



Gra
MC Marquis

Serio?

Wydawało mi się,
że znam Cię trochę lepiej...

Przygotowanie do gry

Przetasujcie karty zagadnień i utóźcie je w stosie w miejscu gry. Obok potóźcie karty z punktami. Kaźdy uczestnik zabawy wybiera talię gracza, na którą składa się 5 kart skali oraz karta „Pewniak”. Nadmiarowe talie odtóźcie do pudełka.



Najmłodszy z graczy albo ten, który ostatnio świętował urodziny, będzie jako pierwszy pełnił rolę aktywnego gracza. Pobiera on ze stosu pierwszych pięć kart zagadnień i ustawia w rzędzie w obszarze gry tak, aby były dobrze widoczne dla wszystkich uczestników zabawy.

No to zaczynamy!

Aktywny gracz głośnie czyta wyłożone hasła. Następnie, odpowiednio układając karty skali (awersem do dołu), szereguje je według własnych preferencji zgodnie z poniższą skalą:

1 – oznacza zagadnienie, z którym aktywny gracz utożsamia się najbardziej,
5 – oznacza takie zagadnienie, które najmniej go dotyczy.

Aktywny gracz umieszcza swoje karty po jednej stronie kart zagadnień, pomijając kartę „Pewniak”.

Teraz czas na pozostałych uczestników zabawy! Ich zadaniem jest jak najwierniejsze odwzorowanie wyborów aktywnego gracza – im lepiej to zrobią, tym więcej zdobędą punktów!

Układają oni swoje karty skali (również awersem do dołu) w rzędach po drugiej stronie kart zagadnień.

Na koniec kładą kartę „Pewniak” przy jednej ze swoich kart skali – najlepiej przy tej, której są najbardziej pewni. Jeżeli odpowiedź oznaczona kartą „Pewniak” będzie zbieżna z wyborem aktywnego gracza, otrzymają za nią dodatkowy punkt!

Oprócz aktywnego gracza wszyscy pozostali muszą wyłożyć kartę „Pewniak” – nawet jeżeli nie do końca się pewni swojej odpowiedzi!

Czas zagrać w otwarte karty!

Gdy wszyscy wyłożą już karty, aktywny gracz ujawnia swoje wybory, odstawiając karty skali w kolejności, jaką przypisał poszczególnym zagadnieniom, rozpoczynając od numeru 5. Następnie gracze odstawiają swoje karty przypisane do tej karty zagadnienia i przyznawane są za nie punkty. Kroki te powtarzamy kolejno dla kart oznaczonych przez aktywnego gracza numerami 4, 3, 2 i 1.

Przy odkrywaniu kart komentarze, nie tylko w stylu „serio?“, są jak najbardziej wskazane!

Punktacja

Uczestnicy gry typujący odpowiedzi aktywnego gracza otrzymują po **1 punkcie** za każdym razem, gdy ich wybór jest zbliżony z tym, którego dokonał aktywny gracz.

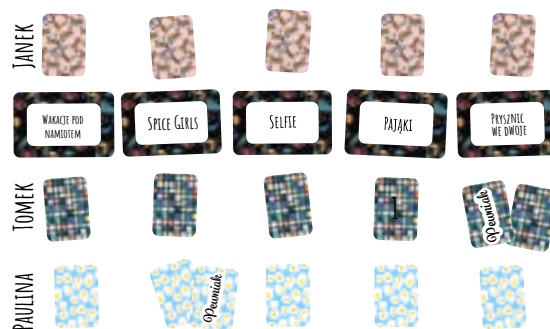
Karta „Pewniak”

W przypadku prawidłowego trafienia daje graczowi **1 dodatkowy punkt**, a w przypadku nietrafienia gracz **traci 1 punkt**.

Jeżeli gracz prawidłowo odwzorował ułożenie kart aktywnego gracza, wówczas musi przybić z nim piątkę, za co należy mu się **1 dodatkowy punkt**.

Aktywny gracz otrzymuje dokładnie taką samą liczbę punktów, jaką zdobył w tej rundzie najlepiej punktujący gracz.

Przykład:



Janek jest aktywnym graczem w tej rundzie, jego wybory będą się starali odwzorować Paulina i Tomek.

Na początku Janek szereguje widoczne w tej rundzie zagadnienia według własnych preferencji, układając zakryte karty skali przy odpowiednich hastach. Paulina i Tomek starają się jak najwierniej odwzorować wybory Janka, dodając kartę „Pewniak” do jednej z wcześniej wyłożonych przez siebie kart. Następnie karty są kolejno odkrywane – na wizualizacji obok po odstąpieniu wszystkich kart.



Paulinie udało się prawidłowo odwzorować 3 wybory Janka, dzięki czemu otrzymuje 3 punkty. Niestety źle obstawiona karta „Pewniak” powoduje, że traci ona 1 punkt, finalnie w tej rundzie zdobywając 2 punkty. Paulina... serio?

Tomek bezbłędnie odwzorował ułożenie kart Janka – brawo Ty! Otrzymuje zatem 5 punktów (za każdą kartę skali), dodatkowy 1 punkt za prawidłowo dotożoną kartę „Pewniak” oraz bonusowy punkt za przybicie piątki z Jankiem. Łącznie zdobywa on w tej rundzie 7 punktów.

Tym samym Janek, jako aktywny gracz, otrzymuje tyle punktów, ile najlepiej punktujący w rundzie gracz, czyli również 7 punktów. Dobra robota!

Koniec rundy

Gra toczy się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnym aktywnym graczem zostaje osoba siedząca po lewej stronie od obecnego.

Wykłada ona pięć nowych kart zagadnień i przydziela im kolejność według swoich preferencji, a pozostali gracze będą się starać jak najlepiej odwzorować jej wybór.

Grajcie tak długo, aż każdy z uczestników zabawy będzie aktywnym graczem przynajmniej dwa razy, albo grajcie, jak długo chcecie – przecież chodzi o to, aby się dobrze bawić!

Wieczór we dwoje!

Macie wolny wieczór i nie wiecie, co ze sobą zrobić? Nic prostszego – zagrajcie w Serio?

W tej dwuosobowej wersji rozgrywki oboje jesteście aktywnymi graczami i nadajecie odstoniętym pięciu kartom zagadnień kolejność według własnych preferencji. Nie musicie (ale możecie) używać kart „Pewniak”. Gdy wyłożycie swoje karty, odwróćcie je wszystkie i przejdźcie do punktowania – otrzymujecie 1 punkt za każde dopasowanie. Po 10 rundach sprawdźcie, ile zdobyliście punktów – Waszym celem jest rzecz jasna zdobyć ich 50! Po ilu rozgrywkach uda Wam się osiągnąć ten cel? Sprawdźcie to, serio!

Gra, ilustracje i design: MC Marquis
 Opracowanie wersji polskiej: Adam Bukowski, Tomasz Czerwiński, Paulina Kortas
 Opracowanie graficzne: Tatsiana Korbut
 Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski