30 punktów, gra się kończy, a gracz mający największą liczbę punktów wygrywa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gra **Traf w 10** przeznaczona jest dla od 2 do 8 graczy. Jeżeli jednak w rozgrywce będą brały udział więcej niż 4 osoby, podzielcie się na drużyny. Następnie zdecydуйте, jak długo ma trwać rozgrywka – standardowo gra kończy się, gdy któryś z graczy / któraś drużyna zdobędzie 30 punktów. Jeżeli chcecie, aby gra trwała krócej, możecie umówić się np. na 15 punktów.

W każdym z czterech rogów dekodera znajduje się licznik punktów oznaczony odmiennym symbolem – dla poszczególnych graczy/drużyn **(A)**. Karty z pytaniami powinny być umieszczone w dekoderyze tak, aby odpowiedzi były widoczne w odpowiednich otworach **(B)**. Następnie umieśćcie w urządzeniu wszystkie znaczniki odpowiedzi, a wierzchnią kartę przełóżcie na spód stosu **(C)**.

Jesteście gotowi do gry!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się przez szereg rund wyznaczanych przez nowe karty z pytaniami. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, który głośno czyta umieszczone na środku karty pytanie i udziela pierwszej odpowiedzi. Kolejni uczestnicy przystępują do rozgrywki zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz może albo udzielić kolejnej odpowiedzi na pytanie, albo spasować.

- Jeżeli gracz zdecyduje się zmierzyć z pytaniem, wówczas głośno udziela jednej odpowiedzi i usuwa odpowiedni znacznik z dekodera:
 - Odpowiedź była prawidłowa? Brawo Ty! Połóż znacznik odpowiedzi przed sobą – oznacza on zdobyty przez Ciebie punkt, a Ty grasz dalej.
 - Odpowiedź nie była poprawna? A to pech! Odpadasz z trwającej obecnie rundy i nie będziesz mieć możliwości udzielenia kolejnych odpowiedzi na pytanie. Co więcej, tracisz wszystkie punkty zdobyte w tej rundzie (zachowując te przyznane w poprzednich rundach). Aby to zaznaczyć, odsuń od siebie zebrane znaczniki odpowiedzi (nie umieszczaj ich z powrotem w dekoderyze!).
 - Po udzieleniu odpowiedzi – niezależnie od tego, czy była poprawna, czy błędna – przekaz dekodery kolejnemu graczowi – siedzącemu po Twojej lewej stronie.
- Jeżeli gracz nie jest pewny, która z pozostałych odpowiedzi jest prawidłowa, lub podejrzewa, że pozostały jedynie błędne odpowiedzi na zadane pytanie (X), wówczas może spasować i przekazać dekodery kolejnemu uczestnikowi. Dzięki temu gracz nie ryzykuje utraty zgromadzonych w tej rundzie punktów, ale też nie będzie miał możliwości ponownego zmierzenia się z tym pytaniem.



KATEGORIE PYTAŃ



Prawda/fałsz: Zadaniem graczy jest wskazanie, które z odpowiedzi na pytanie z karty są prawidłowe, przy czym gracze nie wiedzą, ile jest prawidłowych, a ile błędnych odpowiedzi. Jeżeli gracz uzna, że w puli pozostały tylko błędne odpowiedzi, wówczas, aby nie stracić zgromadzonych do tej pory w tej rundzie punktów, powinien spasować.



Liczba: Zadaniem graczy jest wskazanie dokładnej liczby lub daty będącej właściwą odpowiedzią na pytanie z karty.



Kolejność: Zadaniem graczy jest wskazanie prawidłowej pozycji wybranej przez siebie odpowiedzi na pytanie z karty. Na przykład na pytanie: „Kolejność najczęściej tłumaczonych autorów (1 = najczęściej tłumaczony)” gracz może odpowiedzieć np.: „5 – Stephen King”, po czym usuwa odpowiedni znacznik. Jak widzicie, nie ma konieczności wskazywania odpowiedzi w kolejności rosnącej, ważne jest tylko odpowiednie przypisanie pozycji do odpowiedzi.



Wiek/dekada: Zadaniem graczy jest wskazanie wieku lub dekady będących właściwą odpowiedzią na pytanie z karty.



Kolor: Zadaniem graczy jest wskazanie koloru będącego właściwą odpowiedzią na pytanie z karty.



Pytanie otwarte: Zadaniem graczy jest wskazanie właściwej odpowiedzi na pytanie z karty. Odpowiedzią tą może być słowo, imię, nazwa własna itp.

PRZYKŁAD

Pytanie brzmi: „Czy to zwierzę jest ssakiem?”. Dwie odpowiedzi zostały już odłożone – „panda wielka” to prawidłowa odpowiedź, „waran” zaś jest odpowiedzią błędną. Wiadomo więc, że jeden z graczy odpadł już z tej rundy.



KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy wszystkie znaczniki odpowiedzi zostały usunięte z dekodera lub gdy wszyscy gracze spasowali. Wówczas gracze liczą zgromadzone przed sobą znaczniki odpowiedzi, a wyniki zaznaczają na swoim liczniku punktów. Przed rozegraniem kolejnej rundy wszystkie znaczniki odpowiedzi należy ponownie umieścić w dekoderyze.

NOWA RUNDA

Przed rozpoczęciem nowej rundy upewnijcie się, że wszystkie znaczniki odpowiedzi znajdują się w dekoderyze. Następnie wyciągnijcie wierzchnią kartę z pytaniem, z którym zmierzycie się w poprzedniej rundzie, i umieśćcie ją na spodzie stosu kart. Nową rundę rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie osoby, która rozpoczynała poprzednią rundę.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy na koniec rundy którykolwiek z graczy będzie miał minimum 30 punktów. Ten, kto na liczniku punktów zanotował najwyższą wartość – wygrywa.

SPOSÓB OTWARCIA DEKODERA:

Aby otworzyć klapę z boku dekodera, delikatnie ją odegnij, jednocześnie przesuwając ją w górę. Zwróć uwagę na ułożenie rowków, aby kłapa mogła się prawidłowo otwierać i zamykać.



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

Opracowanie wersji polskiej: **Adam Bukowski**
Zespół: **Jacek Zdybel, Malwina Jakóbczyk,**
Natalia Bronk, Monika Rutowska
Opracowanie graficzne wersji polskiej: **Sebastian Goyke**



SMART 10



Arno Steinwender & Christoph Reiser

Traf w 10 is a Polish adaptation of the Smart10 – board game designed and created by Martinex Oy, and the Traf w 10 is subject to the intellectual property rights of Martinex Oy. Martinex Oy owns the trademarks, whether registered or not, in the Traf w 10, MARTINEX, MINDTWISTER and SMART10 names and logos, the designs, whether registered or not, in the appearance of the Smart10 – board game and question cards as well as the copyright in the Smart10 – board game, question cards and game rules as well as their Polish adaptations and/or translations. All rights reserved.