



INSTRUKCJA



CEL GRY

Używając liter znajdujących się na kartach, twórz słowa pasujące do wskazanych kategorii i pozbądź się swojej talii, zanim zrobią to inni!

ZACZYNAMY!

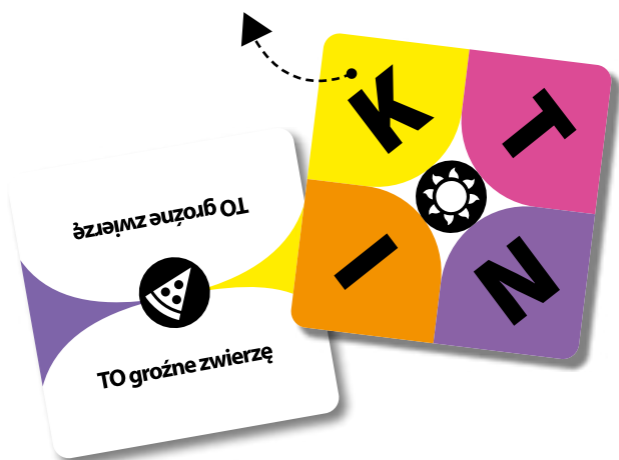
Każdy z graczy otrzymuje 5 dwustronnych kart z literami. Zanim rozpoczniecie zabawę, zapoznajcie się z literami na kartach, pamiętając, że podczas gry możecie używać dowolnej strony! Pozostałe karty z literami odłóżcie na bok. Talię kart kategorii połóżcie na środku stołu.

ROZGRYWKA

1. Dowolny z graczy odkrywa pierwszą kartę kategorii i kładzie ją tak, aby każdy uczestnik miał do niej swobodny dostęp. Zalecamy, aby gracz, który odkrył kartę, przeczytał jej treść na głos.
2. Czas rozpocząć zabawę! Wszyscy gracze jednocześnie sprawdzają swoje karty z literami (liczą się obie strony kart!), próbując wymyślić i podać słowo (tak, możecie krzyknąć!) rozpoczynające się na jedną z liter na ich karcie, które pasuje do odkrytej kategorii.

Przykład: Karta kategorii zawiera hasło „TO groźne zwierzę”. Jeśli gracz ma kartę z literą „K”, może krzyknąć: „Krokodyl”, jednocześnie przykrywając kartę kategorii. Mógłby również użyć innych liter z karty i powiedzieć np.: „Tygrys” albo „Niedźwiedź”.

„KROKODYL!”



3. Gracz, który jako pierwszy dopasuje jedną z posiadanych w ręce kart do aktualnego hasła i położy ją na karcie kategorii, pozbywa się tej karty, wygrywając tym samym rundę.
4. Odkryjcie kolejną kartę kategorii i ponownie spróbujcie dopasować do niej słowo, które rozpoczyna się na jedną z liter znajdujących się na Waszych kartach.
5. Gra toczy się w ten sposób do czasu, aż jeden z graczy pozbędzie się wszystkich swoich kart z literami i tym samym zostanie zwycięzcą.

○ CZYM WARTO WIEDZIEĆ

1. Litera, której chcesz użyć, musi być **PIERWSZĄ LITERĄ** słowa będącego Twoją odpowiedzią.

Przykład: Na hasło „TO rasa psów” z karty kategorii można odpowiedzieć „golden retriever” tylko wtedy, jeśli wyłoży się kartę z literą „G” (a nie „R”).

„GOLDEN RETRIEVER!”



2. Jeśli większość graczy uważa, że wyłożona karta z literą i podana przez gracza odpowiedź nie pasuje do karty kategorii, właściciel karty musi nie tylko zabrać z powrotem swoją kartę z literami, ale też pobrać dodatkową karną kartę z talii.

WSZECHMOCNY SĘDZIA

Jeśli nie możecie się zdecydować, który z graczy powinien jako pierwszy odwracać karty kategorii, możecie wybrać **WSZECHMOCNEGO SĘDZIEGO**, którego rolą będzie odwracanie kart, czytanie na głos kategorii i rozstrzyganie sporów (o ile takie się pojawią). To zaszczytna i odpowiedzialna rola, pozwalająca na bezkrytyczne komentowanie zagrywanych przez pozostałych uczestników kart!

A tak na serio, to wyłonienie **WSZECHMOCNEGO SĘDZIEGO** może się przydać zwłaszcza w rozgrywkach z młodszymi graczami, którzy nie umieją jeszcze płynnie czytać.

Jeszcze mało Wam zabawy? Wypróbujcie inne warianty, które dodatkowo urozmaicą Wasze rozgrywki!

WARIANTY GRY

KOLOROWE DIKTI

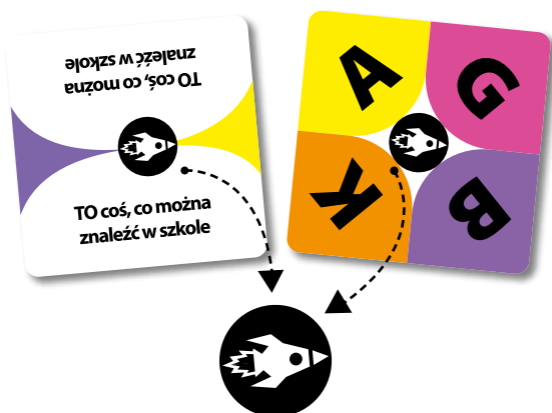
W tym wariacie gracze mogą używać tylko tych liter, które znajdują się na tle w kolorze odpowiadającym kolorom z karty kategorii.

Przykład: Jeśli na karcie kategorii widnieje hasło „TO marka samochodów” i znajdujące się tam kolory to żółty i niebieski, to gracze mogą użyć ze swoich kart tylko tych liter, które znajdują się na żółtym lub niebieskim tle.



OBRAZKOWE DIKTI

W tym wariacie gracze mogą używać tylko tych kart z literami, na których środku widnieje ten sam obrazek co na karcie kategorii.



TO LUB TO DIKTI

To połączenie wariantów **KOLOROWE DIKTI** i **OBRAZKOWE DIKTI**. Gracze mogą używać tylko tych liter, których kolor tła pasuje do kolorów na karcie kategorii, LUB tych liter, które znajdują się na karcie z odpowiednim obrazkiem na środku.

Przykład: Na karcie kategorii widnieje hasło „TO znak interpunkcyjny” oraz kolory pomarańczowy i niebieski, a na środku karty znajduje się obrazek słońca. Gracze mogą w takim przypadku użyć **ALBO** liter, które są na pomarańczowym lub niebieskim tle, **ALBO** liter z karty, na której również widnieje obrazek słońca.

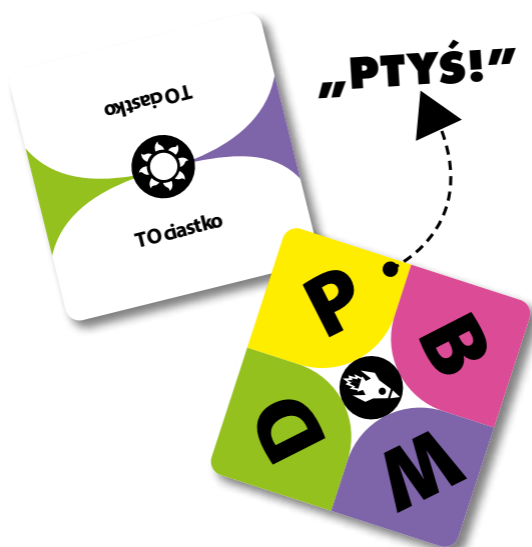


ITKID

(CZYLI ODWRÓCONE DIKTI)

W tym wariantcie rozgrywka staje na głowie! Zamiast 5 kart z literami gracze dostają 5 kart kategorii. Umieście talię kart z literami na środku stołu i odwróćcie pierwszą z nich. Gracze próbują dopasować kartę kategorii do odłoniętych liter, a ten, kto zrobi to jako pierwszy, pozbywa się karty z ręki. Oczywiście wygrywa gracz, który jako pierwszy pozostanie bez kart kategorii!

Przykład: Odstłonięta karta liter zawiera litery „P”, „B”, „W”, „D”. Jeśli jeden z graczy ma kartę kategorii „TO ciastko”, to może ją zagrać, podając np. nazwę „ptyś”, „biszkopt” lub „delicja”, ale musi być szybszy od gracza, który mając kartę „TO nazwa tańca”, jest już gotowy, by wykrzyknąć: „paso doble!” (lub nieco mniej egzotycznie: „walc!”).



PS Chyba nie musimy dodawać, że możecie grać w ten odwrócony sposób we wszystkie wyżej wymienione warianty gry, prawda?

Rozegraliście już wszystkie warianty, a zabawy Wam ciągle mało? Sięgnijcie po PIKTI – grę z obrazkami w roli głównej! Nie dość, że jest to świetna gra sama w sobie, to możecie też połączyć karty kategorii z obu gier i jeszcze bardziej urozmaicić rozgrywkę! Karty w dłoń i jedziemy!



Opracowanie wersji polskiej:

Paulina Kortas, Adam Bukowski,
Tomasz Czerwiński

Projekt pudełka:

Lemon Tree

Opracowanie graficzne:

Jan Tomaszewicz

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski