

# Wyraź to!



Rodzinna gra drużynowa  
o wy-twarz-aniu emocji

Wiek: 7+ | Dla 2 drużyn

**Opracowanie wersji polskiej:**  
Adam Bukowski

**Zespół:**  
Paulina Kortas, Jacek Zdybel, Bartosz Odorowicz

**Opracowanie graficzne:**  
Sebastian Goyke

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

©2019 Drumond Games Ltd.

## Zawartość:

- ramka z klepsydrą
- 150 kart emocji (60 dla młodszych i 90 dla starszych graczy)
- instrukcja

## Karty

W grze *Wyraź to!* znajdziecie 150 kart emocji i nastrojów w podziale na dwie talie.

Pierwsza z nich, przeznaczona dla młodszych graczy, zawiera 60 kart z 30 emocjami (po 2 karty z każdą z nich). Zawierają one prostsze i przystępniejsze hasła, których dwukrotne występowanie pozwala na większe zaangażowanie młodszych uczestników zabawy. Druga talia obejmuje 90 różnych emocji, nastrojów i stanów, z którymi będą się mogli zmierzyć starsi gracze.

Wszystkie hasła są ujednolicone i zapisane w rodzaju męskim, ale w trakcie zabawy za prawidłowe należy też uznać odgadnięcie hasła w rodzaju żeńskim.

## Przygotowanie do gry

Potasujcie osobno karty emocji dla młodszych i starszych graczy, stwórzcie z nich stosy i połóżcie w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich uczestników gry. Gdy w zabawie biorą udział tylko starsi gracze, potasujcie wszystkie karty razem. Karty powinny być ułożone tak, aby widoczna była strona z podpowiedzią (z dużą literą). Wyzerujcie klepsydrę w ramce.

## Zarys rozgrywki

Gracze dzielą się na dwie drużyny. Członkowie każdej z nich będą na zmianę próbować wyrazić mimiką twarzy jak najwięcej emocji i nastrojów, trzymając przed sobą plastikową ramkę. Odgadnięcie hasła ułatwia członkom drużyny jedna podpowiedź – litera, na jaką rozpoczyna się prezentowana, zapisana na odwrocie karty emocja. Jeżeli uda im się odgadnąć, zachowują kartę jako punkt. Pierwszy zespół, który zbierze ich 20 – wygrywa!

## Przebieg rozgrywki

Podzielcie się na dwie drużyny. Zespół, w skład którego wchodzi najmłodszy uczestnik, rozpoczyna grę. W każdej turze poszczególni członkowie drużyn naprzemiennie stawać się będą aktywnym graczem. Osoba ta bierze ramkę, sprawdza, czy klepsydra jest wyzerowana, i wybiera, z którego stosu będzie losować karty.

Sugerujemy, aby najmłodszy uczestnik zabawy korzystał ze stosu dla młodszych, natomiast pozostali mogą używać stosu kart dla starszych graczy. Ustalcie to między sobą przed rozpoczęciem rozgrywki.

Gdy aktywny gracz jest gotowy, obraca ramkę o 180°, uruchamiając tym samym upływ czasu. Pobiera pierwszą kartę z odpowiedniego stosu i stara się wyrazić twarzą zapisaną na karcie emocję. Gracz powinien trzymać kartę (wraz z ramką) tak, aby pozostali członkowie zespołu widzieli dużą literę na jej odwrocie. Stanowi ona dla nich podpowiedź – jest to pierwsza litera nazwy emocji, którą stara się wyrazić aktywny gracz.

Gdy członkowie drużyny odgadną nazwę prezentowanej emocji, aktywny gracz pobiera kolejną kartę – i tak dalej, aż skończy mu się czas. Gdy cały piasek przesypie się na dno klepsydry, tura przechodzi na kolejną drużynę.

Każdy prawidłowo nazwany nastrój daje drużynie punkt – gracze kładą tę kartę przed sobą. Jeżeli graczom nie udało się odgadnąć hasła, kartę należy położyć na spód odpowiedniego stosu.

## Warianty gry

Co do zasady aktywny gracz powinien tak długo prezentować wylosowaną na karcie emocję, aż członkowie jego drużyny podadzą jej prawidłową nazwę.

Przed rozgrywką, zwłaszcza jeżeli biorą w niej udział młodszy gracze, możecie się jednak umówić, że w przypadku trudniejszej do wyrażenia emocji lub nie do końca dobrze rozumianego hasła aktywny gracz może odrzucić daną kartę i wylosować nową ze stosu.

## Koniec gry

Pierwsza drużyna, która zbiera 20 kart – gromadząc tym samym 20 punktów – wygrywa zabawę!