

R O D Z I N N E

# Kalambury

Podróż po Polsce



8+

3+

60min

## Zanim zagrasz...

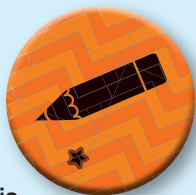
- Hasła w grze **Rodzinne Kalambury. Podróż po Polsce** nawiązują do kultury, historii i przyrody poszczególnych województw. Nie zawsze te nawiązania są oczywiste na pierwszy rzut oka.
- Opisy haseł to dodatkowa ciekawostka. Wyjaśniają powiązanie hasła z regionem, zachęcają, by dowiedzieć się więcej. Po zakończeniu zgadywania warto przeczytać opis hasła na głos.
- Prezentując hasło, wykorzystuj wieloznaczność wyrazów, różne skojarzenia. Dobrą taktyką jest także pokazywanie osobno poszczególnych wyrazów.

## Zawartość

- plansza do gry
- 40 żetonów
- żeton pucharu
- 161 kart (zawierających 805 haseł)
- 4 karty pomocy
- 4 pionki
- tablica suchościeralna
- mazak suchościeralny
- gąbka
- instrukcja

## Opis karty

- A** hasło do odgadnięcia
- B** kategoria
- C** opis z informacjami dodatkowymi i ciekawostkami
- D** hasło zielone – łatwe
- E** hasła białe, żółte i pomarańczowe – średniej trudności
- F** hasło czerwone – trudne



**PRZYKŁAD:** Pomarańczowy kolor żetonu wskazuje hasło na karcie do odgadnięcia, ikona na żetonie określa sposób prezentacji. Gwiazdka oznacza liczbę punktów za odgadnięcie hasła (patrz: WARIANT DRUŻYNOWY).

## WARIANT RODZINNY

Gracze tworzą jeden zespół i wspólnie odgadują hasła.



### Przygotowanie do gry

1. Rozłóżcie planszę w miejscu, w którym będziecie prowadzić rozgrywkę.
2. Podzielcie karty hasła na 7 talii – zgodnie z rewersem, a następnie dokładnie potasujcie każdą z nich i umieśćcie w odpowiednim regionie na planszy (rewersem do góry).
3. Wybierzcie **14 żetonów** (5 żetonów POKAZYWANIE, 5 żetonów RYSOWANIE oraz 4 żetony TRZY SŁOWA, w dowolnych kolorach) i rozłóżcie je zakryte (rewersem do góry) po 2 w każdym regionie. Pozostałe odłóżcie do pudełka.  
W kolejnych rozgrywkach możecie wybierać do ułożenia na planszy dowolne żetony, w zależności od upodobań i zakładanego poziomu trudności rozgrywki (patrz: OPIS ŻETONÓW).
4. Wybierzcie kolor pionka i ustawcie go w dowolnym regionie.
5. Połóżcie w pobliżu tablicę do rysowania, flamaster i gąbkę.
6. Jesteście gotowi do gry!

## Rozgrywka

Waszym celem jest zebranie wszystkich żetonów z planszy. Żetony zdobywacie, gdy prawidłowo odgadniecie hasło.

Rozgrywka podzielona jest na tury. W każdej turze wspólnie podejmujecie decyzję, czy zostajecie w danym regionie, czy przestawiacie pionek do innego. Pionek może się znajdować tylko w regionie, w którym są jeszcze żetony.

Następnie wybieracie jedną osobę do prezentacji hasła.

**Osoba prezentująca hasło wykonuje następujące czynności:**

1. Bierze jeden żeton z regionu, w którym stoi pionek.
2. Dobiera jedną kartę hasel z tego regionu, nie zdradzając jej treści pozostałym graczom.
3. Zgodnie z informacjami zawartymi na żetonie – odnajduje na karcie hasło (określone kolorem żetonu) i sprawdza formę jego prezentacji (ikona na żetonie, patrz: OPIS ŻETONÓW).  
Jeśli gracze z dziećmi, możecie umówić się na zgadywanie jedynie **zielonych**, najłatwiejszych hasel.
4. Informuje odgadujących, jaka jest kategoria hasła, i pokazuje im na palcach liczbę wyrazów w hasle.
5. Przez chwilę myśli, w jaki sposób zaprezentować hasło.
6. Rozpoczyna się prezentacja i odgadywanie. Czas start!


Jeśli odgadliście hasło, zatrzymujecie żeton i kładziecie go przed sobą.

Jeśli hasła nie udało się odgadnąć, żeton wraca odkryty na planszę do regionu, z którego został zabrany. W kolejnych turach żeton ten może zostać ponownie wybrany (należy wówczas pociągnąć nową kartę hasel).

Niezależnie od rezultatu zgadywania wykorzystana karta wkładana jest na spód odpowiedniej talii.

## Zakończenie gry

Gdy na planszy nie będzie już żadnych żetonów, gra kończy się zwycięstwem całego zespołu. Możecie wspólnie wznieść puchar! Wasza wiedza o Polsce jest imponująca!



Przyporządkowanie województw do regionów jest zgodne z obecnym podziałem Polski na makroregiony (jednostki statystyczne NUTS 1).

## WARIANT DRUŻYNOWY

Gracze dzielą się na drużyny, które rywalizują o punkty zdobywane za odgadnięte hasła.

### Przygotowanie do gry

1. Rozłóżcie planszę w miejscu, w którym będziecie prowadzić rozgrywkę.
2. Podzielcie karty hasel na 7 talii – zgodnie z rewersem, a następnie dokładnie potasujcie każdą z nich i umieśćcie w odpowiednim regionie na planszy (rewersem do góry).
3. Podzielcie się na dwie, trzy lub cztery drużyny. W każdej drużynie muszą być przynajmniej dwie osoby. Wybierzcie dla każdej drużyny kolor pionka i ustawcie go w dowolnym regionie.
4. Wybierzcie 20 żetonów (jeśli są 2 lub 4 drużyny) albo 21 żetonów (jeśli są 3 drużyny) dowolnego rodzaju, zależnie od preferencji (patrz: OPIS ŻETONÓW). Rozłóżcie je zakryte (rewersem do góry) po 3 w każdym regionie (w przypadku 2 i 4 zespołów w jednym z regionów znajdują się tylko dwa żetony). Pozostałe odłóżcie do pudełka.
5. Ustalcie, czy gracie z limitem czasu na odgadywanie hasel (np. 2, 3 lub 5 min). Jeśli tak, do mierzenia czasu najlepiej wykorzystajcie stoper w telefonie komórkowym.
6. Połóżcie w pobliżu tablicę do rysowania, flamaster i gąbkę.
7. Jesteście gotowi do gry!

### Rozgrywka

Zaczyna ta drużyna, której członkowie byli ostatnio razem na wycieczce.

Drużyna wspólnie podejmuje decyzję, do którego regionu się udaje, i odpowiednio przestawia swój pionek. Przesunąć można się tylko do regionu, w którym są jeszcze żetony (odkryte lub zakryte). Ruch jest obowiązkowy – nie można pozostać w tym samym regionie na kolejną turę (tzn. odgadywać hasel z tego samego regionu drugi raz z rzędu). Można jednak wracać do regionów, które już wcześniej odwiedzaliście w trakcie rozgrywki.

Następnie drużyna wybiera jedną osobę do prezentacji hasła. Prezentacja hasła wygląda identycznie jak w WARIANCIE RODZINNYM. Każde odgadnięte hasło warte jest 1 punkt. Drużyna zatrzymuje żeton za odgadnięte hasło, co ułatwi końcowe liczenie punktów.



Żetony WYZWANIE DLA MISTRZÓW mają wartość 0,5 punktu lub 2 punktów, w zależności od wybranej trudności pytania (patrz: OPIS ŻETONÓW). Aby przy końcowym liczeniu pamiętać o wartości tego żetonu, połóżcie go powyżej (0,5 pkt) lub poniżej (2 pkt) puli żetonów zdobytych do tej pory przez drużynę.

Jeśli hasła nie udało się odgadnąć przed czasem, żeton wraca odkryty na planszę do regionu, z którego został zabrany. W kolejnych turach żeton ten może zostać ponownie wybrany przez inną lub tę samą drużynę graczy (należy wówczas pociągnąć nową kartę hasel). Niezależnie od rezultatu zgadywania wykorzystana karta wkładana jest na spód odpowiedniej talii. Kolejka przechodzi na następną drużynę.

## Zakończenie gry

Gra trwa do momentu, aż na planszy nie będzie już żadnego zakrytego żetonu. Wygrywa ten zespół, który zgromadził najwięcej punktów. Otrzymuje on puchar za zwycięstwo!

## Dogrywka

W przypadku remisu następuje dogrywka. Remisujące zespoły wspólnie wybierają lub losują spośród siebie jedną osobę, która zaprezentuje trudne hasło (**czzerwone**) z karty dobranej z dowolnego regionu. Hasło prezentowane jest obu drużynom naraz. Wygrywa ta drużyna, której przedstawiciel jako pierwszy odgadnie hasło.

## KIESZONKOWE KALAMBURY

**Weź ze sobą jedynie karty i ciesz się kalamburami, gdziekolwiek jesteś.**

Zabierzcie ze sobą karty w pudełku. Pozostałe elementy w tym wariantcie nie będą potrzebne. Gracze stanowią jedną drużynę, wspólnie odgadują hasła. Zmieszajcie wszystkie karty razem, tworząc jedną talię. Gracze po kolei będą dobierać po jednej karcie i prezentować hasło pozostałym, wykorzystując dowolną wybraną przez siebie metodę (POKAZYWANIE, RYSOWANIE, TRZY SŁOWA). Wybór hasel następuje w ustalonej kolejności, zgodnej z kolejnością kolorów na kartach: najpierw odgadujecie hasło zielone, w następnej kolejce dobieracie nową kartę i odgadujecie hasło białe, potem żółte, pomarańczowe, czerwone, ponownie zielone itd.

Gra **Rodzinne Kalambury. Podróż po Polsce** pozwala na dostosowanie poziomu trudności do wymagań uczestników rozgrywki. Poniżej zestaw zasad, za pomocą których można dopasować grę do swoich potrzeb.

### **UŁATWIENIA**

- Niezależnie od koloru żetonu zawsze prezentujecie hasła łatwe, czyli oznaczone kolorem zielonym.
- Gracz wybiera dowolną metodę prezentacji (RYSOWANIE, POKAZYWANIE, TRZY SŁOWA), niezależnie od ikony na żetonie.

### **UTRUDNIENIA**

- Ograniczenie czasu zgadywania do 2 minut.
- Prezentujący nie podaje kategorii hasła i/lub liczby wyrazów w hasle – zgadujecie w ciemno!
- Odgadujecie jedynie hasła trudne (czerwone). Formę prezentacji określa wylosowany żeton lub wybiera ją dowolnie prezentujący.

Autor gry: **Bartosz Odorowicz**

Zespół: **Jacek Zdybel, Adam Bukowski,  
Malwina Jakóbczyk, Natalia Bronk**

Ilustracje i opracowanie graficzne: **Sebastian Goyke**

Opracowanie techniczne: **Aleksandra Niestuchowska,  
Grzegorz Traczykowski**



**TREFL SA**  
ul. Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Polska  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)



**Made in Poland**

## OPIS ŻETONÓW



### POKAZYWANIE

Prezenter przedstawia hasło za pomocą gestów. Nie wolno mu niczego mówić w trakcie prezentacji.



### POKAZYWANIE NA SIEDZĄCO (prezentacja zaawansowana)

Tak jak POKAZYWANIE, ale osoba prezentująca hasło musi siedzieć w trakcie pokazywania i nie wolno jej poruszać nogami. Wszystkie ruchy mogą być wykonywane jedynie rękami, tułowiem i głową.



### RYSOWANIE

Przedstawienie hasła za pomocą rysunków na tablicy. Nie wolno pisać liter i liczb. Można rysować symbole i inne znaki graficzne lub stosować metodę rebusu. Rysunki ścieramy gąbką.



### RYSOWANIE „SŁABSZA” RĘKA (prezentacja zaawansowana)

Tak jak RYSOWANIE, ale rysować należy ręką, która nie jest wiodącą.



słowa

### TRZY SŁOWA

Przedstaw wylosowane hasło za pomocą trzech słów. Nie mogą to być słowa zawarte w hasle lub z nich utworzone. Nie wolno mówić niczego więcej ani wydawać żadnych dodatkowych dźwięków.

**PRZYKŁAD:** Jeśli w hasle jest słowo „zamek”, zabronione jest mówienie np. „zamkowy” lub „zaczysko”. Dozwolone jest natomiast użycie słów „twierdza” i „gród”.



czasowniki

### TYLKO CZASOWNIKI (prezentacja zaawansowana)

Przedstaw wylosowane hasło za pomocą dowolnej liczby czasowników. Nie mogą to być czasowniki zawarte w hasle lub z nich utworzone. **PRZYKŁAD:** Jeśli w hasle jest słowo „zamknięty”, zabronione jest mówienie np. „zamykać”, „przyrykać” lub „domykać”. Dozwolone jest natomiast użycie słów „zatrząskiwac” i „zasuwać”.



### WYZWANIE DLA MISTRZÓW (prezentacja zaawansowana)

Do wyboru jest jedno z dwóch haseł: **ZIELONE** – łatwiejsze, po odgadnięciu warte pół punktu, i **CZERWONE** – trudniejsze, po odgadnięciu warte dwa punkty. W obu przypadkach należy wybrać jedną, dowolną metodę prezentacji hasła (RYSOWANIE, POKAZYWANIE, TRZY SŁOWA).