

INSTRUKCJA

8+

wiek

2-20

liczba graczy

MYŚL KOLOREM JUNIOR

ELEMENTY GRY

300 kart z pytaniami, 4 talie kart kolorów (po 11 kart każda), 10 kart „kradzieja” koloru, notes, pisak, instrukcja.

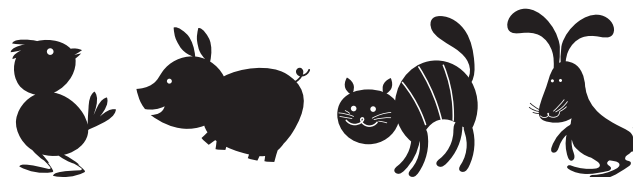
CEL GRY

W trakcie zabawy gracze udzielają odpowiedzi na zadane pytania, używając do tego 11 kart kolorów posiadanych w ręce. Kto pierwszy zdobędzie 10 punktów – wygrywa grę!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gra *Myśl kolorem junior* przeznaczona jest dla 2-4 graczy. Możecie też grać w drużynach, dzięki czemu w rozgrywce będzie mogło uczestniczyć dużo więcej osób! Zasady dla obu tych wariantów pozostają takie same (prezentowane poniżej reguły gry drużynowej odnoszą się również do gry indywidualnej).

- Każda z drużyn wybiera ikonę i otrzymuje odpowiadającą jej talię, składającą się z 11 kolorów: karty białej, żółtej, pomarańczowej, czerwonej, różowej, fioletowej, zielonej, niebieskiej, brązowej, szarej i czarnej.



- Każda z drużyn otrzymuje też jedną losowo wybraną kartę „kradzieja” koloru. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka.
- Pisak oraz notes do oznaczania punktów połóżcie w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
- Ze znajdujących się w pudełku 300 kart pytań stwórzcie niewielki stos, zawierający 20-30 kart. W razie konieczności stos ten możecie na bieżąco uzupełniać pozostałymi w pudełku kartami.
- Jesteście gotowi do gry!



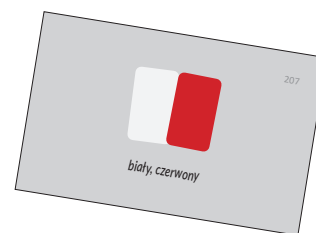
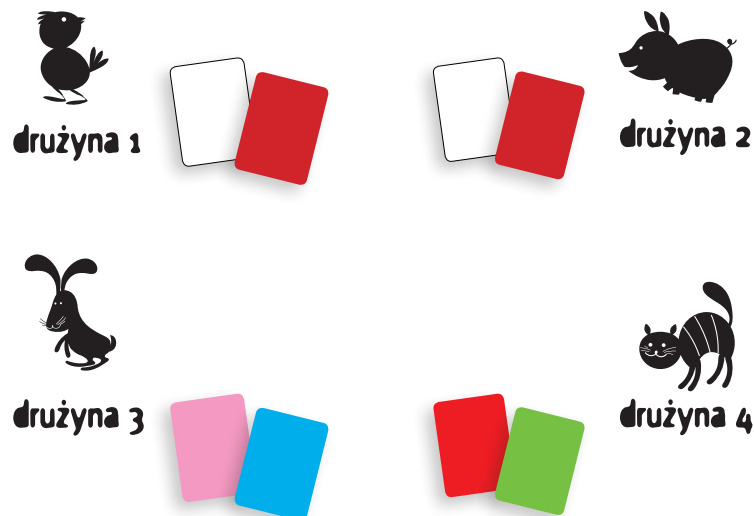
PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna drużyna, której członkowie mają na sobie najbardziej kolorowe stroje. Wybrany spośród nich uczestnik zabawy głośno i wyraźnie czyta pytanie umieszczone na wierzchniej karcie oraz liczbę kolorów stanowiących prawidłową odpowiedź (liczba na czarnej plamie). Oczywiście czytający dba o to, by żaden gracz (także on sam) nie mógł dojrzeć umieszczonego na rewersie karty rozwiązania!



Następnie gracze (także drużyna gracza pytającego i on sam), wykorzystując posiadane w ręce karty kolorów, decydują, które z nich stanowią odpowiedź na właśnie zadane pytanie. Wybrane karty kładą zakryte przed sobą.

Pierwsza z drużyn, która wyłoży karty, krzyczy: „**Kolorowy zawrót głowy!**”. Od tej chwili pozostałe drużyny mają zaledwie 15 sekund na udzielenie odpowiedzi na pytanie. Następnie drużyny jednocześnie odwracają wyłożone przez siebie karty, a aktywny gracz odwraca kartę z pytaniem, prezentując tym samym prawidłową odpowiedź.



PUNKTOWANIE

- Każda drużyna, która odpowiedziała prawidłowo (wyłożyła właściwe karty kolorów), otrzymuje jeden punkt za każdą inną drużynę, która odpowiedziała nieprawidłowo.
- Jeśli drużyna odpowiedziała nieprawidłowo (wyłożyła zestaw kolorów inny niż w odpowiedzi na odwrocie karty), wówczas nie zdobywa punktów.

Na przykładzie z rysunku drużyny trzecia i czwarta udzieliły błędnych odpowiedzi, więc nie uzyskują żadnych punktów. Drużyny pierwsza i druga odpowiedziały poprawnie, dzięki czemu otrzymują po 2 punkty – czyli po jednym punkcie za każdą drużynę, która nie poradziła sobie z pytaniem.

- Jeżeli wszystkie drużyny udzielą prawidłowej odpowiedzi, wówczas w trwającej rundzie nie zapisuje się punktów, za to w kolejnej rundzie zwycięzcom doliczony zostanie 1 dodatkowy punkt. Aby o tym pamiętać, połóżcie kartę z pytaniem obok notesu. Jeżeli ponownie wszyscy gracze odpowiedzą poprawnie, wówczas punkty przechodzą do kolejnej rundy, w której doliczone zostaną 2 dodatkowe punkty, itd.

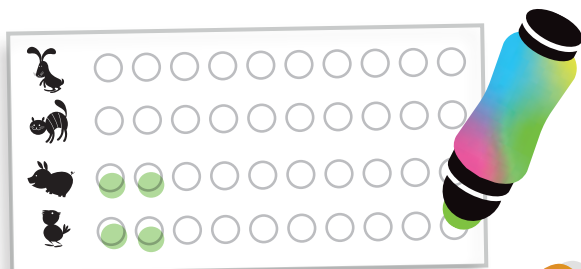


- Jeżeli żadna z drużyn nie zdoła poprawnie odpowiedzieć na pytanie, punkty nie są przyznawane. Jeżeli w rundzie, w której miałyby zostać przyznane dodatkowe punkty, wszystkie drużyny udzielą złych odpowiedzi, bonusowe punkty przepadają.

Gdy wszystkie otrzymane punkty zostaną zaznaczone w notesie, następuje kolejna runda. Wyłożone karty wracają do rąk swych właścicieli, a gracz z drużyny zasiadającej po lewej stronie drużyny, która była aktywna w poprzedniej rundzie, czyta kolejne pytanie.

Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 10 punktów, wygrywa grę!

W przypadku remisu wszyscy remisujący są zwycięzcami.



KARTY „KRADZIEJA” KOLORU

Każda z drużyn dysponuje jedną kartą „kradzieja” koloru. Daje ona możliwość spowolnienia przodującej w punktach drużyny.



Karta może być użyta tylko w stosunku do drużyny, która w danej chwili ma największą liczbę punktów, czyli wobec lidera (lub jednego z liderów, w przypadku gdy kilka drużyn ma tyle samo punktów). Karta „kradzieja” koloru musi zostać użyta jeszcze przed odczytaniem nowego pytania. Drużyna, która ma zostać spowolniona kartą „kradzieja”, na jedną rundę usuwa ze swojej talii tyle losowo wybranych kart kolorów, ile nakazuje liczba na karcie „kradzieja”. W tej rundzie nie będzie mogła z nich korzystać. W danej rundzie można wobec jednej drużyny zagrać tylko jedną kartą „kradzieja”.

W trakcie całej rozgrywki każda z drużyn może tylko jeden raz zagrać kartą „kradzieja” koloru – używajcie jej rozważnie!

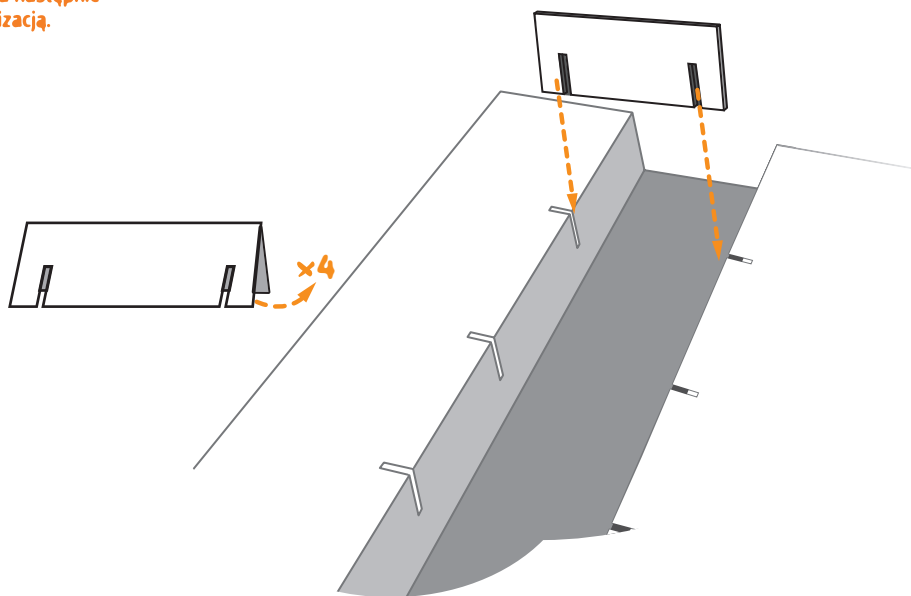
Uwaga!

Jeśli odpowiedzią na pytanie ma być kolor złoty, odpowiada mu karta żółta.

Jeśli natomiast odpowiedzią ma być kolor stalowy lub srebrny, odpowiada mu karta szara.

INSTRUKCJA MONTAŻU WKŁADKI

Przed pierwszą rozgrywką elementy wkładki należy ostrożnie wypchnąć z ramki, a następnie zamontować je zgodnie z wizualizacją.



Opracowanie wersji polskiej:
Bartosz Odorowicz

Zespół:
Adam Bukowski, Jacek Zdybel, Paulina Kortas

Opracowanie graficzne:
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke

Opracowanie techniczne:
Aleksandra Niestuchowska, Grzegorz Traczykowski



Trefl SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia



Manufactured under license from Big Potato Ltd www.bigpotato.co.uk.
Copyright ©2019 Marketed and distributed by TREFL Spółka Akcyjna