



INSTRUKCJA

Gra autorstwa **Waltera Obreta i Stefano Negry**, zilustrowana przez **Stiva**. Dla **3 do 8 graczy** w wieku od **10 lat** wzwyż.

ELEMENTY GRY

- 45 kart **wystaw** (z tematami wystaw na awersach i miastami goszczącymi wystawy na rewersach)
- 8 kart ról (**6 artystów** i **2 fałszerzy**)
- 6 ołówków
- 1 notes
- 1 instrukcja

W korywie

Gdyby wygrała w lotaria, kupiłabym...

Co Babstos Ciuce chciałby zjeść na płoty?

W której kandydacji dwala

Dostępnie carki bogactwa

CEL GRY

Zdobyc więcej punktów niż pozostali gracze.



1

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Należy wziąć z pudełka tyle kart ról, ilu graczy bierze udział w grze, w następujących proporcjach:

- dla **3 do 6 graczy** należy wziąć jedną kartę **fałszerza** i uzupełnić talię odpowiednią liczbą kart **artystów**;
- dla **7 lub 8 graczy** należy wziąć dwie karty **fałszerzy** i uzupełnić talię odpowiednią liczbą kart **artystów**.

Każdy z graczy otrzymuje kartkę papieru i ołówek. W grze na 7 lub 8 graczy będą potrzebne dodatkowe ołówki.

Talię kart wystaw należy potasować i umieścić na środku stołu, stroną z miastami goszczącymi wystawy ku górze (tak, karty wystaw mają różne rewersy i mimo to tworzą jedną talię).

Jeden z graczy będzie notował zdobywane punkty na oddzielnej kartce.

ZASADY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

- 1 Każdy z graczy otrzymuje odkrytą kartę roli. Podczas pierwszej rundy każdy z graczy wcieli się w zilustrowaną na otrzymanej karcie rolę.

Artyści będą starali się być jak najbardziej oryginalni. **Fałszerze** odwrotnie, będą starali się kopiować innych.

2

- 2 Jeden z graczy odkrywa wierzchnią kartę z talii **wystaw** i umieszcza ją odkrytą (stroną z wystawą ku górze) na stole. To temat wystawy. Jednocześnie nowa wierzchnia karta z talii wskazuje, w jakim mieście odbędzie się wystawa podczas tej rundy. Gracz podaje te informacje w formie obwieszczenia:



Przykład: w Sydney odbędzie się wystawa „Ostre przedmioty”.

Jeśli gracze wspólnie dojdą do wniosku, że temat wystawy ich nie zainspirował, od razu odkrywają następną kartę!

3



3 Każdy z graczy w sekrecie rysuje na swojej kartce po trzy obrazki związane z tematem wystawy. Gdy gracz narysuje wszystkie 3 obrazki, krzyczy: „**Pic na wodę!**” (i to bez względu na rolę, w którą się wcieliła!).



Czas na rysowanie dobiega końca, gdy przedostatni gracz zakończy kreślić swoje dzieła. W tym momencie ostatni gracz musi natychmiast przestać rysować.

4 Następnie wszyscy gracze odkrywają swoje obrazki. Każdy z **artystów** nazywa po kolei swoje dzieła.

ZA KAŻDY ZE SWOICH OBRAZKÓW ARTYSTA OTRZYMUJE:

- **1 punkt**, jeśli obrazek jest oryginalny (żaden inny gracz nie narysował takiego samego obrazka);
- **0 punktów**, jeśli chociaż jeden inny gracz narysował taki sam obrazek;
- **0 punktów**, jeśli obrazek został uznany za nieodpowiedni.

4

OBRAZEK UWAŻA SIĘ ZA ODPOWIEDNI, JEŚLI:

- * **odnosi się do tematu wystawy;**
- * **pozostali gracze rozpoznają, co zostało narysowane.**

Artysta może bronić swojego dzieła, ale w przypadku wątpliwości pozostali gracze mogą zagłosować, czy dopuścić dany obrazek do punktacji, czy też wykluczyć go (kulturalnie!) z uwagi na jego zbyt postmodernistyczny wydźwięk!

Podczas danej rundy każdy **artysta** może zdobyć od 0 do 3 punktów.

Kiedy wszyscy **artyści** podliczą zdobyte punkty, punkty podlicza każdy z **falszerzy**. Za każdy ze swoich obrazków **falszerz** otrzymuje:

- **0 punktów**, jeśli żaden **artysta** nie narysowało takiego samego obrazka;
- **1 punkt**, jeśli chociaż jeden **artysta** (ale nie **falszerz!**) narysował taki sam obrazek.

Wszystkie punkty należy zanotować na oddzielnej kartce.



5

5 Każdy z graczy przekazuje swoją kartę roli sąsiadowi po lewej. Następnie należy odkryć wierzchnią kartę z talii **wystaw** – w ten sposób rozpoczyna się nowa runda. Podczas tej rundy wystawa odbędzie się w nowym albo tym samym mieście (nowa wierzchnia karta z talii **wystaw**) i będzie dotyczyła nowego tematu (odkryta przed chwilą karta wystawy).

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy każdy z graczy wcieli się w **falszerza**. Gracz posiadający najwięcej punktów zostaje zwycięzcą!

ZASADY ZAAWANSOWANE

Rozgrywka z zasadami zaawansowanymi jest znacznie bardziej emocjonująca.

Gra będzie trwać tyle rund, ilu graczy bierze w niej udział. Każdy z graczy otrzymuje zakrytą kartę roli. To oznacza, że gracze nie będą świadomi ról, w które wcieli się pozostali. Gracz odkrywa swoją kartę dopiero po zakończeniu rysowania, ale przed podliczeniem uzyskanych punktów. Po zakończeniu rundy karty ról należy zebrać, potasować i ponownie rozdać (znów zakryte!).

6