

# JEDNYM SŁOWEM

## OPIS GRY

*Jednym słowem* to kooperacyjna gra towarzyska. Wszyscy staracie się osiągnąć jak najlepszy wynik!

Razem postarajcie się, aby osoba zgadująca odgadła tajemnicze słowo dzięki wskazówkom, które zapisiecie na tabliczkach, nie pokazując ich innym.

Wymyśl podpowiedź bez porozumienia z pozostałymi i postaraj się, by była oryginalna – nie powinna być taka sama jak podpowiedzi innych graczy. Wszystkie identyczne podpowiedzi zostaną wyeliminowane, zanim osoba zgadująca je zobaczy.

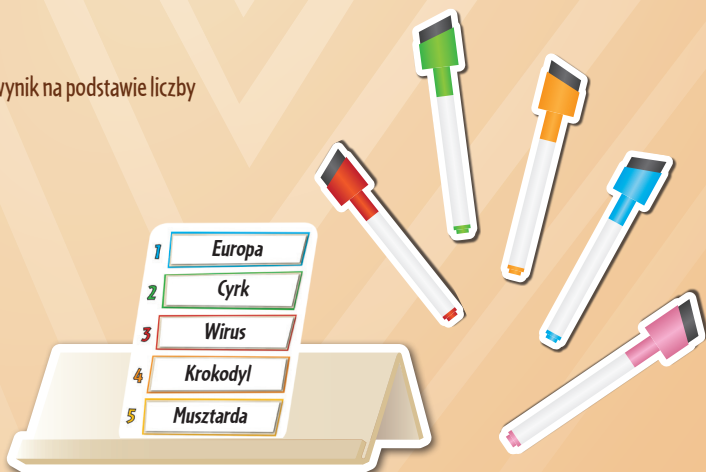
Na koniec rundy obliczcie swój wynik na podstawie liczby odgadniętych słów.

## ZAWARTOŚĆ:

- 110 kart,
- 7 tabliczek,
- 7 ścieralnych mazaków,
- instrukcja.

## PRZYGOTOWANIE

- 1) Potasuj karty, wylosuj 13 i utwórz z nich zakryty stos na środku stołu. Pozostałe karty odłóż do pudełka, bo w tej rundzie nie będą już potrzebne.
- 2) Rozdaj każdemu po tabliczce i ścieralny mazak.
- 3) W dowolny sposób wybierzcie uczestnika, który jako pierwszy będzie zgadywać.



## 1

### WYBÓR TAJEMNICZEGO SŁOWA

Osoba zgadująca wyciąga pierwszą kartę ze stosu i, **nie patrząc na nią**, umieszcza ją na swojej tabliczce w taki sposób, aby wszyscy **pozostali** gracze widzieli słowa, które się na niej znajdują (tabliczka po jednej stronie ma podpórke, na której można oprzeć kartę).



Następnie osoba zgadująca wybiera **liczbę od 1 do 5** i wypowiada ją głośno, aby wskazać innym graczom, które tajemnicze słowo mają jej pomóc odgadnąć.

***Uwaga!** Jeśli gracze nie znają wybranego słowa, mogą poprosić osobę zgadującą o podanie innej liczby.*

## 2

### WYBÓR PODPOWIEDZI

**Bez porozumienia z innymi i tak, aby inni nie widzieli**, każdy z graczy zapisuje podpowiedź na swojej tabliczce. Podpowiedź ta może się składać wyłącznie z **1 słowa**.

***Uwaga!** Cyfra, skrótowiec, wyraz dźwiękonaśladowczy albo znak specjalny traktowane są jako słowo.*

*Przykład. Podpowiedź „007” jest dozwolona dla hasła „Bond”, podobnie jak „Drrrrrryń” albo „SMS” dla hasła „Telefon” czy „\$” dla hasła „Ameryka”.*



### Niedozwolone podpowiedzi:

- Tajemnicze słowo zapisane z **błędem ortograficznym**.  
*Przykład. Słowo „koszół” nie jest dozwolone jako podpowiedź dla hasła „Koszula”.*
- Tajemnicze słowo zapisane w **innym języku**.  
*Przykład. Słowo „black” jest niedozwolone jako podpowiedź dla hasła „Czarny”.*
- Słowo należące do tej samej **rodziny wyrazów** co tajemnicze słowo.  
*Przykład. Słowo „Księżna” jest niedozwolone jako podpowiedź dla hasła „Książę”.*
- **Wymyślone słowo**.  
*Przykład. Słowo „cukropiek” jest niedozwolone jako podpowiedź dla hasła „Ciasto”.*
- **Identycznie brzmiące słowo**, ale mające inne znaczenie.  
*Przykład. Słowo „jesz” jest niedozwolone jako podpowiedź dla hasła „Jeź”.*

# G RUNDY

y zgadującej aż do wyczerpania kart.  
da się z 4 etapów.



## PORÓWNYWANIE PODPowiedzi

Gdy wszyscy gracze zapiszą swoje podpowiedzi, **osoba** zgadująca zamyka oczy.

W tym czasie pozostali odwracają swoje tabliczki i porównują podpowiedzi z podpowiedziami innych graczy. **Identyczne oraz niedozwolone podpowiedzi się nie liczą i są eliminowane.** Aby wyeliminować podpowieź, wystarczy przekreślić tabliczkę z podpowiedzią tak, aby podpowieź nie była widoczna.



### Identyczne podpowiedzi:

- **Takie same słowa.**  
Przykład. „Mysz” i „mysz” to takie same słowa.
- **Warianty słów należących do tej samej rodziny wyrazów**  
Przykład. „książę” i „księżna” są uznawane za identyczne podpowiedzi.
- **Różne warianty tego samego słowa** – liczba mnoga, inny rodzaj albo błędy ortograficzne nie liczą się jako różnice.  
Przykład. „Książę” i „księciu”, „nauczyciel” i „nauczycielka”, „porządek” i „poządek” uznawane są za identyczne podpowiedzi.

**Uwaga!** Jeśli wszystkie podpowiedzi zostaną wyeliminowane, umieść kartę z tajemniczym słowem w pudełku i przejdź od razu do etapu „Koniec rundy”.



## ZGADYWANIE SŁOWA

Po wyeliminowaniu niedozwolonych i identycznych podpowiedzi **osoba zgadująca otwiera oczy i próbuje odgadnąć** tajemnicze słowo, korzystając z pozostałych podpowiedzi. Może podjąć **TYLKO 1 PRÓBĘ**.



### WYNIKI:



#### Sukces

Jeśli osoba zgadująca **prawidłowo odgadnie** tajemnicze słowo, umieść kartę rewersem do góry obok stosu.



#### Błąd

Jeśli osoba zgadująca **nie odgadnie prawidłowo** tajemniczego słowa, odłóż tę kartę **ORAZ** wierzchnią kartę ze stosu do pudełka.



#### Pas

Jeśli osoba zgadująca zdecyduje się nie odpowiadać i **spasuje**, odłóż kartę do pudełka.

#### Uwagi:

- Jeśli słowo odgadnięte przez osobę zgadującą wymawia się tak samo jak tajemnicze słowo, odpowiedź należy uznać.
- Jeśli osoba zgadująca udzieli błędnej odpowiedzi podczas ostatniej rundy, należy dodatkowo usunąć poprzednią kartę, z której słowo udało się odgadnąć.



### KONIEC RUNDY

Gracz po lewej stronie osoby zgadującej staje się kolejną osobą zgadującą. Rozpoczyna się nowa runda.

**Uwaga!** Należy pamiętać o zmazaniu poprzedniej podpowiedzi z tabliczki.

## KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy wszystkie karty ze stosu zostaną wykorzystane. Policz karty, z których udało się Wam odgadnąć słowo, a następnie porównajcie uzyskaną sumę z poniższą tabelą, aby poznać Wasz **wynik**.

KARTY, Z KTÓRYCH UDAŁO SIĘ ODGADNĄĆ SŁOWO	WYNIK
13	Doskonały wynik! Czy uda się Wam go powtórzyć?
12	Niesamowity wynik! Wszyscy muszą być pod wrażeniem!
11	Wspaniale! Taki wynik trzeba uczcić!
9-10	Wow, całkiem niezłe!
7-8	Średniawo. Myślicie, że jesteście w stanie się poprawić?
4-6	Niezły początek. Spróbujcie jeszcze raz!
0-3	Spróbujcie jeszcze raz. I jeszcze raz, i jeszcze raz, i jeszcze raz...

## WERSJA DLA 3 GRACZY

Gdy w grze bierze udział 3 graczy, runda przebiega zgodnie z wyżej wymienionymi zasadami z 1 zmianą.

W trakcie przygotowania do gry **każdy z graczy bierze 2 tabliczki**. Podczas wybierania podpowiedzi każdy z Was zapisuje po 1 podpowiedzi na każdej ze swoich tabliczek. **Tym samym każdy udziela 2 podpowiedzi zamiast 1.**

Takie same podpowiedzi są również eliminowane na etapie porównywania.



## TWÓRCY

Autorzy: Ludovic Roudy & Bruno Sautter  
Opracowanie: „Belgowie w sombrero”  
czyli Cédric Caumont & Thomas Provoost  
Asystenci: Virginie Gilson & Pierre Berthelot  
Prowadzenie projektu: Alexis Vanmeerbeeck  
Grafika: Éric Azagury & Florian Poulet  
Repos Team : Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Guillaume Pilon,  
Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja  
Vandepeutte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem & Winnie Kenis.  
Podziękowania: Cały zespół pragnie podziękować Philippe'owi  
Gérardowi i Charlotte Van Driessche za korekty.

A REPOS PRODUCTION game  
Published by SOMBREROS PRODUCTION  
© Sombremos Production (2018)

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Rue des comédiens, 22

1000 Bruxelles • BELGIQUE

+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Niniejsza gra może być wykorzystywana tylko  
do prywatnych celów rozrywkowych.

