



INSTRUKCJA



Oczywiście, że poznasz ten dźwięk. Tylko... co to właściwie jest? Kosiarka, odkurzacz, a może traktor? Co wydaje ten dźwięk?

Jak najszybciej odgadnij pochodzenie rozmaitych dźwięków odwzorowywanych przez innych graczy i zdobądź najwięcej punktów!

Uszy i ręce gotowe i zwarte - nastuchuj i zaklep odpowiednią kartę!

O CO CHODZI?

Cel gry jest prosty: trzeba prawidłowo wskazać jak najwięcej kart obrazków na podstawie dźwięków wydawanych przez przeciwników. Każda karta to punkt, a im więcej zdobytych kart, tym bliżej do wygranej!

Każdy z graczy będzie miał możliwość zaimponowania pozostałym umiejętnością posługiwania się swoim aparatem mowy w celu naprowadzenia ich na konkretną kartę.

Rozgrzej struny głosowe - w jednej z rund również i Ty **DASZ GŁOS!**

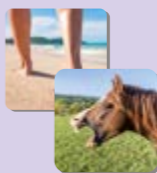
ZAWARTOŚĆ



instrukcja



30 kart
sekwencji



150 dwustronnych
kart z obrazkami

ZACZYNAMY!

1. Potasujcie karty z obrazkami i rozdajcie każdemu z graczy po **3 karty**. Każdy z Was kładzie stosik z tych kart przed sobą – to będzie Wasz wyjściowy plik kart.
2. Z pozostałych kart z obrazkami utóźcie stos i potóźcie go na środku stołu pomiędzy wszystkimi graczami.
3. Teraz potasujcie **30 kart sekwencji** i utóźcie je zakryte (awerssem do dołu) w stosie obok kart z obrazkami.

NO TO GRAMY!

Gracz z najdonośniejszym głosem będzie **DAJĄCYM GŁOS** w pierwszej rundzie. Każda runda składa się z **5 etapów**. Tyle pozycji ma karta sekwencji, czyli tyle różnych dźwięków wyda z siebie **DAJĄCY GŁOS**.

ETAP 1

DAJĄCY GŁOS bierze **4 wierzchnie karty** z obrazkami ze stosu i umieszcza je w rzędzie na środku stołu tak, aby pozostali gracze mieli do nich swobodny

dostęp. Następnie bierze kartę sekwencji z wierzchu stosu i zapoznaje się z nią w sekrecie przed pozostałymi.

DAJĄCY GŁOS na podstawie karty sekwencji sprawdza, który obrazek będzie musiał za chwilę przedstawić przeciwnikom, wydając odpowiedni dźwięk.



Karta sekwencji pokazuje, gdzie znajdują się obrazki, które aktywny gracz (**DAJĄCY GŁOS**) będzie musiał jak najlepiej odwzorować. Numery od 1 do 5 wskazują kolejność, w jakiej **DAJĄCY GŁOS** będzie imitował dźwięki.

W podanym przykładzie zacznie od wyszukania na karcie sekwencji numeru 1. Znajduje się on na drugiej pozycji, licząc od lewej, więc **DAJĄCY GŁOS** najpierw odwzoruje dźwięk z drugiej od lewej karty z obrazkiem. Następnie będzie próbował odwzorować dźwięk z karty z obrazkiem znajdującej się na tej samej pozycji co numer 2 na karcie sekwencji.

UWAGA!

Numery na karcie sekwencji wskazują umiejscowienie kolejnych kart z obrazkiem, a nie konkretne karty!

Jeśli więc karta sekwencji pokazuje dwa różne numery (np. 1 i 3) na tej samej pozycji, **DAJĄCY GŁOS** będzie najpierw odwzorowywał dźwięk z karty z obrazkiem wyłożonej na początku rundy, a następnie, po rozegraniu etapów 1 i 2, w etapie 3 będzie odwzorowywał nowo wyłożoną kartę z tej samej pozycji.

Zadaniem **DAJĄCEGO GŁOS** jest wydanie efektu dźwiękowego jak najbardziej zgodnego z kartą z obrazkiem odpowiadającą numerowi 1 na karcie sekwencji. Nie wolno postugiwać się mimiką, gestami czy słowami!

PRZYKŁAD: Karta sekwencji pokazuje **DAJĄCEMU GŁOS**, że musi on wydać z siebie dźwięk odpowiadający karcie znajdującej się na pozycji oznaczonej numer 1 (czyli w naszym przykładzie drugiej od lewej). By to zrobić, imituje dźwięk gryzionego jabłka za pomocą głośnego "CHRUUP".



Pozostali gracze odgadują, który obrazek odpowiada dźwiękowi wydanemu przez **DAJĄCEGO GŁOS**, i kładą swoją dłoń na wybranej karcie najszybciej jak to możliwe. Bądźcie ostrożni - nie można cofnąć tego ruchu, raz położona dłoń na wybranym obrazku musi już tam zostać. Nie macie drugiej szansy!

PO JEDNEJ NUTCE

Gdy tylko jeden z graczy położy dłoń na właściwej karcie z obrazkiem, **DAJĄCY GŁOS** musi potwierdzić, że to dobry wybór. Gracz, który prawidłowo i jako pierwszy wskazał obrazek, którego dotyczy wydawany przez **DAJĄCEGO GŁOS** dźwięk, wygrywa ten etap i dodaje tę kartę do swojej kolekcji.

Jeśli więcej graczy podjęło dobrą decyzję i zakryło dłonią właściwą kartę, wtedy wygrywa najszybszy z nich, czyli ten, którego dłoń leży na samym spodzie, i to on zdobywa kartę.

Jeśli jednak żaden z graczy nie wskaże prawidłowej karty, wówczas **DAJĄCY GŁOS**, jako że nie spisał się zbyt dobrze, traci jedną ze swoich kart z obrazkami i odkłada ją z powrotem do pudełka. Do pudełka trafia również karta z obrazkiem, której nie udało się odgadnąć.

ETAP 2

DAJĄCY GŁOS pobiera ze stosu z kartami obrazków dwie nowe karty i układa je odpowiednio:

1. uzupełniając puste pole po karcie, którą starał się (z sukcesem lub bez) wskazać w poprzednim etapie,
2. dokładając jedną nową kartę, rozpoczynając nowy rząd z kartami poniżej obecnie rozgrywanego, zgodnie z kartą sekwencji.

ETAP 2



ETAP 3

ETAP 4

ETAP 5

ETAP 2

Następnie gracz stara się naprowadzić pozostałych uczestników zabawy na kartę z obrazkiem oznaczoną na karcie sekwencji numerem 2.

ETAPY 3-5

DAJĄCY GŁOS powtarza całą zabawę, dokładając zawsze dwie nowe karty (w miejsce karty zagranej w poprzednim etapie i do drugiego rzędu kart) oraz wydając dźwięki odpowiadające kolejno obrazkom z pozycji oznaczonych na karcie sekwencji numerami 3, 4 i 5.

TERAZ JA!

Na koniec etapu 5 użytą kartę sekwencji oraz pozostałe wyłożone karty z obrazkami odtóźcie do pudełka. Osoba siedząca po lewej stronie aktywnego w tej rundzie gracza będzie nowym **DAJĄCYM GŁOS**.

TO JUŻ JEST KONIEC... A MOŻE NIE?

Gra kończy się, gdy każdy gracz miał okazję sprawdzić swoje zdolności jako **DAJĄCY GŁOS PRZYNAJMNIEJ RAZ...** no chyba że tak Wam się spodobało, że chcecie, aby każdy z Was miał okazję powydawać dźwięki dwa, a może nawet trzy razy!

Gracz, który uzbierał najwięcej kart z obrazkami, wygrywa. W przypadku remisu przybijcie sobie piątkę i podzielcie się wygraną!

Im dłuższa rozgrywka, tym więcej śmiechu i zabawy, więc na co czekacie... rozkładajcie kolejny rząd kart!

Opracowanie wersji polskiej:
Adam Bukowski, Paulina Kortas,
Tomasz Czerwiński

Opracowanie graficzne:
Jan Tomaszewicz, Tatsiana Korbut

Opracowanie techniczne:
Grzegorz Traczykowski

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

MADE IN POLAND

© 2021 Blue Orange Edition.
Daj głos (The Sound Maker) and Blue Orange
are trademarks of Blue Orange Edition, France.
Game published and distributed under
license by Blue Orange