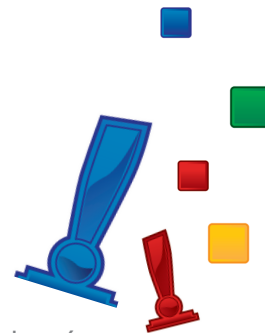




KONCEPT™



Porozumiewaj się bez słów!
Naprowadzaj innych na swoje tajne hasło, łącząc powiązane z nim symbole.

W dwuosobowych drużynach wybierzcie słowo, tytuł albo wyrażenie, które pozostali gracze będą zgadywać, a następnie rozważnie umieszczajcie znaczniki na odpowiednich symbolach na planszy. Odgadnij i pomóż pozostałym odgadnąć jak najwięcej słów, aby zdobyć jak najwięcej punktów. Po rozegraniu 12 kart, grę wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

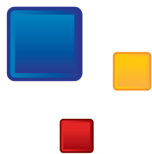
- 1 Umieść planszę na środku stołu.
- 2 Potasuj karty i utwórz z nich zakrytą talię na odpowiednim polu na planszy.
- 3 Umieść żetony punktacji blisko planszy.
- 4 Umieść wszystkie znaczniki w misce.
- 5 Wybierz 2 siedzące obok siebie osoby – to pierwsza drużyna.



Naucz się zasad,
oglądając ten film!



Zawartość: plansza • 110 kart • 47 plastikowych znaczników (1 „?”, 4 „!”, 42 kostki) • 60 żetonów punktacji • miska • 3 pomoce gracza • „Zasady gry” • arkusz z przykładami



PRZEBIEG GRY

Gra jest rozgrywana w turach.

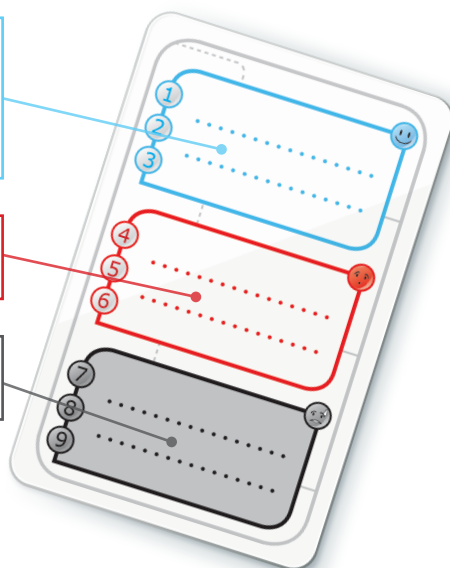
PRZEBIEG TURY

Pierwsza drużyna dobiera kartę i wybiera z listy 1 słowo, tytuł albo wyrażenie – to hasło, które mają odgadnąć pozostali gracze. Na każdej karcie znajdziesz hasła na **3 poziomach trudności**. Możesz wybrać dowolny z nich.

Niebieski: łatwy
Idealny, jeśli to Twoja pierwsza gra

Czerwony: trudny

Czarny: bardzo trudny



Umieszczaj znaczniki na symbolach na planszy w taki sposób, aby naprowadzać pozostałych graczy na Wasze hasło. Dyskretnie omawiaj położenie każdego znacznika z drugim członkiem drużyny.


Możecie położyć na planszy dowolną liczbę znaczników, mając na uwadze, że kolejność jest istotna!

Ważne! Pomoc gracza zawiera przykładowe interpretacje symboli na planszy. W czasie pierwszej gry warto się z nimi zaznajomić.

Główny koncept


Najpierw umieść znacznik , aby wskazać **naturę** hasła.
Przykład. Chcesz, żeby gracze odgadli hasło „Pszczola”, która jest zwierzęciem.



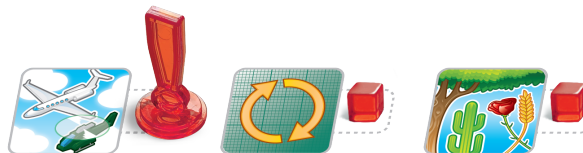
Następnie możesz umieszczać kostki  (wskazówki), aby udzielać **dodatkowych informacji na temat głównego konceptu**.
Przykład. Twoje zwierzę lata, jest żółte i czarne.



Koncepty dodatkowe

Możesz również używać konceptów dodatkowych, umieszczając znaczniki  i kostki w odpowiadających im kolorach, aby **dodać kolejne szczegóły do hasła**.

Przykład. Twoje zwierzę lata wokół kwiatów.



Twoje zwierzę jest powiązane z jadalnym, żółtym płynem (miód).



Gdy Ty umieszczasz znaczniki na planszy, pozostali gracze mogą **zgadywać, ile razy chcą**.

Możesz odpowiedzieć „**Tak**”, jeśli odgadną hasło albo będą na dobrym tropie, ale **nie możesz się z nimi komunikować w żaden inny sposób**.

KONIEC TURY

Pierwszy gracz, który odgadnie hasło, otrzymuje **2 punkty**, a każdy członek drużyny dającej wskazówki otrzymuje po **1 punkcie**.

Teraz kolejna dwójka graczy tworzy nową drużynę i dobiera wierzchnią kartę oraz wybiera hasło, które mają odgadnąć pozostali gracze.

Dodatkowe uwagi:

- *Jeśli hasło sprawia graczom problem, możesz zdjąć znaczniki z planszy i udzielić im nowych wskazówek.*
- *Jeśli po jakimś czasie dalej nie uda im się zgadnąć, wybierz 3. osobę, która dołączy do Waszej drużyny, aby Was wspomóc albo wybierz nowe hasło. Jeśli nadal nie zgadną, tura dobiega końca i nikt nie otrzymuje punktów.*
- *W czasie gry możecie zmieniać składy drużyn.*

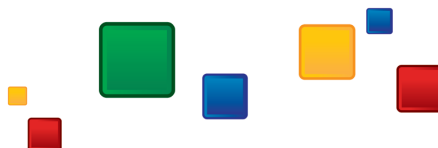


KONIEC GRY

Gra kończy się po rozegraniu 12 kart.

Wówczas każdy z graczy podlicza swoje punkty.

Gracz, który zdobył ich najwięcej, wygrywa.
W przypadku remisu gracze współdzielą wygraną.



W czasie testów zauważyliśmy, że nie wszyscy korzystali z systemu punktacji. Możecie grać bez niego i po prostu cieszyć się z dawania wskazówek i odgadywania haseł.



Podchodź do haseł z wyobraźnią! Nawet najbardziej głupkowate pomysły mogą zadziałać! Najważniejsze, żeby Cię zrozumiano.

GARŚĆ PORAD

Kolejność, w jakiej układasz znaczniki, ma znaczenie!



≠



Budynek, w którym pracują ludzie walczący z ogniem:
remiza!

Zawód, który polega na walce z ogniem w domach:
strażacy!

Pojedynczy symbol może mieć wiele znaczeń!



≠



Przyrząd medyczny, który pozwala słuchać serca:
stetoskop!

Fikcyjna postać, która jest równocześnie żywa i martwa:
zombie!

Liczba kostek na danym symbolu również ma znaczenie!



≠



Przedmiot związany z oczami z 1 okręgiem:
monokl!

Przedmiot związany z oczami z 2 okręgami:
okulary!



TWÓRCY

Alainowi

Projekt gry: **Alain Rivollet i Gaëtan Beaujannot**

Ilustracje: **Éric Azagury**

Rozwój gry: **Cédric Caumont i Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombremos » i **zespół Repos Production**

Pełna lista autorów dostępna na stronie: www.rprod.com/en/concept/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Producent: Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruksela – Belgia
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Gra zawiera powszechnie rozpoznawalne nazwy handlowe i znaki handlowe, zarejestrowane i nie, których użycie, jak i samej gry, nie jest w żaden sposób sponsorowane ani zaaprobowane przez prawnych właścicieli tych znaków. Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.

