

KOCIA KLĄTWA

ZNAJDŹ WŁAŚCIWE SŁOWO... WE WŁAŚCIWYM MOMENCIE!

Autorzy: Laurent Prin, Rémi i Nathalie Saunier

Od 3 do 6 graczy, wiek 12+ • **Grafika:** Laura Michaud

Tłumaczenie: Magda Gamrot • **Redakcja:** zespół Rebel

ZAWARTOŚĆ

- 110 kart **słów** 
- 10 kart **zaklęć** 
- kafelek **klątwy** 
- instrukcja

CEL GRY

Zdobądź więcej punktów niż Twoi przeciwnicy, odgadując hasła i dając wskazówki, które pozwolą odgadywać je innym.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Umieść połowę kart **słów** na stole stroną ze słowami do góry, tworząc stos.
- Umieść kafelek **klątwy** i karty **zaklęć** obok stosu kart **słów**.
- Potasuj pozostałe karty **słów** i odłóż je do lewej komory pudełka stroną z liczbami do góry.
- Zaczyna gracz, którego sen ostatnio się spełnił.



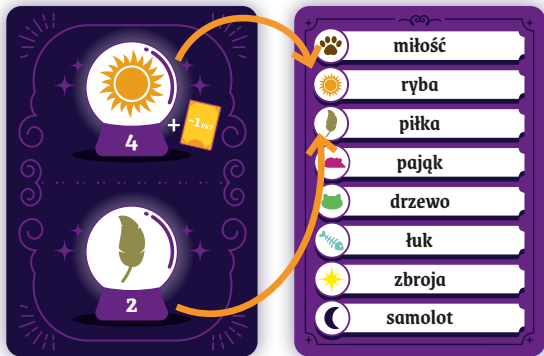
ROZGRYWKA

JAK GRAĆ?

- 1 Pierwszy gracz bierze pudełko, odkrywa pierwszą kartę z talii w lewej komorze i kładzie ją w prawej komorze (tak żeby inni jej nie widzieli).



- 2 Następnie ogląda obie karty w pudełku i **wybiera hasło**, które będą musieli odgadnąć pozostali gracze. Gracz ma 2 opcje. Na karcie po lewej stronie widnieją 2 symbole, do których przypisane są słowa z karty po prawej stronie, i liczba wskazówek, których należy udzielić. **Gracz nie mówi, jakiego wyboru dokonał (nie informuje pozostałych graczy o hasle ani liczbie wskazówek).**



W tym wypadku Michał może wybrać pomiędzy **symbolem słońca 4** a **symbolem pióra 2**.
 Czyli gracze będą musieli odgadnąć hasło „ryba” na podstawie **4 wskazówek** albo hasło „piłka” na podstawie **2 wskazówek**.

- 3** Michał udziela każdej wskazówki **osobno** (wskazówka to zawsze 1 słowo odnoszące się do sekretnej hasła), dążąc do tego, żeby gracze zgadli hasło na podstawie dokładnie takiej liczby wskazówek, jaka znajduje się na karcie po lewej stronie.

Gdy gracz udziela wskazówki:

- Pozostali gracze mogą **w dowolnej kolejności** udzielić po 1 odpowiedzi.
- Po udzieleniu 1 wskazówki mogą zostać udzielone maksymalnie 3 odpowiedzi (w przypadku rozgrywki 5- i 6-osobowej). Następnie zostaje udzielona kolejna wskazówka.





KONIEC RUNDY

- Jeśli hasło zostało odgadnięte na podstawie dokładnie tylu wskazówek, ile określono na karcie, gracz, który je odgadł, **oraz** gracz, który udzielał wskazówek, otrzymują dokładnie tyle punktów, ile było wskazówek.
- Jeśli hasło zostało odgadnięte **szybciej**, tylko gracz, który odgadł hasło, dostaje tyle punktów, ile udzielono wskazówek.
- Jeśli hasło nie zostało odgadnięte, nikt nie dostaje punktów.

Uwaga! Jeśli 2 graczy jednocześnie udzieli poprawnej odpowiedzi, oboje dostają punkty.

Za każdy otrzymany punkt należy wziąć 1 kartę **słowa** ze stosu na środku stołu.

Przykład z rozgrywki 3-osobowej.

Michał chce, żeby pozostali odgadli hasło „**ryba**” na podstawie **4** wskazówek.

Pierwsza podpowiedź to „astrologia”.

↳ Asia odpowiada „**znak**”, a Rafał „**horoskop**”.

Druga podpowiedź to „zwierzę”.

↳ Rafał odpowiada „**byk**”, a Asia „**baran**”.

Trzecia podpowiedź to „płetwa”.

↳ Rafał odpowiada „**ryba**”. Runda natychmiast się kończy, a Rafał dostaje **3 punkty**. Michał nie dostaje punktów.

Wskazówki.

- Każda wskazówka musi się składać z 1 słowa powiązanego **znaczeniowo** z tajnym hasłem.
- Złożenia i nazwy własne są uznawane za 1 słowo.

- **Nie można tworzyć wskazówek opierających się na:**

- słowach z tej samej rodziny wyrazów co hasło albo co poprzednia wskazówka,
- tłumaczeniu hasła na inny język,
- literowaniu.

NOWA RUNDA

Przekaż pudełko kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Nowa runda przebiega według tych samych zasad.

BONUS

Na rewersach kart **słów** występują 2 symbole bonusów.



Jeśli ktoś **odgadnie** Twoje hasło z tym bonusem na podstawie 1 wskazówki, zachowujesz pudełko i rozgrywasz nową rundę (odkryj kolejną kartę).



Gdy ktoś odgadnie Twoje hasło z tym bonusem na podstawie wymaganej **albo mniejszej** liczby wskazówek, poza punktami otrzymujesz kartę **zaklęcia** z talii i kładziesz ją przed wybranym przeciwnikiem. Na koniec gry ten przeciwnik będzie miał o 1 punkt mniej.



Możliwe kryteria wyboru takiego nieszczęśnika:
za długo myśli, zerka do pudełka, kiedy nie powinien, zawsze chce komuś wcisnąć kafelek klątwy, parzy okropną kawę itd.

Jeśli większość graczy uzna, że osoba z pudełkiem za długo się zastanawia, może jej wręczyć kartę **zaklęcia** z talii (-1 punkt na koniec gry). Uważaj, żeby nie narazić się innym, ale pamiętaj, że dobre wskazówki wymagają namysłu!

KAFELEK KLĄTWY

Jeśli większość graczy uzna, że wskazówka nie była w żaden sposób powiązana z hasłem albo była zbyt mało precyzyjna, gracz, który jej udzielił, kładzie przed sobą kafelek klątwy (jeśli trzeba, zabiera go innemu graczowi).

Na koniec gry gracz, przed którym znajduje się kafelek **klątwy**, traci 4 punkty. Uwaga! Jeśli gracz powinien wziąć kafelek klątwy, a już go ma, natychmiast traci wszystkie punkty (ale zachowuje karty **zaklęcie**).



Przykład. Wskazówka „biały” dla hasła „pies” jest niepoprawna, bo nie wszystkie psy są białe.

KONIEC GRY

Gdy pudełko dwukrotnie okrąży stół, gra dobiega końca, a gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa!



rebel

 facebook.com/REBELpl

Dystrybuja w Polsce:

Rebel Sp. z o. o.

ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

 facebook.com/jeux.cocktailgames

Producent:

Cocktail Games

2, rue du Hazard

78000 Versailles

www.cocktailgames.com

