

Instrukcja :

Gra karciana przeznaczona dla 3 – 6 osób.

Gra przeznaczona dla osób od 10 roku życia.

Czas potrzebny na jedną rozgrywkę: 30 – 45 min.

Zawartość:

- **60** kart emocji
- **36** kart głosowań (6 kart głosowań dla każdego zwierzęcia)
- **40** kart postaci
- **48** kart miejsc
- **40** kart wydarzeń
- **120** żetonów punktów

Plik *gra karciana.pdf* należy wydrukować dwustronnie z ustawieniami, które znajdują się w pliku *jak drukować.pdf* (pamiętaj o ustawieniu przy wydruku: druk dwustronny, odbij wg krótkiej krawędzi, orientacja pozioma). Wszystkie elementy należy wyciąć zgodnie z oznaczonymi liniami na **rewersach** (patrz plik: Słowniczek).

Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy wybiera swoje zwierzę, którym będzie grał podczas rozgrywki. W grze jest do wyboru **6** rodzajów zwierząt (**alpaka, koala, lew, panda, pingwin i wilk**). Gdy każdy gracz ma już wybrane zwierzę zabiera **8 kart bonusowych**, na których widnieje obrazek z podobizną danego zwierzęcia (każde zwierzę ma przypisane **4** karty z takimi samymi umiejętnościami oraz **4** swoje własne karty z unikatowymi **kartami bonusowymi**) oraz bierze **6 kart głosowań** z odpowiednią nazwą danego zwierzęcia (**alpaka, koala, lew, panda, pingwin** oraz **wilk**). **Osiem** kart bonusowych należy potasować i zabrać na rękę **4** karty, a pozostałe **4** położyć zakryte obok.

Po wybraniu postaci należy potasować trzy talie kart (**Karty Miejsc, Karty Postaci** oraz **Wydarzenia**), a następnie położyć je obok graczy. Następnie należy rozdać wszystkim graczom po **3** karty z każdej talii.

Gdy każdy gracz ma już swoją talię należy potasować **karty emocji**, a następnie wyłożyć **6** kart w miejscu widocznym dla wszystkich graczy, ale tak żeby były one ułożone w kolumnie.

Będzie to istotne podczas przebiegu rozgrywki, gdy gracze będą typować poprawne odpowiedzi. Odpowiednio od góry pierwsza **karta emocji** będzie oznaczać zagranie **karty głosowania** z cyfrą 1, druga w kolejności od góry **karta emocji** będzie oznaczać zagranie **karty głosowania** z cyfrą 2 itd.

Przykładowo zostało wylosowanych 6 **kart emocji**: RADOŚĆ, APATIA, MIŁOŚĆ, STRACH, LĘK i SZCZĘŚCIE.

Karty te układamy w kolumnie, gdzie każda **karta emocji** będzie miała przypisaną odpowiednią **kartę głosowania**:

RADOŚĆ	karta głosowania z cyfrą 1
APATIA	karta głosowania z cyfrą 2
MIŁOŚĆ	karta głosowania z cyfrą 3
STRACH	karta głosowania z cyfrą 4
LĘK	karta głosowania z cyfrą 5
SZCZĘŚCIE	karta głosowania z cyfrą 6

Resztę talii **kart emocji** należy położyć w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.

Należy również położyć z boku **żetony punktów**, które gracze będą pobierać podczas rozgrywki.

Przebieg gry:

Grę rozpoczyna gracz, który jako ostatni miał urodziny.

Gracz, który rozpoczyna rozgrywkę wciela się w rolę narratora. Wymyśla on historię używając słów widniejących na wylosowanych przez siebie kartach. Odpowiednio wybiera jedną kartę z **Kart Miejsc**, jedną kartę z **Kart Postaci** oraz jedną kartę z **Wydarzeń**. Następnie wybiera jedną emocję widniejącą na 6 wyłożonych kartach emocji, nie mówiąc innym graczom, którą emocję wytypował. Gdy gracz ma już wybrane odpowiednie karty wymyśla do nich historię biorąc pod uwagę wybraną emocję, ale nie nazywając jej. Następnie kładzie zakrytą **kartę głosowania** rewersem do góry z odpowiednim numerem pasującym do wybranej przez niego **karty emocji**. Wykłada również zakrytą **kartę bonusową** wybraną przez siebie.

Przykładowo gracz wybrał **kartę emocji: RADOŚĆ**, **kartę miejsc: Kino**, **kartę postaci:**

Kolega oraz **wydarzenie: Urodziny**. Opowiada przy tym swoją historię:

Razem z moim kolegą w dniu moich urodzin wybraliśmy się do kina. Był to film na który długo czekałem. Jak myślisz co wtedy czułem?

(Opowiadane historie nie mają limitu w kontekście długości. Muszą jedynie być zgodne z wybranymi kartami).

Po usłyszeniu historii pozostali gracze typują numer wybranej emocji wybierając **karty głosowań** od **1** do **6**. Odpowiednio od góry pierwsza **karta emocji** będzie oznaczać kartę z cyfrą **1**, a ostatnia kartę z cyfrą **6**.

Gdy gracze dokonają swojego wyboru dodatkowo wybierają jedną **kartę bonusową**, którą mają na ręce i kładą ją przed sobą zakrytą.

Gdy każdy gracz dokonał swojego wyboru, należy odwrócić wszystkie **karty głosowań** oraz **karty bonusowe**.

Następnie należy rozpatrzyć odpowiednie typy odpowiedzi:

- Jeżeli wszyscy gracze odpowiedzieli poprawnie, każdy gracz włącznie z narratorem otrzymuje po **1** punkcie zwycięstwa, które pobiera ze wspólnej puli punktów zwycięstwa.
- Jeżeli nie wszyscy gracze odpowiedzieli poprawnie. Gracze, którzy udzielili poprawnej odpowiedzi oraz narrator otrzymują **2** punkty zwycięstwa.
- W sytuacji, gdy żaden gracz nie udzielił poprawnej odpowiedzi, nikt nie dostaje punktu (wyjątek stanowią punkty, które można uzyskać dzięki **kartom bonusowym**).

W kolejnym punkcie rozgrywki należy rozpatrzyć kolejno **karty bonusowe**. W pierwszej kolejności rozpatruje je gracz siedzący po lewej stronie od narratora, a następnie kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na samym końcu rozpatruje swoją umiejętność gracz, który wymyślał historię. Jeżeli dana karta przewiduje zdobycie punktu zwycięstwa, należy dodać sobie odpowiednią ilość **żetonów punktów**.

Po rozpatrzeniu tury pierwszego gracza, każdy gracz bierze na rękę jedną **kartę bonusową** ze swojej talii **kart bonusowych**. Bierze z powrotem swoją **kartę głosowań**. Gracz, który wymyślał historię pobiera dodatkowo po jednej karcie z każdej z trzech talii (**Karty Miejsc,**

Karty Postaci oraz Wydarzenia).

Następnie usuwa się **6** kart emocji oraz **3** karty haseł (**Karta Miejsca, Karta Postaci i Wydarzenie**) i kładzie się je w miejscu, które gracze przeznaczą na stos kart odrzuconych.

W tym momencie następuje kolej gracza siedzącego po lewej stronie od gracza, który był narratorem, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Nowa tura jest rozgrywana analogicznie do tury opisanej powyżej.

Gdy jakiś stos kart będzie pusty, należy zabrać wszystkie te karty ze stosu kart odrzuconych, potasować i zakryte rewersem położyć w odpowiednim do tego przeznaczonym miejscu.

Zakończenie rozgrywki:**➤ Pierwszy wariant zakończenia rozgrywki:**

Każdy z graczy rozgrywa ustaloną wcześniej liczbę tur. Można ustalić, że gracze rozegrają jedną, dwie lub trzy tury. Po zakończeniu tury ostatniego gracza następuje zliczenie punktów. Wygrywa ten gracz, który zdobył największą liczbę punktów.

➤ Drugi wariant zakończenia rozgrywki:

Gdy jeden z graczy uzbiera **30** punktów zwycięstwa, wygrywa on grę.

Wydanie pierwsze Gdów 2023

Copyright © Strefa Dobrej Edukacji & Łukasz Czyrnek

Wszystkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie, przetwarzanie oraz rozpowszechnianie jakiegokolwiek części tej publikacji bez zgody autora jest zabronione. Grafiki użyte w materiale są mojego autorstwa, przy wykorzystaniu gotowych szablonów z programów graficznych (Freeform).