

Nie Do Pary

Gra autorstwa **Stephena Glenna**
Ilustrowana przez **Matta Rousseła**

Założenia gry

Podczas każdej tury na stole znajduje się 11 zdjęć. W czasie wyznaczonym przez obrót klepsydry każdy z graczy tworzy 5 par, łącząc obrazy według ich tematyki, kolorystyki, kształtów itd. Im więcej par gracz utworzy, tym więcej uzyska punktów.

Elementy gry

- 156 kart ze zdjęciami (312 ilustracji)
- 88 ponumerowanych kart (od 1 do 11)
- plansza do gry
- 100 arkuszy punktowych
- klepsydra (90-sekundowa)
- zasady gry

Cel gry

W ciągu 4 rund uzyskać najwyższy wynik.

Przygotowanie

Umieśćcie planszę na środku stołu.

Każde z Was bierze 11 ponumerowanych kart wybranego koloru i arkusz punktowy. Pozostałe karty odrzućcie do pudełka. Potasujcie karty ze zdjęciami i ułóżcie z nich talię.

Przebieg gry

Położcie 11 kart dookoła planszy, każdą kartę umieszczając pod liczbą. Dajcie sobie kilka sekund na przejrzanie zawartości zdjęć, po czym obróćcie klepsydrę.



Wszyscy gracze równocześnie. Każde z Was potajemnie układa 5 par z własnych kart. Aby ustalić parę, należy ułożyć stosik z dwóch zakrytych kart, które odpowiadają liczbom, pod którymi znajdują się odpowiednie zdjęcia. Na koniec każde z Was kładzie też zakrytą pojedynczą kartę, która nie została użyta do żadnej pary. To Wasze zepsute jabłko, za które również możecie zdobyć punkty!

Uwaga! Każde zdjęcie może zostać wykorzystane tylko do 1 pary!

Punktacja

Kiedy wszyscy ułożycie pary lub kiedy przesypie się piasek w klepsydrze, odkrywacie swoje karty. Wybierzcie gracza, który wskaże jedną ze swoich par. WSZYSCY gracze, którzy wybrali tę samą parę (łącznie z graczem, który ją głośno wskazał), podnoszą ręce i zdobywają tyle punktów, ile osób się zgłosiło. Każdy z graczy zapisuje swój wynik na arkuszu i odwraca karty określające już uznaną parę.

Przykład. 3 graczy ułożyło tę samą parę, więc wszyscy zdobywają po 3 punkty.

Wyjątek. Jeśli gracz jako jedyny skojarzył ze sobą 2 dane, otrzymuje za nie 0 punktów.

Następny gracz ogłasza jedną ze swoich jeszcze niepunktowanych par. Gracze, którzy też ją mają, podnoszą ręce – i tak aż do momentu, gdy wszystkie pary wszystkich graczy zostaną sprawdzone.

Zepsute jabłko

Na koniec każdy z graczy odkrywa swoje zepsute jabłko (pojedynczą kartę). Zepsute jabłko jest warte dwukrotność liczby graczy, którzy je wybrali.

Przykład. Jeśli 4 graczy wybrało to samo zepsute jabłko, to zdobywają po 8 punktów.

Uwaga




Proponujemy, żebyście przy ogłaszaniu par wyjaśniali, dlaczego je ułożyliście. Co skłoniło Was do połączenia tych dwóch zdjęć? Choć nie jest to obowiązkowy etap gry, z całą pewnością sprawi Wam mnóstwo frajdy – szczególnie przy skojarzeniach dziwnych, dalekich czy naciąganych. Nie wahajcie się prosić innych graczy o szczegóły!

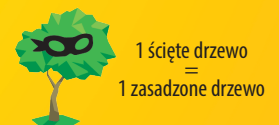
Kolejna runda

Gra toczy się w ten sam sposób przez 3 kolejne rundy. Aby przygotować drugą rundę, wystarczy odwrócić 11 kart ze zdjęciami. Przy trzeciej rundzie musicie wyłożyć 11 nowych kart.

Koniec gry

Gra kończy się wraz z czwartą rundą. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów! W razie remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

 @scorpionmasque
 facebook.com/scorpionmasque
 scorpionmasque.com



© 2016 Le Scorpion masqué inc., dla wersji polskiej
© 2012 R&R Games inc., dla pierwszej wersji

Użycie kart, tytułu, nazwy i logo Scorpion masqué bez pisemnej zgody Scorpion masqué jest zabronione.



