



Słowo od autorów

Współczesne społeczeństwo ceni bezkrytyczne podporządkowanie się normom. Kto z nas choć raz nie usłyszał, że ma dorosnąć, pójść na studia, znaleźć pracę, wziąć ślub, kupić mieszkanie albo zostać rodzicem?

Co gorsza, podobnego zachowania wymaga się od naszych dzieci.

Pytania od czapy powstały po to, abyście w końcu mogli myśleć nieszablonowo.

Czas na dobrą zabawę bez ponoszenia konsekwencji za myśli, słowa i czyny!

Przestańcie brać wszystko na poważnie. Bez względu na to, czy Wasze odpowiedzi trafią do tuby „Spoko!”, czy „Od czapy!”, będziecie mieć okazję, aby puścić wodze fantazji i pośmiać się w gronie znajomych!

Pozbądźcie się ograniczeń i zacznijcie grać!

Pamiętajcie, że nie ma głupich pytań. Są tylko głupie odpowiedzi!



© 2019 Le Droit de perdre. *Questions de merde/Shitty Questions (Pytania od czapy)* to znak towarowy sas Longalive Games. Producent: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France www.blueorangegames.eu | Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska, wydawnictwo@rebel.pl, www.wydawnictworebel.pl

The Right
to LOSe

Odkryj nasze wyjątkowe gry

The Right
to LOSe



www.therighttolose.com



www.wydawnictworebel.pl



Sadzimy drzewa!

Okazujemy wdzięczność matce naturze i za każde ścięte drzewo sadzimy 2 nowe.

1 ścięte drzewo = 2 posadzone drzewa

Każdego roku liczba posadzonych przez nas drzew dwukrotnie przewyższa liczbę tych, które zostały wykorzystane do produkcji gier. Jest to możliwe dzięki współpracy z miejscową ludnością i z firmami angażującymi się w odnowę lasów deszczowych w Amazonii.



Aby nas wesprzeć, odwiedźcie www.ishpingo.org



Autorzy:
Franz LeJeune i James Fabian



rebel



Przygotowanie do gry

- ➔ Naklejcie napisy „Spoko!” i „Od czapy!” na tuby i następnie rozdajcie każdemu z graczy po 1 żetonie, pionku i serduszkach w tym samym kolorze.
- ➔ Połóżcie swoje żetony i serduszka przed sobą, a następnie umieśćcie pionki na 1. polu na dole planszy.
- ➔ **Wybierzcie lidera 1. rundy.** Na początku każdej rundy lider:
 - zbiera Wasze serduszka i ustawia obie tuby za wiekiem pudełka.
 - odczytuje pytanie.

Przebieg rozgrywki

Lider czyta na głos 1 z 3 pytań z karty pytania.

Gracz po lewej stronie udziela odpowiedzi jako pierwszy. **Natychmiast** po usłyszeniu odpowiedzi lider **dykretnie** wrzuca serduszka w kolorze tego gracza do tuby z napisem „Spoko!” albo „Od czapy!”.

Kolejni gracze (oprócz lidera) odpowiadają zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż wszyscy udzielią odpowiedzi, a ich **serduszka znajdują się w tubach**.

Na koniec rundy **gracz odpowiadający jako ostatni** wybiera 1 tubę.

Lider odsuwa wieko pudełka i podnosi daną tubę.

Wszyscy gracze, których serduszka znajdowały się w tej tubie, wygrywają w tej rundzie.

Poniższa ilustracja przedstawia przykładową rundę podczas rozgrywki 5-osobowej.

Jesteśmy uwięzieni na bezludnej wyspie. Co robimy?

Piszemy uietkie „SOS” na piasku!

Gramy w berka!

Zjadam cię, aby przżyć!

Przećż wiesz, co robimy. Chcieliśmy to zrobić już od dawna...

Wybieram tubę „Od czapy!”

No nie, przegram.

Gracze, którzy wygrali w danej rundzie, przesuwają swoje pionki na następne pole na planszy.

W kolejnej rundzie liderem zostaje gracz po lewej stronie dotychczasowego lidera.

Nowy lider zbiera serduszka graczy i ponownie **chowa tuby za wiekiem pudełka**. Rozgrywka przebiega jak poprzednio.

W każdej rundzie zwycięską tubę wybiera **gracz, który odpowiadał jako ostatni**.

Gra się kończy, gdy pionek co najmniej 1 z graczy znajdzie się na ostatnim polu na planszy. Zwycięzca uwolnił umysł! Poleciał odkrywać świat czy zagra jeszcze raz?



Wskazówki od autorów

- ➔ Pamiętajcie, że gra jest subiektywna, a to, do której tuby trafią serduszka, zależy wyłącznie od lidera i tego, co rozumie pod zwrótami „Od czapy!” i „Spoko!”. Przykładowo zabawna odpowiedź może zostać oceniona jako „Od czapy!”, natomiast nudna jako „Spoko!” (i na odwrót).
- ➔ Gracz udzielający odpowiedzi jako ostatni decyduje, która z tub wygra. W grze chodzi o to, aby zgadnąć, gdzie lider włożył Wasze serduszka.
- ➔ *Pytania od czapy* to gra imprezowa – podążcie do niej na luzie i pamiętajcie, że nie zawsze musicie mówić prawdę...

