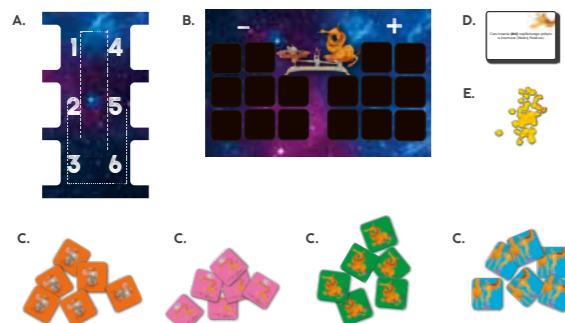


PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Ważne! Wszystkie karty faktów są dwustronne – na awersie karty znajduje się fakt, natomiast na rewersie dodatkowo widnieje liczba. Podczas rozgrywki gracze będą musieli odgadnąć liczby z rewersu, więc najlepiej nie psuć sobie zabawy, przeglądając talię przed rozgrywką albo odwracając karty w czasie gry!

Przed pierwszą rozgrywką należy delikatnie wypchnąć żetony głosowania i planszę numeryczną z tekturowych wyprasek. Następnie należy ostrożnie przetasować karty tak, aby ich przez przypadek nie odwrócić.

Planszę numeryczną (A) i planszę głosowania (B) należy umieścić odkrytą na środku obszaru rozgrywki.



Następnie każdy z graczy dobiera po 6 żetonów głosowania w wybranym przez siebie kolorze, po czym umieszcza je przed sobą rewersami do góry (C). Wszystkie żetony, które nie będą używane podczas rozgrywki, należy odłożyć do pudełka.

Teraz należy potasować karty, uważając przy tym, aby gracze nie podejrzeli rewersów kart. Z potasowanych kart należy utworzyć stos w taki sposób, aby karty miały odkrytą stronę z faktem (D). Z kryształów należy utworzyć rezerwę i umieścić ją w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy (E).

OPIS ROZGRYWKI

Każda runda przebiega w następujący sposób:

Z wierzchu talii należy dobrać 6 kart (bez ich odwracania ani pokazywania rewersów) i umieścić w wyznaczonych miejscach przy planszy numerycznej. Teraz każdemu faktowi odpowiada cyfra od 1 do 6. Fakty z kart należy odczytać na głos.

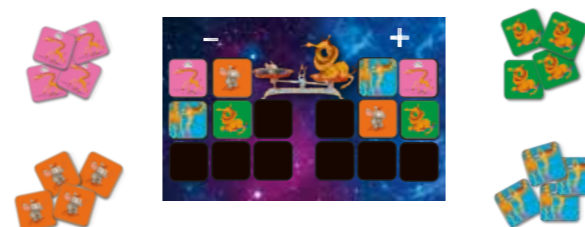
Adnotacja. Podczas pierwszych rozgrywek zaleca się dobieranie od 4 do 5 kart.

Zadaniem graczy jest odgadnięcie, które z 6 faktów z kart znajdujących się przy planszy numerycznej mają na odwrocie największą i najmniejszą liczbę. Podczas głosowania na najniższą wartość gracze wybierają spośród swoich żetonów głosowania ten z cyfrą odpowiadającą cyfrze przy karcie faktu, na którą mają zamiar głosować. Wybrany żeton należy umieścić po lewej stronie planszy



głosowania (-). Podczas głosowania na najwyższą wartość gracze wybierają spośród swoich żetonów głosowania ten z cyfrą odpowiadającą cyfrze przy karcie faktu, na którą mają zamiar głosować. Wybrany żeton należy umieścić po prawej stronie planszy głosowania (+). Każdy gracz musi umieścić po 1 żetonie na obu stronach planszy głosowania.

Adnotacja. Liczby na odwrocie kart wahają się od 0 do 10 000. Każda z liczb występuje tylko na 1 karcie. Należy zwrócić uwagę na jednostkę użytą w opisie danego faktu, na przykład jeśli w pytaniu czytamy o obwodzie Ziemi w „tys. km”, odpowiedzią jest 40 (tysięcy km), a nie 40 000 (km).



Po umieszczeniu przez każdego z graczy 2 żetonów głosowania należy odwrócić wszystkie żetony głosowania na planszy i wszystkie karty faktów przy planszy numerycznej tak, aby ujawnić cyfry na odwrocie żetonów głosowania i liczby na odwrocie kart faktów.

PUNKTACJA

• Jeśli gracz zagłosował na właściwą najwyższą albo najniższą wartość faktu (np. gracz zagłosował na kartę faktu przy cyfrze 5 jako kartę faktu o najwyższej wartości, a po odwróceniu okazało się, że faktycznie była to karta faktu z najwyższą liczbą spośród 6 kart), zdobywa 1 punkt zwycięstwa, po czym dobiera 1 kryształ ze stosu kryształów w celu śledzenia punktacji.

Podczas danej rundy każdy gracz może zdobyć maksymalnie 2 kryształy (pod warunkiem, że odgadł poprawnie, która karta faktu miała na odwrocie najwyższą, a która najniższą wartość).

• Jeśli gracz zagłosował na nieodpowiednią kartę faktu, nie otrzymuje kryształu.

Istnieje możliwość wprowadzenia zasady opcjonalnej podczas punktacji głosowania. Mianowicie, jeśli gracz zagłosował na odwrot (zagłosował na fakt o najwyższej wartości, który po odwróceniu kart okazał się faktem o najniższej wartości), ten gracz traci 1 kryształ. Jeśli gracz nie posiada żadnych kryształów, a popełnił wyżej wymieniony błąd, nie traci punktów (liczba punktów nie może być mniejsza niż 0).

ROZPOCZĘCIE NOWEJ RUNDY

Na początku kolejnej rundy należy odrzucić wszystkie karty, które były rozpatrywane w poprzedniej rundzie. Następnie gracze zbierają z planszy głosowania swoje żetony głosowania. Potem należy dobrać 6 kolejnych kart faktów i umieścić je w odpowiednich miejscach przy planszy numerycznej. Pozostała część rundy odbywa się zgodnie z zasadami opisanymi powyżej.

ZAKOŃCZENIE GRY

Pierwszy gracz, który zbierze 7 kryształów, wygrywa. W przypadku remisu wszyscy gracze z taką samą liczbą punktów współdzielą zwycięstwo.

ŻYRAFOMETR



ZASADY ROZGRYWKI KOOPERACYJNEJ

1–8 graczy

W tym wariancie rozgrywki wszyscy gracze współpracują ze sobą, aby wspólnymi siłami pokonać Wielki Żyrafometr!

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Pośrodku obszaru rozgrywki należy umieścić planszę numeryczną. Następnie należy potasować karty faktów, nie odwracając ich przy tym, i utworzyć z nich talię w taki sposób, aby karty miały odkrytą stronę z faktem.

Następnie należy dobrać z talii kart faktów 4 karty i umieścić je w wyznaczonych miejscach na planszy numerycznej. Zawartość dobranych kart gracze odczytują na głos.



OPIS ROZGRYWKI

Wszyscy gracze zaczynają ze sobą współpracować – ich celem jest odgadnięcie, który z czterech dobranych faktów ma najwyższą, a który najniższą liczbę na odwrocie. Każdy z graczy dzieli się swoją opinią i uczestniczy w dyskusji, uzasadniając swoje zdanie. Należy kierować się zasadami logiki i korzystać z potężnej estymacji! (Jeśli gracze nie będą w stanie dojść do wspólnej decyzji – należy kierować się zasadą większości. W przypadku wybitnie zagorzalej dyskusji można posłużyć się rzutem monetą ☺).

Po podjęciu decyzji gracze umieszczają żeton głosowania oznaczony cyfrą 6 (dowolnego koloru) na karcie faktu, którą uważają za kartę z najwyższą liczbą. Następnie gracze umieszczają żeton głosowania oznaczony cyfrą 1 (również w dowolnym kolorze) na karcie faktu, która zdaniem graczy ma na odwrocie najmniejszą liczbę.

Po rozmieszczeniu żetonów głosowania należy odwrócić karty faktów, aby odsłonić liczby znajdujące się na ich odwrocie.

PUNKTACJA

Jeśli gracze zagłosowali na właściwą kartę faktu, otrzymują tę kartę jako nagrodę. Jeśli gracze popełnili błąd, umieszczają tę kartę nad planszą numeryczną. W ten sposób przeciwnik graczy, Wielki Żyrafometr, otrzymuje źle odgadniętą przez graczy kartę faktu jako nagrodę! Jeśli gracze zagłosowali na fakt odwrotnie (wytypowali fakt o najwyższej wartości, który w rzeczywistości okazał się faktem o najniższej wartości, i odwrotnie) – gracze ponoszą jeszcze większą karę: w takim wypadku Wielki Żyrafometr otrzymuje nie tylko kartę faktu rozpatrywaną podczas głosowania, ale również 1 dodatkową kartę faktu (2 karty faktów za 1 olbrzymi błąd!).

Oznacza to, że podczas rundy gracze mogą otrzymać maksymalnie 2 karty (jeśli poprawnie zagłosowali na obydwie fakty). Jeśli gracze poprawnie zagłosowali na jeden z faktów, a przy drugim popełnili błąd – gracze i Wielki Żyrafometr otrzymują po 1 karcie. Należy jednak uważać, ponieważ gdy gracze zgłoszą na fakt o najwyższej wartości, który okaże się faktem o najniższej wartości, i na fakt o najniższej wartości, który okaże się faktem o najwyższej wartości, to Wielki Żyrafometr otrzyma 4 karty faktów!

NOWA RUNDA

Po przyznaniu punktów za daną rundę należy odrzucić wszystkie karty pozostałe przy planszy numerycznej. Następnie gracze dobierają z talii 4 kolejne karty faktów i umieszczają je w wyznaczonych miejscach przy planszy numerycznej. W ten sposób rozpoczyna się kolejna runda.

ZAKOŃCZENIE GRY

W tym wariantcie rozgrywka trwa 7 rund. Po siódmej fazie punktacji należy porównać liczbę kart faktów zdobytych przez graczy z liczbą kart znajdujących się na planszy numerycznej (zdobytych przez Wielki Żyrafometr). Jeśli graczom udało się zdobyć więcej kart – wygrali. Gratulacje!

Jeśli to Żyrafometr zebrał więcej kart faktów... cóż, tym razem jego pomiary okazały się dokładniejsze niż te dokonane przez graczy. Spróbujcie ponownie!

WIĘKSZE WYZWANIE!

Bardziej doświadczonym i posiadającym większą wiedzę graczom proponujemy kooperacyjny wariant rozgrywki z wykorzystaniem 5 albo 6 kart zamiast 4 – poziom trudności wzrośnie, przez co rozrywka stanie się jeszcze bardziej ekscytująca!

Podczas porównywania liczby kart faktów zebranych przez graczy z liczbą kart faktów zebranych przez Wielki Żyrafometr gracze mogą również ocenić poziom swojego sukcesu! Jeśli graczom udało się zebrać wszystkie 14 kart podczas 7 rund, oznacza to, że zwycięstwo graczy osiągnęło kosmiczną skalę i są gotowi do podboju całej galaktyki!



ŻYRAFOMETR TO NOWE URZĄDZENIE O CHARAKTERZE EKSPERYMENTALNYM! JEŚLI DOKONANE NIM POMIARY OKAZĄ SIĘ CZASEM NIEDOKŁADNE, PROSIMY O NIEMARTWIENIE SIĘ TYM FAKTEM. NIEKTÓRE FAKTY WYSTĘPUJĄCE NA KARTACH SĄ ZMIENNE, KOLEJNE REKORDY SĄ POBIJANE KAŻDEGO DNIA, A INNE RZECZY SĄ NIESŁYCHANIE TRUDNE DO WYLICZENIA LUB OSZACOWANIA, PRZEZ CO POSŁUŻONO SIĘ UŚREDNIONYMI WARTOŚCIAMI. LICZBY ODPOWIADAJĄCE FAKTOM ZAWARTYM W GRZE BYŁY ZWERYFIKOWANE NA PRZEŁOMIE LAT 2014/2015. NA NIEKTÓRYCH KARTACH FAKTÓW GRACZE BĘDĄ MOGLI ZNALEZĆ PODANY W RAMACH WYJAŚNIENIA ROK. DOBREJ ZABAWY!



Gra wydana przez Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2016 Wszystkie prawa zastrzeżone.
Rosja, Moskwa, 121087, Beregovoy proezd 7-1.
www.LifeStyle-BoardGames.com



Dystrybucja w Polsce: **Rebel Sp. z o.o.**
Tłumaczenie: Michał Włóczyński
Redakcja polskich zasad: Zespół Rebel
www.wydawnictwo.rebel.pl

MARTIN NEDERGAARD ANDERSEN

ŻYRAFOMETR

REGUŁY GRY

Czy próbowaliście kiedyś porównać prędkość, z jaką opada kropla deszczu, z wagą największej na świecie dyni albo z liczbą pokoiów w Pałacu Buckingham?

W świecie niesamowitych i zaskakujących oraz tych zwyczajnych i zabawnych faktów spróbujcie odgadnąć, które z nich mają przypisaną największą, a które najmniejszą wartość liczbową! Niech Żyrafometr nigdy Was nie zawiedzie!



2-8 graczy

10+

30 min

CEL GRY

Celem gry jest odnalezienie największej oraz najmniejszej liczby odpowiadającej faktom na kartach i zdobycie ustalonej liczby punktów zwycięstwa!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 300 dwustronnych kart faktów (awers – fakt, rewers – liczba),
- plansza numeryczna na karty faktów,
- żetony oznaczone symbolami „+” i „-”,
- 48 żetonów głosowania (8 zestawów żetonów ponumerowanych od 1 do 6),
- około 60 kryształów (oznaczających punkty zwycięstwa),
- plansza głosowania (-/+),
- instrukcja.

