

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę należy rozłożyć, karty podzielić na 4 stosy według kolorów i położyć hasłami do dołu na środku planszy.

PRZEBIEG GRY:

Gracze dzielą się na dwuosobowe zespoły, każdy zespół ma do dyspozycji jeden pionek. Przed rozpoczęciem gry uczestnicy zabawy ustalają czas trwania odgadywania hasła (np. 2 min.). O tym, który zespół rozpoczyna rozgrywkę decydują rzuty kostką. Gracz z drużyny z największą sumą wyrzuconych oczek rozpoczyna rozgrywkę, przesuwając pionek po planszy o tyle pól ile wskazuje liczba oczek na kostce. Następnie wyciąga kartę z hasłem ze stosu odpowiadajacemu kolorowi pola, na której stanął pionek i stara się przedstawić drugiemu graczowi z zespołu wylosowane hasło.

Sposób wyjaśnienia hasła zależy od koloru karty:

- karta zielona

(przy tłumaczeniu hasła gracz posługuje się rysunkiem)

- karta pomarańczowa

(gracz posługuje się gestami przy tłumaczeniu hasła)

- karta niebieska

(gracz może odpowiadać na pytania „tak lub nie” zadawane przez drugiego gracza).

- karta żółta

(gracz przedstawia hasło za pomocą słów, lecz nie może użyć żadnego wyrazu, który występuje w hasle).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę należy rozłożyć, karty podzielić na 4 stosy według kolorów i położyć hasłami do dołu na środku planszy.

PRZEBIEG GRY:

Gracze dzielą się na dwuosobowe zespoły, każdy zespół ma do dyspozycji jeden pionek. Przed rozpoczęciem gry uczestnicy zabawy ustalają czas trwania odgadywania hasła (np. 2 min.). O tym, który zespół rozpoczyna rozgrywkę decydują rzuty kostką. Gracz z drużyny z największą sumą wyrzuconych oczek rozpoczyna rozgrywkę, przesuwając pionek po planszy o tyle pól ile wskazuje liczba oczek na kostce. Następnie wyciąga kartę z hasłem ze stosu odpowiadajacemu kolorowi pola, na której stanął pionek i stara się przedstawić drugiemu graczowi z zespołu wylosowane hasło.

Sposób wyjaśnienia hasła zależy od koloru karty:

- karta zielona

(przy tłumaczeniu hasła gracz posługuje się rysunkiem)

- karta pomarańczowa

(gracz posługuje się gestami przy tłumaczeniu hasła)

- karta niebieska

(gracz może odpowiadać na pytania „tak lub nie” zadawane przez drugiego gracza).

- karta żółta

(gracz przedstawia hasło za pomocą słów, lecz nie może użyć żadnego wyrazu, który występuje w hasle).

Jeżeli hasło zostanie odgadnięte, kartę zatrzymuje drużyna i (w drużynie) następuje zmiana rozgrywającego.

Jeżeli hasło nie zostało rozwiązane, kartę należy odłożyć na spód stosu, a ruch przejmuje następna drużyna.

Jeżeli pionek zatrzyma się na polu z :



- zyskałeś dodatkowy ruch



- straciłeś kolejkę



- wracasz na start



- wybierasz kartę z dowolnego stosu

Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza okrąży planszę i wróci na start.

INNY WARIANT GRY:

Należy potasować wszystkie karty i położyć na jednym stosie hasłami do dołu. Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy losując kartę i przedstawiając hasło w dowolny sposób, a reszta uczestników zgaduje. Ten kto zgadnie wskazuje kolejną osobę, która będzie pokazywał hasło.

Jeżeli hasło zostanie odgadnięte, kartę zatrzymuje drużyna i (w drużynie) następuje zmiana rozgrywającego.

Jeżeli hasło nie zostało rozwiązane, kartę należy odłożyć na spód stosu, a ruch przejmuje następna drużyna.

Jeżeli pionek zatrzyma się na polu z :



- zyskałeś dodatkowy ruch



- straciłeś kolejkę



- wracasz na start



- wybierasz kartę z dowolnego stosu

Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza okrąży planszę i wróci na start.

INNY WARIANT GRY:

Należy potasować wszystkie karty i położyć na jednym stosie hasłami do dołu. Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy losując kartę i przedstawiając hasło w dowolny sposób, a reszta uczestników zgaduje. Ten kto zgadnie wskazuje kolejną osobę, która będzie pokazywał hasło.