



# Rodzinne kalambury



## Zawartość pudełka

Plansza, ruletka (tarcza ze strzałką), 100 kart (50 z postaciami i 50 z czynnościami), 2 kostki (1 czarna i 1 biała), arkusz z naklejkami, 6 pionków, klepsydra, instrukcja.

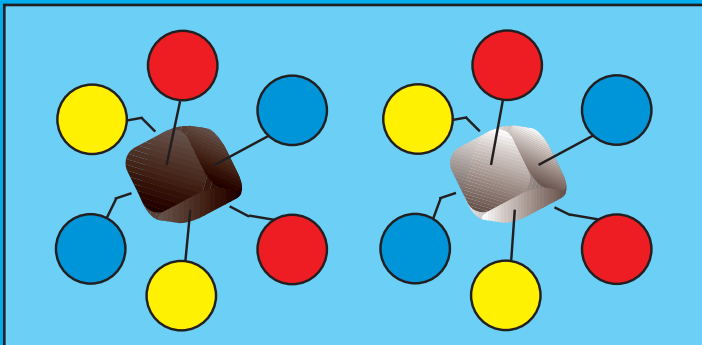
## Wprowadzenie

Potrafisz sobie wyobrazić gotującą żabę lub Drakulę myjącego zęby? W rodzinnych kalamburach przyjdzie ci odegrać wiele zwariowanych postaci. Rzut dwoma trójkolorowymi kostkami zdecyduje o tym, co będziesz przedstawiał. W trakcie twojego występu inni gracze z twoich gestów i mimiki będą próbowali odczytać, jaką postać i czynność naśladujesz. Jeśli komuś się to uda, to obydwójecie będziecie mogli przesunąć swoje pionki na planszy. Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do mety.

## Przygotowanie do gry

Przed pierwszą grą:

- Złóż ruletkę (tarcza ze strzałką): włóż od spodu przez otwór w planszy okrągłą podstawkę i od góry wciśnij do niej strzałkę.
- Naklej naklejki na kostki tak, aby na każdej z nich były po dwie naklejki czerwone, niebieskie i żółte. Uwaga: naklejki tego samego koloru powinny się znajdować na przeciwległych stronach każdej kostki.



Przed każdą grą:

- Oddziel karty „postacie” od kart „czynności” i połóż każdą z talii na jednym ze specjalnie oznaczonych miejsc na planszy, obrazkami skierowanymi do dołu.

- Połóż klepsydrę i kostki obok planszy.

- Każdy z graczy wybiera sobie jeden z pionków i kładzie go na starcie.

## Zasady gry

Rozpoczyna najmłodszy z graczy. Bierze górne karty z obydwu stosów tak, aby inne osoby nie widziały ich zawartości i rzuca dwoma kostkami. Dzieci nieumiejące czytać, nie rzucają kostkami, tylko przedstawiają postaci i czynności namalowane na kartach.

Biała kostka decyduje o tym, **kim gracz jest** (czyli jaką postać przedstawia), czarna decyduje o tym, **co gracz robi**:

1. Na karcie z talii „postacie”, obok kółka w kolorze jaki został wyrzucony na białej kostce, znajduje się nazwa postaci do przedstawienia.
2. Na karcie z talii „czynności”, obok kółka w kolorze jaki został wyrzucony na czarnej kostce, znajduje się nazwa czynności do przedstawienia.

Po sprawdzeniu zawartości kart gracz odkłada je obrazkami skierowanymi do dołu i obraca klepsydrę. Klepsydra wyznacza czas, przeznaczony na przedstawienie (i odgadnięcie) postaci i czynności.

Najpierw przedstawiana jest postać. W trakcie przedstawiania **nie wolno mówić, ani wydawać żadnych innych dźwięków**. Wszystkie pozostałe osoby próbują odgadnąć przedstawiane słowo. Mogą one wypowiadać tyle propozycji (typów) ile tylko chcą.

Gdy komuś uda się odgadnąć nazwę przedstawianej postaci, osoba ją przedstawiająca potwierdza to skinieniem głowy lub pokazaniem podniesionego kciuka. Teraz nadchodzi czas na pokazanie słowa odczytanego z karty „czynności”. Pozostali gracze usiłują odgadnąć całe wyrażenie (kto co robi).

Przykład:

*Twoim słowem z talii „postacie” jest krokodyl a z talii „czynności” – bierze prysznic. W trakcie pokazu ktoś krzyknął „krokodyl!”. Ty potwierdzasz skinieniem głowy i przystępujesz do przedstawiania zwrotu „bierze prysznic”. Teraz inny gracz krzyknął „bierzesz prysznic” – ponieważ jednak w tej chwili trzeba podać już cały zwrot, gra toczy się tak długo, aż ktoś powie „krokodyl bierze prysznic”.*

Pierwszy gracz, który wypowie poprawny i kompletny zwrot może zakręcić strzałką ruletki i przesunąć swoim pionkiem do przodu o tyle pól ile wskaże strzałka. Podobnie robi osoba, która prezentowała hasło. Jeśli nikomu nie udało się odgadnąć zwrotu, przed upływem czasu (czyli przesypaniem się całego piasku w klepsydrze), wszystkie pionki pozostają na swoich miejscach.

Wykorzystane karty przekłada się na spody odpowiednich talii. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

## Ruletka

Na początku kolejki należy sprawdzić ustawienie swojego pionka. Jeśli znajduje się on na polu z gwiazdką (★), zawodnik podnosi po prostu górną kartę z każdego stosu i przedstawia wyrażenie w sposób opisany powyżej. Jeśli jednak pionek stoi na polu z symbolem ruletki (🎰), to zakręca strzałką, a dalszy przebieg jego ruchu zależy od symbolu, na którym ona się zatrzyma:



Kto zgaduje?

Gracz wybiera tylko **jedną** osobę, która będzie mogła próbować odgadnąć przedstawiane wyrażenie.



Atak śmiechu!

Zawodnik uruchamia klepsydrę i próbuje rozśmieszyć, któregośkolwiek z pozostałych graczy. Może opowiadać dowcipy, robić głupie miny, dziwne gesty i ruchy – **nie może jedynie dotykać innych osób.**

**Jeśli ktoś zacznie się śmiać**, to gracz zakręca strzałką ruletki i przesuwa swój pionek o liczbę pól wskazaną przez strzałkę. Osoba, która roześmiała się jako pierwsza, musi cofnąć się o jedno pole do tyłu.

**Jeśli nikt nie zacznie się śmiać**, to o jedno pole do tyłu cofa się osoba rozśmieszająca.



## Zwycięzca

Pierwszy zawodnik, który dotrze do mety, wygrywa. Uwaga: Ostatni ruch trzeba zakończyć na ostatnim polu gry. Jeśli strzałka ruletki wskazała większą cyfrę, pionek pozostaje na swoim miejscu.

## Łatwiejsze zasady dla młodszych dzieci

Pola z symbolem ruletki można traktować tak jak zwykłe pola, a ostatniego ruchu nie trzeba kończyć dokładnie na linii mety.

