

**INSTRUKCJA**

**KTO DA  
WIĘCEJ?**

## CEL GRY:

Pokonaj pozostałych graczy, licytując, ile razy poprawnie odpowiesz na pytania z najrozmaitszych kategorii. Zdobywaj punkty przez podanie największej liczby odpowiedzi, ale uważaj, żeby nie przeholować! Jeśli zalicytujesz za wysoko, może się okazać, że odpadniesz z gry. Kto pierwszy dotrze do mety, wygrywa.

## ZAWARTOŚĆ:

168 kart z pytaniami, 8 żetonów licytacji, plansza, 8 pionków, kostka, instrukcja

W *Kto da więcej?* zmierzycie się z zadaniami z następujących kategorii:



Wiedza o świecie



Popkultura



Słowa i literatura



Sztuka i muzyka



Rozmaitości


Ikonki kategorii na kartach odpowiadają oznaczeniom na kostce. W każdym zadaniu określona jest minimalna liczba odpowiedzi, którą musi zadeklarować aktywny gracz. Oczywiście pozostali uczestnicy gry mogą przebić tę wartość i spróbować udzielić większej liczby odpowiedzi! Kto da więcej, ten zmierzy się z wyzwaniem!

*Przykład: Jeśli zadanie brzmi: „Dwie piosenki o zwierzętach”, gracz musi podać co najmniej dwa tytuły, by zdobyć punkt.*

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

Karty, kostkę i planszę połóżcie na stole. Każdy gracz dostaje pionek w wybranym kolorze i odpowiadający mu żeton licytacji. Ustawcie pionki na polu „0” na planszy, a żetony licytacji wyłóżcie przed sobą stroną z ✓.

## ROZGRYWKA:

Wybierzcie, kto rozpocznie zabawę. Gracz ten rzuca kostką, aby określić kategorię pytań, z którą będziecie się mierzyć w tej rundzie. Jeśli wyrzuci pole z , wybiera kategorię według własnego uznania, ale musi to zrobić przed wylosowaniem karty. Następnie pobiera kartę z wierzchu stosu, odwraca ją i czyta pytanie z wylosowanej kategorii. Aktywny gracz musi teraz zdecydować, czy akceptuje wymagane minimum, czy może jest gotowy zalicytować wyżej. Blefowanie jak najbardziej dozwolone!

Po aktywnym gracz do licytacji włączają się pozostali uczestnicy zabawy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy kolejny gracz określa, ile odpowiedzi na zadane pytanie jest w stanie podać, przy czym musi to być liczba co najmniej o jeden większa od podanej przez poprzedniego gracza. Uczestnik zabawy może oczywiście spasować – poprzez odwrócenie swojego żetonu licytacji na stronę z **X**. Licytacja kończy się, gdy w grze pozostanie tylko jeden gracz. Może się okazać, że licytacja będzie trwać nawet kilka okrążeń! Zwycięzca licytacji, aby wypełnić zadanie, musi teraz udzielić zadeklarowanej liczby poprawnych odpowiedzi na zadane pytanie. Stawką są punkty zwycięstwa!

*Przykład: Paulina rzuca kostką i wylosowuje pytanie z kategorii „Słowa i literatura”. Pobiera kartę i odczytuje pytanie: „Jedna książka, w której pojawia się smok”. Paulina mogłaby powiedzieć, że poda jeden tytuł, ale jako fanka literatury fantasy, podnosi stawkę i oznajmia, że poda trzy tytuły. W obu przypadkach prawo do licytacji przechodzi na kolejnego gracza, siedzącego po jej lewej stronie – Adama. Adam twierdzi, że poda cztery tytuły. Kolejny jest Janek, który nie chcąc ryzykować utraty punktu, decyduje się spasować i odwraca swój żeton licytacji. Licytacja trwa, dopóki wszyscy poza jednym graczem nie spasują.*

Jeśli zwycięzca licytacji udzieli zapowiadanej liczby poprawnych odpowiedzi, otrzymuje 1 punkt. Może przesunąć swój pionek na planszy o 1 pole w przód. Jeśli jednak nie uda mu się wypełnić zadania, traci 1 punkt i przesuwa pionek o 1 pole w tył. Gdy gracz, którego pionek znajduje się na polu -5, traci kolejny punkt, odpada z rozgrywki.

W przypadku gdy nikt nie licytuje ponad minimalną wymaganą liczbę odpowiedzi, z zadaniem mierzy się aktywny gracz, ale jeśli nie odpowie poprawnie, nie traci punktu. Jeśli jednak uda mu się udzielić prawidłowej odpowiedzi, zdobywa 1 punkt i przesuwa swój pionek.

Niezależnie od tego, który z graczy finalnie odpowiadał na zadane pytanie, aktywnym graczem zostaje kolejna osoba, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Nowy aktywny gracz rzuca kostką, pobiera nową kartę i odczytuje pytanie zgodnie z wylosowaną kategorią.

## **ZWYCIĘSTWO:**

Gracz, który jako pierwszy dotrze do mety, wygrywa. Zwycięzcą jest również gracz, który jako jedyny pozostał w grze w przypadku, gdy pozostali odpadli z rozgrywki.

**AUTORZY GRY:**

Elisa Teague  
Dan Rowen

**OPRACOWANIE WERSJI POLSKIEJ:**

Paulina Kortas  
Adam Bukowski

**PROJEKT I OPRACOWANIE GRAFICZNE:**

Jan Tomaszewicz

**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**

**Geek  
OUT!**

**GeekOUT!**  
INTERNATIONAL