

SŁOWO DAJE,



INSTRUKCJA

SŁOWO DAJĘ!

to słowna gra, jakiej jeszcze nie było!

Wasza kreatywność i umiejętność szybkiego kojarzenia zostaną poddane prawdziwej próbie.

W każdej rundzie ujawniane będą 2 litery, a zadaniem graczy będzie wymyślenie rozpoczynających się na nie słów pasujących do zadanych kategorii.

Sukces nie przyjdzie łatwo, gdyż poza wymyśleniem samych słów będziecie musieli zaryzykować i zdecydować, czy starać się za wszelką cenę tworzyć słowa oryginalne i nieoczywiste, czy może jednak spróbować pójść za pierwszym skojarzeniem, mając nadzieję na odpowiedź zbieżną z propozycjami innych graczy.

JAKĄ STRATEGIĘ OBIERZECIE, BY ZDOBYĆ JAK NAJWIĘCEJ PUNKTÓW?

SŁOWO DAJĘ, TO NIE TAKIE PROSTE!

6 ŻETONÓW
GŁOSOWANIA



60
DWUSTRONNYCH
KART KATEGORII



6 OŁÓWKÓW



3 ŻETONY
TURU



24 KARTY
LITER



6 ŻETONÓW
GRACZY



NOTES



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1
Na środku stołu
połóżcie żetony tur z numerami I,
II i III i zostawcie pod nimi
miejsce na karty kategorii.



2
Obok żetonów tur
umieśćcie stos przetasowanych kart
kategorii oraz stos przetasowanych
kart liter.



5

W lewym górnym
rzędzie arkusza każdy
gracz zaznacza kolor
swoich żetonów.

					PUNKTY
1	I	II	III		
2	I	II	III		
3	I	II	III		
4	I	II	III		
				SUMA PUNKTÓW	

3
Przygotujcie
po jednym arkuszu
z notesu i po jednym ołówku
dla każdego gracza.



4
Dodatkowo rozdajcie
graczom po 1 żetonie gracza
w wybranym kolorze i 1 żetonie
głosowania.

Możecie zaczynać!

ROZGRYWKA

Gra trwa 4 rundy, a każda z nich złożona jest z 3 tur. Na początku każdej rundy odśłońcie **2 karty liter** i umieśćcie je na środku obszaru gry tak, aby były dobrze widoczne i dostępne dla wszystkich graczy. Następnie weźcie z wierzchu stosu **kart kategorii 3 karty**, odwróćcie je i losowo rozłóżcie pod żetonami tur. Do tych kategorii będziecie musieli wymyślić słowa rozpoczynające się na wcześniej wyłożone litery.

PRZEBIEG RUNDY

Główkowanie czas zacząć!

Na swoich arkuszach macie miejsce na wpisanie **3 wyrazów** w każdej z 4 rund gry.

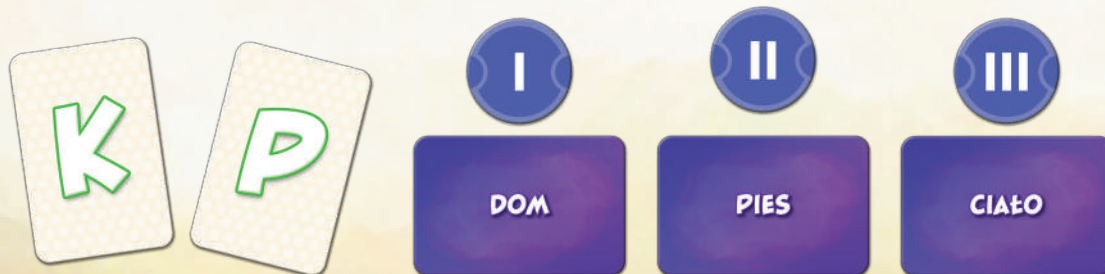
W danej rundzie możecie wpisać jedynie takie słowa (rzeczowniki), które rozpoczynają się na jedną z **dwóch wyłożonych liter**. Macie wolny wybór co do tego, ile razy użyjecie każdej z tych liter, możecie na przykład wpisać wszystkie trzy słowa rozpoczynające się na tę samą literę. Ważne, żeby słowa pasowały do kategorii obowiązującej w danej turze – tę określają żetony znajdujące się nad kartami kategorii. Zapisując słowa, nie pokazujcie swoich arkuszy pozostałym graczom, Wasze skojarzenia mają na razie pozostać tajemnicą! Postarajcie się zająć miejsca w taki sposób, by nawzajem nie zaglądać sobie w arkusze i móc łatwo przestonić zapisywane słowa ręką.

Gdy któryś z graczy zapisze już wszystkie 3 słowa na daną rundę, wtedy głośno o tym informuje, a następnie cicho liczy do 20 i ogłasza koniec czasu. Jeśli pozostali gracze nie zapisali do tego momentu któregoś z wyrazów, nie zdobędą punktów za tę turę (ale mogą zdobyć punkty za pozostałe słowa w tej rundzie).

Waszym celem jest zapisanie słów, które albo w oczywisty sposób kojarzą się z podaną kategorią (w nadziei, że inni gracze również je zapisali), albo wręcz odwrotnie – będą tak oryginalne, jak to tylko możliwe (żeby zdobyć więcej punktów za słowo zaczynające się na literę, której nie wybrał nikt z pozostałych).

Przykład:

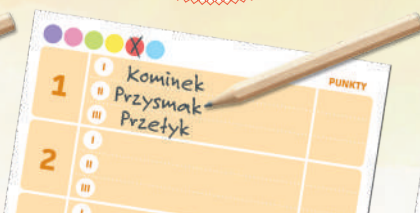
W bieżącej rundzie dostępne litery to K i P. Kolejnym turom przypisane są 3 kategorie: „dom”, „pies” i „ciało”. Tomek jako pierwszy skończył zapisywanie wyrazów, wpisując kolejno: „kanapa”, „przysmak” i „kolano”. Dał znać pozostałym graczom, że zbliżył się koniec rundy, i zaczął odliczanie do 20. W tym czasie Tatiana zdążyła zapisać: „kominek”, „przysmak” i „przełyk”, natomiast Adam nie zdołał wymyślić wszystkich słów i ma na swoim arkuszu tylko dwa wyrazy, po jednym z pierwszej i trzeciej tury – „podłoga” i „kość”.



TOMEK



TATIANA



ADAM



Słowo daję, czyli jak policzyć punkty za każdą turę

Rozpocznijcie od słów wpisanych na pierwszą turę. Każdy z graczy umieszcza swój żeton gracza na karcie z literą, na którą zaczyna się jego wyraz. Jeśli **tylko jeden** z graczy umieścił żeton na jednej z dwóch dostępnych kart liter, **natychmiast zdobywa 6 punktów**. Jego nieszablonowe podejście do tematu opłaciło się! Oczywiście musi podzielić się swoim słowem z pozostałymi.

Jeśli dwóch lub więcej graczy położyło swoje żetony na karcie litery, rozpoczyna się głosowanie!



UWAGA! Jeśli na obu kartach liter leży więcej niż jeden żeton, rozpatrzyć je po kolei, najpierw jedną, a potem drugą literę.

Gracze biorący udział w głosowaniu (czyli ci, którzy położyli żetony na danej karcie litery) biorą swoje żetony do głosowania i podejmują decyzję, którą stronę wyłożyć je przed sobą.

UWAGA! Gracze powinni wyłożyć żetony jednocześnie.



– Gracz decyduje się zdobyć **2 punkty** za swoje słowo niezależnie od tego, co wpisali pozostali. Nie zdradza jeszcze swojego słowa.



– Obstawianie! Gracz jest przekonany, że jeszcze przynajmniej jedna osoba wpisała **to samo słowo co on**. Za chwilę się okaże, czy to słuszne przypuszczenie i ile punktów dostanie!

Kiedy wszyscy biorący udział w głosowaniu gracze odstąpią już swoje żetony, niezależnie od tego, czy postanowili zdobyć „bezpieczne” 2 punkty, czy zaryzykować, **wszyscy po kolei wyjawiają zapisane przez siebie słowa***.

PUNKTACJA

Gracze, którzy wyłożyli żeton głosowania z widoczną stroną z „2”, zapisują **2 punkty** w swoich arkuszach. Gracze, którzy wyłożyli żeton z widoczną stroną „?”, zdobywają **5 punktów, jeśli przynajmniej jedna osoba** spośród pozostałych graczy wpisała takie samo słowo (dotyczy to również graczy, którzy nie zdecydowali się na obstawianie). Jeśli jednak nikt nie wpadł na takie samo słowo, obstawiający gracz zdobywa **0 punktów**.

Jeśli któryś z graczy nie napisał żadnego słowa w danej turze, to nie bierze udziału w obstawianiu i również **nie zdobywa punktów**.

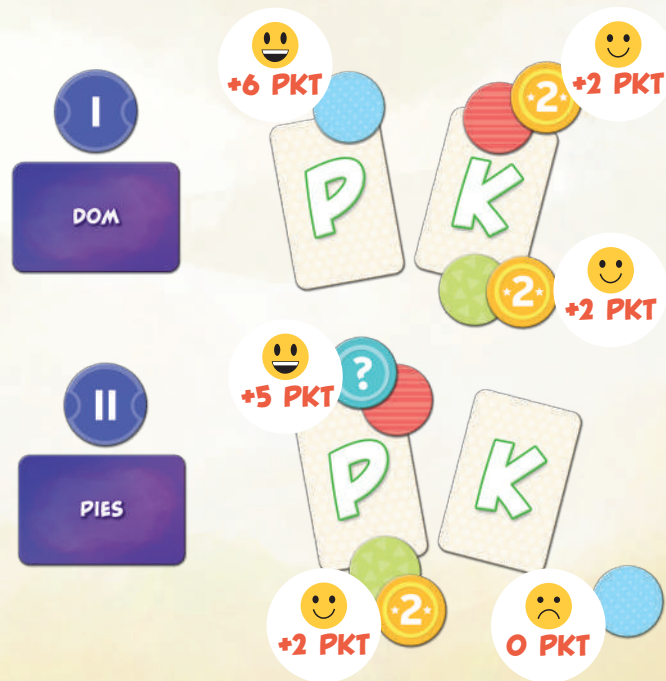
Jeśli któryś z graczy zapisze słowo, które zdaniem większości graczy nie pasuje do danej kategorii, nie zdobywa za nie punktów.

Rzeczowniki zapisane w różnych wersjach (np. zdrobnienia) liczą się jak to samo słowo (np. dom - domek).

Przykład:

W pierwszej turze podanego wyżej przykładu Tomek i Tatiana wyłożyli swoje żetony gracza na literę „K”, a Adam na „P”. Adam, po odczytaniu zapisanego słowa, od razu zdobywa 6 punktów, a Tomek i Tania przechodzą do fazy obstawiania, w której oboje decydują się nie ryzykować i wykładają swoje żetony głosowania stroną z „2” ku górze, zdobywając tym samym po 2 punkty.

W drugiej turze Adam nie zdobywa żadnych punktów, ponieważ nie zdążył wymyślić słowa z kategorii „pies”. Zarówno Tomek, jak i Tania wykładają swoje żetony gracza na literę „P” i znów przechodzą do obstawiania. Tym razem Tania decyduje się wyłożyć swój żeton głosowania stroną z „?” ku górze, a Tomek ponownie z „2”. Po ujawnieniu zapisanych słów okazało się, że oboje wpadli na to samo słowo („prysmak”). Dzięki temu Tani udało się zdobyć aż 5 punktów, a Tomek musi zadowolić się 2 punktami.



* Gracze biorący udział w głosowaniu mogą wypowiadać zapisane słowa jednocześnie - gwarantujemy, że radość z tego samego słowa będzie dużo większa :)

W trzeciej turze Tania kładzie swój żeton gracza na literę „P”, a Tomek i Adam na „K”. Tania od razu zdobywa 6 punktów i kończy tę rundę z 13 punktami. Tomek i Adam obstawiają: Tomek ponownie unika ryzyka i zgarnia 2 punkty, wykładając żeton głosowania z „2” ku górze. Adam postanawia zaryzykować i wyklada żeton stroną z „?” ku górze. Tym razem ryzyko się nie opłaciło, gdyż każdy z nich zapisał inne słowo w tej kategorii. Tomek zdobywa 2 punkty, a Adam 0. Obaj kończą jednak tę rundę z 6 punktami na koncie.



	I	II	III	PUNKTY
1	Kanapa	Przysmak	Kołano	2
2				2
3				
4				
SUMA PUNKTÓW				

	I	II	III	PUNKTY
1	Kominek	Przysmak	Przełyk	2
2				5
3				
4				
SUMA PUNKTÓW				

	I	II	III	PUNKTY
1	Podłoga	Kość		6
2				0
3				0
4				
SUMA PUNKTÓW				

Po zapisaniu punktów za bieżącą turę, zbieracie swoje żetony graczy i głosowania i przechodzicie do kolejnej tury. Ponownie wykładacie żetony graczy na kartę z użytą przez Was literą i postępujecie dalej jak wyżej, zdobywając punkty (lub nie) za każde zapisane przez Was słowo.

KOLEJNA RUNDA

Każdą kolejną rundę rozpocznijcie od przetasowania **wszystkich** kart liter i wyłożenia 2 nowych. Użyte karty kategorii odłóżcie na bok i odkryjcie 3 nowe, umieszczając je pod żetonami tur.

KONIEC GRY

Gra kończy się po 4 rundach. Podliczcie wszystkie zdobyte punkty. Wygrywa osoba, która zdobyła ich najwięcej. W przypadku remisu wygrywa osoba, która więcej razy zdobyła w pojedynczej turze 6 punktów (wymyśliła słowo na literę, której nikt inny nie użył).

Autor gry: Rita Modl

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

Ilustracje: Kamila Mrozek-Zielińska

Opracowanie graficzne: Monika Duc

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

Podziękowania:

Autorka gry dziękuje wszystkim testerom, a zwłaszcza:
Anicie i jej zespołowi, Seeshaupter Playtesting
Group, Playtesting group Munich and Augsburg, Brixen,
Plankstetten i rodzinie Ruff.

A game board with a grid and a pencil. The board has a header row with colored circles (purple, pink, green, yellow, red, blue) and a 'PUNKTY' column. The grid has three rows and two columns. The first row is numbered '1' and contains the words 'Balon', 'Kanapa', and 'Batuta'. The second row is numbered '2' and the third row is numbered '3'. A pencil is shown pointing to the grid.

		PUNKTY
1	I Balon II Kanapa III Batuta	
2	I II III	
3	I	

02707



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