

LABIRYNT SŁÓW

Przed przeczytaniem instrukcji zapoznajcie się ze **skrótem zasad**, który znajduje się na osobnym arkuszu. Skróót zasad opisuje przebieg 1 rundy. Zasady są proste i niektórym wystarczy przeczytanie **podsumowania zasad** z tyłu arkusza, aby nauczyć się grać.

Z tej instrukcji dowiecie się, jak grać i nauczyć innych graczy zasad.

- **Przygotowanie do gry** opisano na stronach **2–4**.
- Pełne zasady gry opisano na stronach **5–9**.
- Zasady dotyczące **dawania wskazówek** opisano na stronach **10–11**.
- Opisy konkretnych kart znajdują się na ostatniej stronie.

filmik z zasadami



cge.as/twu-pl

ZAWARTOŚĆ



7 płytek komnat



5 znaczników potworów



2 znaczniki drużyn



4 książki



10 kart kłąt



10 kart potworów



3 plastikowe podstawki



2 znaczniki pochodni



50 kart ze słowami



notes na listy słów pułapek



klepsydra



2 ołówki

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Labirynt słów to gra drużynowa. Podzielcie się na **2 drużyny** i usiądźcie po przeciwnych stronach stołu. Każda drużyna musi składać się z co najmniej 2 graczy. Jeśli w rozgrywce bierze udział nieparzysta liczba graczy, jedna drużyna będzie po prostu większa – żaden problem.

Włóżcie znaczniki drużyn w 2 plastikowe podstawki i połóżcie je w komnacie 3. Znacznik Waszej drużyny to ten, który znajduje się bliżej... Waszej drużyny.



Połóżcie 5 płytek komnat w kolejności rosnącej. Jedna drużyna widzi je od lewej do prawej, a druga – od prawej do lewej. Polecamy komnaty 3, 4, 5, 6 i 7 – jak na ilustracji poniżej.



*Szukacie komnaty 3?
Jest na drugiej stronie
komnaty 10.*



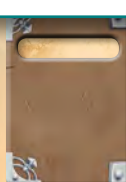
Weźcie pochodnię w kolorze znacznika Waszej drużyny i umieśćcie ją przed tym z Was, który będzie Tym-Który-Daje-Wskazówki (Waszej drużynie). Jeśli nikomu jakoś szczególnie nie zależy na pełnieniu tej zaawansowanej roli, obie drużyny mogą dać swoje pochodnie graczom siedzącym najbliżej początku labiryntu z płytek komnat.



Potasujcie zakryte karty klątw i wylosujcie 2. W przeciwieństwie do potworów klątwy są zakryte i nikt nie wie, co kryje się na ich awersach. Umieśćcie pierwszą klątwę obok drugiej komnaty, a drugą obok przedostatniej komnaty (przed komnatą z potworem).



O książkach i kartach słów opowiemy na następnej stronie!



Istnieją 2 talie kart potworów. Na początek polecamy potwory bez gwiazdek (*). (Te z gwiazdkami są przeznaczone dla graczy, którzy czują potrzebę walki z potworami dającymi mocno w kość). Przetasujcie talie i wylosujcie 1 potwora.

Znajdźcie kartonowy znacznik odpowiadający wybranemu potworowi. Włóżcie go w podstawkę i umieśćcie potwora w ostatniej komnacie – tej o najwyższym numerze.

Złóżcie kartkę, aby ukryć swoje słowa pułapki przed drugą drużyną.

MODYFIKACJA PRZYGOTOWANIA

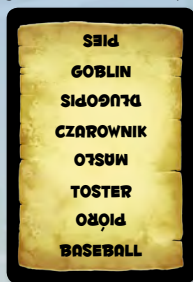
Gdy dobrze poznacie grę, możecie eksperymentować z większą liczbą kłutw i różnymi komnatami. Na przykład możecie wypróbować komnaty 2, 4, 6, 8 i 10 z kłutwami w pierwszych 4 komnatach. Grę można łatwo dostosowywać do własnych potrzeb.

Każdy zespół będzie potrzebował arkusza na listy słów pułapek. Weźcie też ołówek. W końcu czymś trzeba te listy napisać.

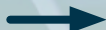
WYBÓR ZESTAWU SŁÓW

Umieście talie kart ze słowami na stole. Możecie je potasować, ale starajcie się nie patrzeć na słowa, żeby nie zepsuć niespodzianki.

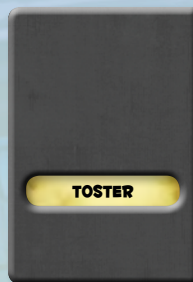
Labirynt słów ma 2 zestawy słów. Słowa z obu zestawów znajdują się po obu stronach kart. Zestaw słów wybiera się, dokonując wyboru książki.



karta słów



fantasy



współczesne

Których książek użyć? Tak naprawdę nie ma większej różnicy. Na obu listach jest wiele „normalnych” słów. Lista fantasy zawiera trochę słów, które wydają się normalne tylko w świecie fantasy. Z kolei część słów z drugiej listy nie pasowałaby do świata fantasy inspirowanego średniowieczem.

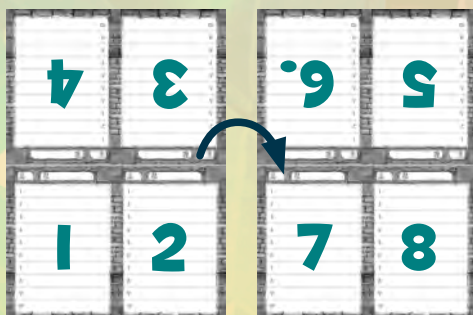
Obie drużyny powinny mieć ten sam typ książek. Podczas tej rozgrywki nie będziecie używać drugiego kompletu książek.

LISTA SŁÓW PUŁAPEK

Rozgrywka toczy się na przestrzeni kilku rund. Na początku każdej rundy obie drużyny będą tworzyć listy słów pułapek. Właśnie w tym celu w pudełku z grą znajduje się notes z arkuszami na listy słów pułapek. Każda drużyna używa 1 arkusza podczas całej rozgrywki.

Po 4 rundach odwróćcie arkusz na drugą stronę i grajcie dalej.

Gra nie będzie trwać dłużej niż 8 rund.



numer komnaty,
w której znajdują
się wrogowie

sekretnie
słowo



RUNDA

Każda runda składa się z 2 części.

- Najpierw obie drużyny jednocześnie tworzą listy słów pułapek, aby usidlić wroga drużynę.
- Potem każda drużyna ma swoją turę na to, aby odgadnąć swoje sekretne słowo, unikając pułapek zastawionych przez przeciwników.

Przebieg 1 rundy opisaliśmy w arkuszu skrótu zasad – tak jakby co.

ZASTAWIANIE PUŁAPEK

Każda drużyna bierze 1 kartę z talii kart słów. Druga drużyna mogła zobaczyć słowa na karcie, więc odwróćcie ją na drugą stronę i jeszcze obróćcie ją do góry nogami, a następnie umieśćcie w książce. Teraz zamknijcie książkę... To magia! Książka wybrała 1 z 8 słów z wybranej strony karty. **To sekretne słowo, które ma odgadnąć przeciwna drużyna.**

Spójrzcie na sekretne słowo i pomyślcie o słowach, które Ten-Który-Daje-Wskazówki mógłby wypowiedzieć, aby naprowadzić swoją drużynę na hasło. Pamiętajcie, że wiecie, kto jest Tym-Który-Daje-Wskazówki wrogiej drużyny – możecie użyć wiedzy na temat tej osoby, aby wymyślić skrojone pod nią słowa pułapki.

Istnieją zasady określające, jakie słowa można wpisać jako słowa pułapki. Zasadniczo powinniście zapisywać słowa pułapki związane z tym konkretnym sekretnym słowem, a nie słowa takie jak „jest” lub „to”, których można użyć przy wskazówce do jakiegokolwiek słowa. **Pętne zasady dotyczące dozwolonych pułapek znajdują się na stronie 10.**

Wasza drużyna zapisuje słowa pułapki na kartce. **Przekazujcie sobie nawzajem kartkę**, żeby każdy miał szansę zapisać jakieś słowo pułapkę.

Liczba słów pułapek na Waszej liście musi być równa numerowi na komnacie, w której znajduje się druga drużyna. Na przykład, jeśli druga drużyna jest w komnacie 3, zapiszecie 3 słowa pułapki. Gdy wszyscy członkowie Waszej drużyny zaproponowali już swoje słowa pułapki (zapisując je na liście), może się okazać, że macie ich trochę za dużo. Musicie wtedy wspólnie zdecydować, które słowa skreślacie, żeby mieć wymaganą liczbę pułapek.

Ostateczną listę słów pułapek wybiera cała drużyna, a nie 1 osoba. Gdy Wasza lista jest gotowa, poinformujcie o tym drugą drużynę.

KTO PIERWSZY?

Gdy obie drużyny sporządzą swoje listy, nadchodzi czas, aby wymienić się książkami i zacząć dawać wskazówki. W tej części gry drużyny będą rozgrywać swoje tury na zmianę. **Jeśli jedna z drużyn została w tyle, to przechodzi do fazy dawania wskazówek jako pierwsza.**

Na początku gry obie drużyny znajdują się w tej samej komnacie, więc żadna z nich nie jest w tyle. Członkowie drużyn patrzą na swoje książki. Na jednej z nich widoczny jest świecący symbol. **Jeśli żadna drużyna nie została z tyłu, to najpierw przekazywana jest książka ze świecącym symbolem.** Drużyna, która otrzyma tę książkę, przechodzi do fazy dawania wskazówek jako pierwsza.



Te książki są przekazywane jako pierwsze.

DAWANIE WSKAZÓWEK

Powiedzmy, że jesteś Tym-Który-Daje-Wskazówki Waszej drużynie, a wroga drużyna właśnie przekazała Ci książkę. Weź ją i spójrz na sekretne słowo.

Masz kilka sekund, żeby je przeczytać. Potem wroga drużyna obróci klepsydrę.

Musisz dać swojej drużynie takie wskazówki, żeby odgadła Wasze sekretne słowo. Jest kilka ograniczeń. Oczywiście nie możesz wypowiedzieć sekretnego słowa ani jego żadnej formy.

Pełna lista zasad dotyczących dawania wskazówek znajduje się na stronie 11. Gdy uczysz grać nową grupę ludzi, warto pozwolić im rozegrać kilka rund i dopiero wtedy przedstawić wszystkie zasady dotyczące dawania wskazówek.

Gdy dajesz wskazówki, **nie możesz wymówić żadnego ze słów pułapek**, które napisała druga drużyna. Nie będzie to proste zadanie, bo **nie możesz zobaczyć listy słów pułapek wrogiej drużyny**. Ale to przecież oczywiste.

Możesz dawać tyle wskazówek, ile chcesz.

Przykład.

Powiedzmy, że Twoja drużyna musi odgadnąć MASŁO. Wroga drużyna prawdopodobnie zapisała mleko, ale można to obejść, mówiąc:

- „Robi się to z płynu od krowy”.

Oczywiście mógłbyś powiedzieć, że to taka lepsza margaryna, ale może napisali margaryna. A może „kanapka”? Mogą zapisać tylko 3 słowa pułapki, więc „kanapka” może być bezpieczna.

- „Smaruję tym najpierw kanapkę”.

To naprawdę dobra wskazówka. Twoja drużyna pewnie odgadnie dzięki niej MASŁO. Chyba że wroga drużyna zastawiła pułapkę na słowie kanapka.

ZGADYWANIE

Gdy Ty dajesz wskazówki, Twoja drużyna próbuje odgadnąć sekretne słowo. Wszyscy zgadują na głos. Każdy w Twojej drużynie (oczywiście oprócz Ciebie, bo jesteś Tym-Który-Daje-Wskazówki) może zgadywać i nie musi robić tego w żadnej ustalonej kolejności. Jednak zgadujący nie powinni rzucać słów na wiatr, bo **Wasza drużyna ma tylko 5 strzałów**.

Zgadujący nie mogą zadawać pytań Temu-Który-Daje-Wskazówki. Nie wolno im dyskutować na temat ich strzałów. Niektórzy lubią pytać o pozwolenie, zanim podejmą próbę zgadnięcia („Chyba wiem, mogę?”). To dozwolone, ale nie warto tak robić. Zazwyczaj lepiej po prostu wypalić to, co się myśli.

Jeśli Twoja drużyna zgadnie sekretne słowo, Wasz znacznik drużyny przesuwają do kolejnej komnaty.



PORAŻKA

Oczywiście nie wszystko zawsze idzie zgodnie z planem. Wasza drużyna ponosi porażkę, jeśli wystąpi jedna z tych sytuacji:

- Ten-Który-Daje-Wskazówki wypowie słowo pułapkę (w dowolnej formie).
- Ten-Który-Daje-Wskazówki da niedozwoloną wskazówkę.
- Drużyna 5 razy źle zgadnie.
- Czas się skończył.

Jeśli któraś z tych rzeczy przytrafi się Waszej drużynie, nie możecie dalej zgadywać i w tej rundzie nie przesuwacie się do następnej komnaty.

TURA DRUGIEJ DRUŻYNY

Po turze pierwszej drużyny niezależnie od wyniku **zaczyna się tura drugiej drużyny – to jej szansa, żeby odgadnąć sekretne słowo**. Podczas tury drugiej drużyny Wasz zespół ma kilka zadań:

1. Obróćcie klepsydrę, gdy Ten-Który-Daje-Wskazówki z drugiej drużyny przeczyta już sekretne słowo.
2. Przerwicie im, gdy Ten-Który-Daje-Wskazówki wypowie (w jakiegokolwiek formie) którekolwiek ze słów pułapek z Waszej listy.
3. Przerwicie im, gdy Ten-Który-Daje-Wskazówki da niedozwoloną wskazówkę.
4. Liczcie ich próby odgadnięcia hasła. Przerwicie im po 5. próbie.
5. Obserwujcie klepsydrę. Przerwicie im, gdy czas się skończy.

Słowa pułapki obowiązują tylko Tego-Który-Daje-Wskazówki. Zgadujący mogą je wypowiadać.

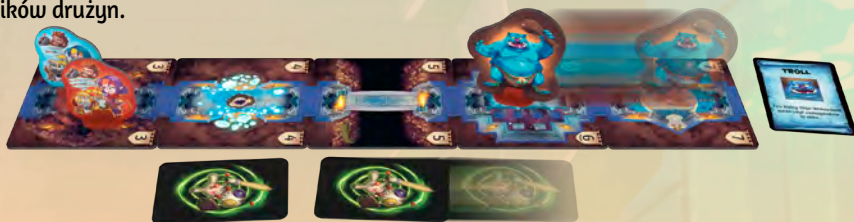
KONIEC RUNDY

JEŚLI OBU DRUŻYNOM SIĘ NIE POWIEDZIE

Jeśli w trakcie rundy żadnej drużynie nie uda się przejść do kolejnej komnaty, przesunąć potwora o 1 komnatę bliżej do Waszych znaczników drużyn. (Jeśli 1 albo 2 drużyny pójda dalej, potwór się nie porusza).

Jeśli potwór wejdzie do komnaty z kłatwą, przesunąć kłatwę o 1 komnatę bliżej do znaczników drużyn. Jeśli kłatwa przesunie się do komnaty z inną kłatwą, przesunąć tę kłatwę o 1 komnatę bliżej do znaczników drużyn.

Przykład.



Żadna drużyna nie zgadła swojego sekretnego słowa w rundzie 1, potwór przesuwany jest więc o 1 komnatę do przodu. Jako że wchodzi do komnaty z kłatwą, kłatwa również przesuwana jest w stronę drużyn.

ZMIANA TYCH-KTÓRZY-DAJĄ-WSKAZÓWKI

Na koniec rundy Ci-Którzy-Dają-Wskazówki przekazują pochodnię następnej osobie ze swoich drużyn. **Wszyscy powinni mieć co najmniej 1 szansę na to, aby być Tym-Który-Daje-Wskazówki.** (Ale jeśli naprawdę nie chcesz dawać wskazówek, możesz przekazać pochodnię następnej osobie).

PÓZNIJSZE RUNDY

Pamiętajcie o tych zasadach, gdy przesuwacie się do kolejnych komnat w głąb labiryntu.

- **Liczba słów pułapek, którą zapisujecie, odpowiada numerowi pomieszczenia, w którym znajduje się druga drużyna.** Jeśli druga drużyna znajduje się w komnacie 4, zapisujecie 4 słowa pułapki. A jeśli Wasza drużyna znajduje się w komnacie 3, to druga drużyna zapisuje 3 słowa pułapki.
- Gdy obie drużyny spisały słowa pułapki, **drużyna, która znajduje się z tyłu, zgaduje jako pierwsza.**
- **Jeśli obie drużyny znajdują się w tej samej komnacie, drużyna, która otrzyma książkę ze świecącym symbolem, zgaduje jako pierwsza.** Wymieniacie się książkami co rundę, więc jeśli drużyny idą łeb w łeb, będą zgadywać jako pierwsze na zmianę.

Grajcie dalej, dopóki jedna drużyna (albo obie) nie rozpocznie rundy w tej samej komnacie co potwór. Pamiętajcie, że jeśli żadna z drużyn nie będzie się przesuwac do przodu, potwór w końcu i tak Was znajdzie i dopadnie.

OGRANICZENIA DOTYCZĄCE WSKAZÓWEK

Niektóre grupy są nieśmiałe i mają problemy z dawaniem wskazówek. Jeśli Twoja grupa niezbyt sobie z tym radzi, możesz zignorować ograniczenia ze strony 11, dopóki wszyscy nie będą grać bez najmniejszego problemu.

Jednak niektórzy ludzie szybko się uczą i nawet znajdują sposoby, by dawać wskazówki, których nie da się zablokować słowami pułapkami. Zanim rozkręcą się na dobre, wprowadź ograniczenia ze strony 11.

OBRACANIE KLEPSYDRY

Oficjalnie Ten-Który-Daje-Wskazówki powinien mieć czas (mniej więcej 3 sekundy) na przeczytanie i zrozumienie sekretnego słowa przed obróceniem klepsydry. Sprawdza się to w przypadku większości grup. Jednak każda grupa jest inna i warto dopasować grę do jej potrzeb.

Jeśli grupie dobrze robi większa presja czasu, można obrócić klepsydrę w momencie, gdy książka zostanie przekazana.

Z drugiej strony, jeśli grasz z osobami, którym często kończy się czas, możesz obrócić klepsydrę dopiero w momencie, gdy zaczną dawać wskazówki.

KLĄTWY!

W późniejszych rundach możecie znaleźć się w komnacie z klątwą – albo dlatego, że tam weszliście, albo dlatego, że potwór wepchnął klątwę do tej komnaty. Odwróćcie kartę, aby odkryć klątwę.

Klątwa będzie obowiązywać tylko podczas 1. rundy rozgrywanej w tej komnacie. Wprowadza dodatkowe zasady, które sprawiają, że runda będzie trudniejsza dla każdego w tej komnacie. Jeśli obie drużyny rozpoczną rundę w tej samej komnacie, klątwa dotyczy ich obu. Jeśli 1 drużyna została z tyłu, klątwa ma wpływ tylko na drużynę, która znajduje się w przeklętej komnacie.

Na koniec rundy klątwę się odrzuca (niezależnie od tego, czy drużynie w danej rundzie się powiodło, czy poniosła porażkę).

Karty klątw urozmaicają grę, stawiając dodatkowe wyzwanie przed drużyną w przeklętej komnacie. **Podczas pierwszej rozgrywki możecie zignorować klątwy.** Jeśli gracze mają problem z dawaniem wskazówek, lepiej po cichu odłożyć karty klątw do pudełka i wrócić do nich, gdy grupa będzie mieć już większe doświadczenie.

WALKA Z POTWOREM

Istnieją 2 sposoby, aby znaleźć się w tej samej komnacie co potwór:

- Możecie wejść do komnaty, w której znajduje się potwór.
- Albo potwór może wejść do komnaty, w której się znajdujecie.

Gdy Wasza drużyna zaczyna rundę w tej samej komnacie co potwór, macie szansę wygrać grę. Z potworem wiąże się specjalna zasada, która będzie miała wpływ na Waszą drużynę podczas tej rundy. Jeśli obie drużyny znajdują się w komnacie z potworem, to ta zasada ma na nie wpływ.

Istnieje kilka możliwych sytuacji i rezultatów starcia. Na początek założmy, że Wasza drużyna walczy z potworem, a druga drużyna jest za Wami. W takim przypadku druga drużyna będzie zgadywać jako pierwsza. (To normalne – drużyna, która została w tyle, zawsze zgaduje jako pierwsza). Następnie Wasza drużyna walczy z potworem.

- Jeśli odgadnięcie sekretne słowo – nawet ze specjalną zasadą potwora – wygracie grę.
- Jeśli nie odgadnięcie sekretnego słowa, gra trwa dalej. Potwór się nie porusza, nawet jeśli druga drużyna również poniosła porażkę. Wasza drużyna zostaje w komnacie, aby ponownie walczyć z potworem.

Założmy teraz, że obie drużyny są w tej samej komnacie co potwór. Drużyna, która dostała książkę ze świecącym symbolem, zgaduje jako pierwsza. Niezależnie od wyniku druga drużyna ma również szansę na walkę z potworem.

- Jeśli obie drużyny odgadną swoje sekretne słowo, obie drużyny wygrywają.
- Jeśli tylko 1 drużyna odgadnie swoje sekretne słowo, ta drużyna wygrywa.
- Jeśli obie drużyny nie odgadną swoich sekretnych słów, rozgrywają kolejną rundę.



Każdy potwór ma również swoją bardziej złowieszczą wersję oznaczoną gwiazdką. Możecie ich użyć później, gdy poczujecie, że zwykłe potwory są już dla Was zbyt małym wyzwaniem.

ROZSTRZYGNIECIE REMISU

Jeśli Wasza grupa woli mieć 1 zwycięzcę, rozstrzygniecie remis w następujący sposób: **jeśli obie drużyny walczą z potworem, zwycięzcą zostanie drużyna, która pokona potwora w krótszym czasie.**

Gdy pierwsza drużyna pokona potwora, połóżcie klepsydry na boku. Piasek w części klepsydry, która znajdowała się na dole, to czas, który wykorzystwała pierwsza drużyna. Ta część klepsydry znajdzie się na górze, gdy będzie zgadywać druga drużyna. W ten sposób druga drużyna będzie miała dokładnie tyle samo czasu (piasku), co pierwsza drużyna. Jeśli druga drużyna zgadnie swoje sekretne słowo przed końcem czasu, wygrywa. W przeciwnym razie wygrywa pierwsza drużyna.

LIMIT 8 RUND

Macie maksymalnie 8 rund, żeby przebiec przez labirynt i pokonać potwora. Na każdej karcie z notesu jest miejsce na 8 list słów pułapek, więc jeśli zapełnicie ostatnią listę na swoim arkuszu, to ostatnia runda gry. (Arkusze słów pułapek opisano na stronie 4).

Jeśli żadna z drużyn nie pokona potwora przed końcem 8. rundy, potwór wygrywa. Jednak o wiele bardziej prawdopodobne, że jedna albo obie drużyny wygryją.

CO JEST DOZWOLONE?

DOZWOLONE SŁOWA PUŁAPKI

Ogólnie rzecz biorąc, słowa pułapki powinny być słowami związanymi ze słowem, które druga drużyna ma odgadnąć, a nie słowami, których może użyć Ten-Który-Daje-Wskazówki, aby opisać sekretne słowo.

- Słowa pułapki muszą być rzeczownikami (głowa, struny, zwierze), przymiotnikami (puchaty, muzyczny, wielki) albo czasownikami (nosić, grajacy, jadł – z wyjątkiem form czasowników być, mieć, móc).
- Liczebniki określone mogą być również słowami pułapkami (dwa, ósmu, sto), jednak liczebniki nieokreślone są zakazane.
- Słowa pułapki nie mogą być zaimkami (jego, to, ja).
- Te słowa są również wykluczone, bo zbyt często używa się ich do opisywania: coś, co, rzecz, gdzieś, ktoś, taki, kto. Słowami pułapkami mogą być jednak słowa takie jak osoba albo miejsce, bo mają dużo synonimów.
- Wszystkich innych niewymienionych tu części mowy nie można używać jako słów pułapek.

Słowa pułapki muszą być w duchu gry. „Okej” można potraktować jako przymiotnik, ale nie zapisujcie go tylko dlatego, że wiecie, że Wasz przyjaciel powie: „No... okej...”. Z kolei słowo morze może zablokować tylko takie wskazówki jak „Pływa w morzu”, a nie „Może być zielony”.

CO AKTYWUJE SŁOWO PUŁAPKĘ?

Pułapka zostaje aktywowana, gdy Ten-Który-Daje-Wskazówki wypowie słowo pułapkę albo jego dowolną formę.

- Słowo pułapka, które jest wyrazem złożonym, może zostać aktywowane przez wypowiedzenie którejkolwiek część wyrazu. Słowo wiercipięta zostanie aktywowane przez słowa „wierci” i „pięta”.
- Słowo pułapka jest też aktywowane, gdy jest częścią wyrazu złożonego. Głowa zostanie aktywowana „łamiągówka”.
- Słowo pułapka jest aktywowane przez inne słowa z tej samej rodziny wyrazów. Na przykład naukowiec to pułapka, która zostanie aktywowana słowami „nauka” i „naukowy”.
- Ale nie ma co się za bardzo czeplić. Jeśli ktoś stwierdzi, że „belki” aktywują wróbelki, to naprawdę przesadza.

LICZENIE PRÓB

Gdy liczyacie próby, podchodźcie do tego z głową. „Hot dog” liczy się jako 1 próba. „Science fiction” to też 1 próba. „Zeżre własną czapkę, jeśli to nie goblin” to również 1 próba.

PRZEDAWNIE

Słowa pułapki są aktywowane tylko wtedy, gdy ktoś od razu (no, w ciągu 3 sekund) zauważy, że powinny być aktywowane. To samo dotyczy przestrzegania ograniczeń dotyczących dawania wskazówek. Jeśli nikt nic nie zauważy, Temu-Któremu-Daje-Wskazówki udało się uniknąć pułapki.

Czasem zdarza się jednak tak, że nie jesteś do końca pewien, czy wskazówka jest niedozwolona albo czy słowo pułapka zostało aktywowane. Sądźisz, że chyba tak, ale w sumie nie wiesz. Ale ta niepewność to co innego niż nie przytłapać Tego-Który-Daje-Wskazówki w odpowiednim czasie. W takim przypadku pozwól drugiej drużynie rozgrywać dalej swoją turę. Gdy ich tura się skończy, możecie omówić problematyczną sytuację i zdecydować, co z nią zrobić. Ta decyzja zadziała wstecz.

DOZWOLONE WSKAZÓWKI

Wskazówki muszą być możliwe do zablokowania pułapka, istnieje więc kilka ograniczeń dotyczących dawania wskazówek:

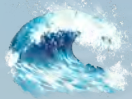
- **Nie możesz wymówić żadnej formy sekretnego słowa.** Zasadniczo sekretne słowo jest samo w sobie słowem pułapka, więc obowiązują je zasady dotyczące aktywowania pułapek.
- **Nie możesz podawać przykładów sekretnego słowa.** Na przykład sekretne słowo PIES byłoby niemożliwe do zablokowania, gdyby Ten-Który-Daje-Wskazówki mógł wymieniać wszystkie rasy psów. (Ale synonimy sekretnego słowa są jak najbardziej dozwolone).
- **Nie możesz używać tytułów ani nazw własnych** („Władca Pierścieni”, „Włóczykij”). Ale wszystko zależy od kontekstu. Nie możesz użyć słowa „Włóczykij”, jeśli sekretnym słowem byłby KAPELUSZ i rzeczywiście chodziłoby Ci o Włóczykija z *Muminków*, ale jeśli sekretnym słowem byłby PODRÓŻNIK, to „włóczykij” jako synonim stanowi już dozwoloną wskazówkę.
- **Twoje wskazówki muszą dotyczyć znaczenia tego słowa, a nie odnosić się do jego brzmienia czy pisowni.** Nie dawaj wskazówek typu „rymuje się z” albo „brzmi jak”. Nie mów, na jaką literę zaczyna się sekretne słowo. Jeśli sekretne słowo to KOT, nie dawaj wskazówek do słowa KOD.
- **Możesz dawać wskazówki dotyczące sformułowań zawierających sekretne słowo, o ile dotyczą znaczenia, a nie tylko pisowni.** Na przykład, jeśli sekretne słowo to PIES, wskazówki dotyczące „psa na baby” są w porządku, ale wskazówki dotyczące słowa PIESZY są niedozwolone (zwłaszcza jeśli zacząłbyś wymawiać to słowo z akcentem na „PIES”).
- **Nie możesz używać skrótów nazw własnych takich jak „FBI” czy „PKP”.** Jednak skrót taki jak „TV” jest już w porządku. To nie nazwa własna. (Ale uwaga! „TV” można zablokować słowem pułapka *telewizja*).
- **Nie próbuj odnosić się do tytułów, udając, że to wcale nie nazwy własne.** „Myślę o takiej grze, gdzie walczy się o tron” to niedozwolona wskazówka. Jeśli chcesz odnieść się do *Gry o tron*, możesz spróbować powiedzieć: „Seria fantasy, w której wszyscy giną”.
- **Nie możesz dawać wskazówek odnoszących się do osobistych informacji nieznanymi drugiemu zespołowi.** „To miejsce, w którym spędzaliśmy dużo czasu w liceum” jest dozwoloną wskazówką wyłącznie, jeśli członkowie drugiej drużyny też chodzili z Wami w to miejsce.
- **Nie dawaj wskazówek związanych z przedmiotami obecnymi w pokoju, w którym gracie.** Nie odwołuj się do niczego, czego gracze doświadczają „teraz”.
- **Twoja wskazówka musi być oparta na słowach, które można zapisać.** Nie może opierać się na gestach, tonie głosu ani melodii.

ODPOWIEDZI

- Odpowiedź jest poprawna, gdy zawiera sekretne słowo. Użycie liczby mnogiej „Psy” i zdrobnienie „piesek” to dobre odpowiedzi w przypadku sekretnego słowa PIES.
- Nie wystarczy jednak odgadnąć formy pochodnej sekretnego słowa. Na przykład, jeśli sekretne słowo to NAUKA, odpowiedzi „naukowiec” i „naukowy” nie wystarczą. (Są na tyle bliskie, żeby aktywować pułapki, ale nie na tyle bliskie, żeby być dobrymi odpowiedziami).
- Nie możesz zadawać pytań Temu-Który-Daje-Wskazówki.
- Nie możesz konsultować swojej odpowiedzi z pozostałymi zgadującymi. Jeśli powiesz: „Myślę, że to może być «goblin»”. Mówimy «goblin»?”, to Twoją odpowiedzią jest „goblin”.

WYBRANE KLĄTWY

POWÓDZ



Gdy myślisz nad wskazówką, oddychaj normalnie. Następnie weź głęboki oddech. Możesz dać wskazówkę, wstrzymać oddech, dać następną wskazówkę, wstrzymać oddech i tak dalej. Jednak gdy tylko weźmiesz wdech – nawet najmniejszy – nie możesz już dawać więcej wskazówek.



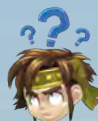
PETRYFIKACJA

Po pierwszej próbie odgadnięcia hasła Ten-Który-Daje-Wskazówki powinien też zastygnąć w bezruchu, jakby został zmieniony w kamień.



ECHO

Ten-Który-Daje-Wskazówki powinien spróbować powtórzyć każde słowo w formie echa. Druga drużyna powinna trochę odpuścić Temu-Który-Daje-Wskazówki – perfekcja nie jest wymagana.



zaimków („ja”, „to”). Powodzenia!

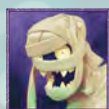


RZECZOWNIKOZA

Rzeczownik to osoba, miejsce, rzecz. Nie możesz jednak używać zaimków („ja”, „to”). Powodzenia!

SŁOWO POSTRACHU

Odrzuć tę klątwę, gdy znajdzie się w pierwszej komnacie.



KLĄTWY MUMII

Dopóki walczyacie z mumią, dobieracie nową klątwę co rundę.

Bardziej wymagająca wersja mumi rzuca na Was 2 klątwy jednocześnie.

Kombinacje klątw powinny być oczywiste, ale jeśli natkniecie się na coś niejasnego, powinniście wymyślić wspólną interpretację zasad przed rozpoczęciem rundy.

Autorzy Jan Březina, Martin Hrabálek i Michal Požárek

Ilustracje: Regis Torres, Dávid Jablonovský

Projekt i skład: Filip Murmak, Michaela Zaoralová

Dodatkowe ilustracje: Radim „Finder” Pech, František Sedláček

Tłumaczenie: Martyna Skowron

Wiele osób przyczyniło się do rozwoju tej gry i chcielibyśmy podziękować wszystkim testerom, a zwłaszcza tym na Gen Conie, na GameConie i z the Gathering of Friends. Wielkie dzięki dla ludzi z Club Diversity, Kingmakers i Columbus Idea Foundry, którzy poświęcili czas na grę i wyrażenie opinii. Dziękujemy naszym przyjaciołom z DeskoZrout.cz za testy podczas naszych growych weekendów. Specjalne podziękowania należą się Filipowi Murmakowi, Janowi Vaněčekowi i Vlaadzie Chvátilowi za ich wkład w mechanikę gry; Petrowi Murmakowi za wydanie tej gry i spełnienie naszych marzeń; Petrowi Čáslavie i Michalowi Štachowi za niekończące się wsparcie; Regisowi Torresowi, Dávidowi Jablonovskiemu i Fandzie Horálkowi za grafiki. Wielki dzięki dla Jasona Holta – bez niego angielska wersja nie byłaby tak dobra.

Dziękujemy Adamowi Morosticy za wymyślenie Słowa Postrachu. Jan pragnie podziękować swojej żonie, Sonie, za cierpliwość i wyrozumiałość i swojemu synowi, Jindřichowi, za to, że sądzi, że gra jest naprawdę fajna (mimo że nie potrafi jeszcze czytać i pisać). Martin chciałby zadedykować grę swojej żonie, Barborze, i swoim dzieciom – Alžbětce i Hynkowi.

rebel

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition

Luty 2019

www.CzechGames.com