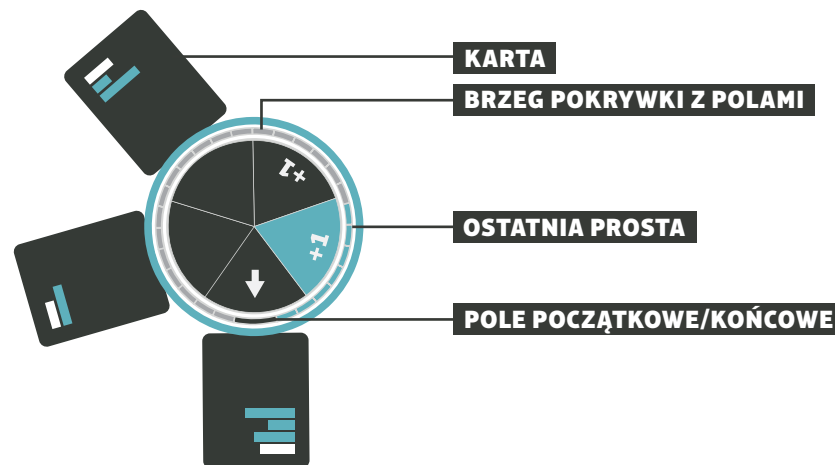


INSTRUKCJA

WPROWADZENIE. HINT to gra imprezowa, w której drużyny na przemian odgadują hasła na podstawie wskazówek udzielanych przez 1 ze swoich graczy. Aby naprowadzić drużynę na dobry trop, gracz musi się wykazać pomysłowością, ponieważ wskazówki przekazuje w określony na karcie sposób – może je opisywać, rysować, pokazywać albo nucić.

Im więcej haseł odgadnie drużyna, tym więcej punktów zdobędzie. Ale uwaga! Lepiej nie zgadywać na ślepo, ponieważ niektóre hasła są ZAKAZANE. Drużyna, której pionek na koniec gry znajduje się na polu końcowym, wygrywa.

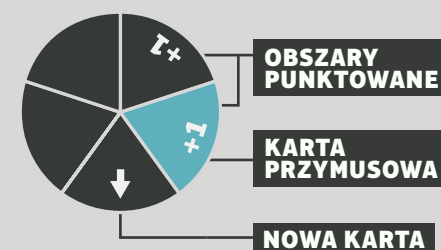
PRZYGOTOWANIE DO GRY. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze dzielą się na 2 drużyny oraz umieszczają obręcz i pokrywkę na tubie. Każda z drużyn ustawia swój pionek na polu początkowym na brzegu pokrywki. Następnie gracze dobierają 3 karty i wsuwają w szczeliny obręczy, jak pokazano na obrazku po prawej. Grę rozpoczyna drużyna z najmłodszym graczem.



SKRÓT ZASAD

Drużyny nie muszą czytać całej instrukcji przed rozpoczęciem rozgrywki – wystarczy, że podczas swojej tury wykonają poniższe 7 kroków. W razie wątpliwości radzimy zerknąć na drugą stronę, gdzie znajdują się szczegóły dotyczące gry.

- 1 WYBÓR KARTY Z OBRĘCZY.** Na każdej karcie znajdują się tytuł i informacja o tym, w jaki sposób gracz udziela swojej drużynie wskazówek dotyczących haseł – może opisywać, rysować, pokazywać albo nucić.
- 2 WYBÓR GRACZA, KTÓRY BĘDZIE DAWAĆ WSKAZÓWKI.** Wybrany gracz wyciąga kartę ze szczeliny i w tajemnicy zapoznaje się z 5 widniejącymi na niej hasłami, które musi odgadnąć jego drużyna. Gdy gracz dający wskazówki jest gotowy, należy obrócić klepsydrę.
- 3 ODGADYWANIE HASEŁ.** Drużyna ma 90 sekund, aby odgadnąć jak najwięcej z 5 haseł. Może zgadywać do woli, ale musi uważać, aby nie wypowiedzieć zakazanego hasła. Drużyna zdobywa **1 punkt** za KAŻDE prawidłowo odgadnięte hasło, a za wypowiedzenie zakazanego hasła – traci **2 punkty**.
- 4 KONIEC CZASU.** Gdy piasek w klepsydrze się przesyple, drużyna przeciwna ma 1 szansę, aby odgadnąć hasło, którego nie udało się odgadnąć aktywnej drużynie. Jeśli się pomyli, traci **1 punkt**. Jeśli odgadnie, zdobywa **1 punkt**. Jeśli odgadnie zakazane hasło, zdobywa **2 punkty**.
- 5 PUNKTOWANIE.** Gracze przesuwają pionki zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o tyle pól, ile punktów zdobyły ich drużyny.
- 6 OBRÓCENIE OBRĘCZY Z KARTAMI.** Jeden z graczy przekręca obręcz o 1 obszar zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Po przekręceniu obręczy karty mogą się znaleźć w obszarze punktowanym. Jeśli aktywna drużyna wybierze kartę z obszaru punktowanego, zdobywa **1 punkt dodatkowy**. Jeśli karta znajduje się w niebieskim obszarze punktowanym, aktywna drużyna MUSI ją wybrać.
- 7 DOBRANIE NOWEJ KARTY.** Gracze dobierają nową kartę i umieszczają ją we wskazanej przez strzałkę szczeliny. Następnie swoją turę rozpoczyna drużyna przeciwna. Gracze powtarzają kroki 1–7, dopóki pionek 1 z drużyn nie znajdzie się na ostatniej prostej, czyli na dowolnym niebieskim polu na brzegu pokrywki, i nie nastąpi zmiana w dotychczasowych zasadach.



DAWANIE WSKAZÓWEK I ODGADYWANIE HASEŁ

Na początku tury gracze z aktywnej drużyny wybierają spośród siebie osobę, która będzie dawać wskazówki. Zadaniem drużyny jest odgadnięcie jak największej liczby haseł z karty. Gracz dający wskazówki może cały czas podglądać hasła i nie musi udzielać wskazówek w kolejności podanej na karcie. Powinien jednak uważać, aby nie naprowadzić drużyny na zakazane hasło. Drużyna zdobywa **1 punkt** za każde poprawnie odgadnięte hasło. Jeśli ktoś z drużyny wypowie zakazane hasło, drużyna traci **2 punkty**.

ZASADY OGÓLNE. Gracz dający wskazówki może porozumiewać się z członkami swojej drużyny, aby potwierdzić, czy odgadli hasło. Ponadto wskazówki mogą zawierać liczby i symbole, ale nie mogą przybierać form poszczególnych liter (zwłaszcza podczas rysowania i pokazywania). Jeśli drużyna złamie zasady, nie zdobywa punktu za odgadnięte hasło. Drużyna przeciwna może zdobyć punkt za podanie tego hasła.

NARYSUJ. Gracz może rysować na tabliczce, ale nie wolno mu gestykulować ani wydawać żadnych dźwięków.

OPISZ. Gracz może mówić, ale nie wolno mu gestykulować ani używać mowy ciała. Wskazówki nie mogą zawierać haseł, rymować się z nimi ani być ich tłumaczeniem na język obcy.

POKAŹ. Gracz może gestykulować i używać mowy ciała, ale nie wolno mu wydawać żadnych dźwięków.

ZANUĆ. Gracz może nucić, gwizdać i śpiewać bez użycia konkretnych słów (na przykład „La, la, la”), ale nie wolno mu mówić, gestykulować ani używać mowy ciała. Wskazówką może być zanucenie piosenki, która nie występuje na karcie.

ODGADYWANIE HASEŁ PRZEZ DRUŻYNĘ PRZECIWNĄ

Gdy piasek w klepsydrze się przesyple, drużyna przeciwna może spróbować odgadnąć 1 z pozostałych haseł (w tym hasło odgadnięte niezgodnie z zasadami). Ma tylko 1 szansę i może spróbować odgadnąć zakazane hasło.

Jeśli drużyna przeciwna odgadnie zakazane hasło, zdobywa **2 punkty**. Jeśli odgadnie 1 z 5 haseł, zdobywa **1 punkt**. Jeśli poda niepoprawne hasło, traci **1 punkt**.



DZIAŁANIE OBRĘCZY

Na początku każdej tury w obręczy MUSZA się znajdować 3 karty. Po zakończeniu tury obręcz należy przekręcić o 1 obszar zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, a następnie umieścić nową kartę we wskazanej przez strzałkę szczelinie.

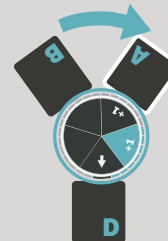
Po przekręceniu obręczy karty mogą się znaleźć w obszarach punktowanych. Wybranie karty z takiego obszaru to **1 punkt dodatkowy**, który jest doliczany do sumy punktów zdobytych w danej turze.

Jeśli karta znajdzie się w niebieskim obszarze punktowanym, aktywna drużyna MUSI ją wybrać.

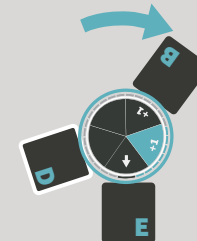
PRZYKŁAD



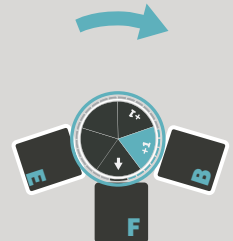
1. Pierwsza drużyna wybiera kartę „C”.



2. Dowolny gracz przekręca obręcz i umieszcza nową kartę („D”) w szczelinie. Druga drużyna wybiera kartę „A”.



3. Ponownie dowolny gracz przekręca obręcz i umieszcza nową kartę („E”) w szczelinie. Pierwsza drużyna wybiera kartę „D”.



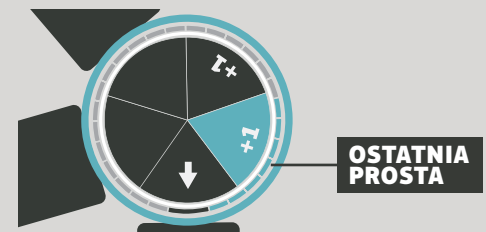
4. Dowolny gracz przekręca obręcz i umieszcza nową kartę („F”) w szczelinie. Druga drużyna MUSI wybrać kartę „B”, ponieważ znajduje się ona w niebieskim obszarze punktowanym.

OSTATNIA PROSTA I KONIEC GRY

Gdy pionek aktywnej drużyny znajdzie się na ostatniej prostej (dowolnym niebieskim polu na brzegu pokrywki), karty dla tej drużyny wybiera drużyna przeciwna. Jeśli w niebieskim obszarze punktowanym znajduje się karta, drużyna przeciwna NIE WYBIERA karty, a aktywna drużyna bierze kartę z tego obszaru.

Po rozegraniu jednakowej liczby tur wygrywa drużyna, której pionek znajduje się na polu

końcowym (pionek może także minąć pole końcowe). W przypadku remisu każda z drużyn dobiera po 1 karcie z talii i odgaduje hasła według standardowych zasad. Za każdym razem, gdy piasek w klepsydrze się przesyple, drużyna przeciwna ma 1 szansę, aby odgadnąć hasło. Drużyna, która zakończy grę z większą liczbą punktów, wygrywa. Dobieranie kart można powtarzać do wyłonienia zwycięzcy.



PUNKTOWANIE

AKTYWNA DRUŻYNA

- +1 punkt za KAŻDE odgadnięte hasło.
- +1 punkt dodatkowy za wybranie karty z obszaru punktowanego.
- 2 punkty za wypowiedzenie zakazanego hasła.

Uwaga! Drużyna nie może cofnąć pionka dalej niż na pole początkowe.

DRUŻYNA PRZECIWNĄ

- +1 punkt za odgadnięcie hasła.
- +2 punkty za odgadnięcie zakazanego hasła.
- 1 punkt za nieudaną próbę odgadnięcia hasła.

PRZYKŁAD

Aktywna drużyna wybiera kartę znajdującą się w obszarze punktowanym (+1). Odgaduje 4 hasła (+4), ale wypowiada także zakazane hasło (-2). W tej turze drużyna zdobywa w sumie **3 punkty** (1 + 4 - 2 = 3).

Drużyna przeciwna odgaduje 1 z haseł, których nie odgadła aktywna drużyna, i zdobywa **1 punkt**.