

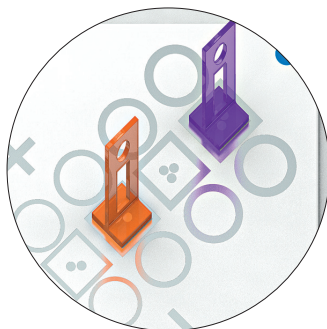
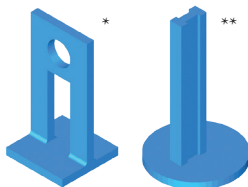


iKNOW

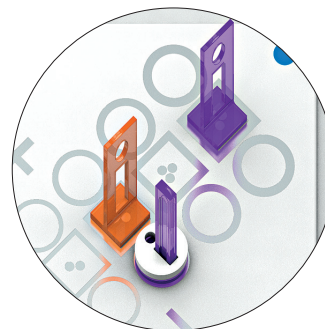
POLSKA

Celem gry jest zdobycie żetonów o wartości 20 punktów. Zdobywa się je za bezbłędne odpowiedzi na pytania oraz trafne typowanie poprawności odpowiedzi innych graczy.

- Początek gry:** Po rozłożeniu planszy, każdy zawodnik otrzymuje jeden pionek iKNOW* i jeden pionek iBET** tego samego koloru oraz jeden biały żeton.
- Pierwsza runda:** Należy wybrać lektora, gracza, który jako pierwszy będzie czytał pytania i podpowiedzi. Lektor nie stawia swoich pionków na planszy. Zaczyna od przeczytania **samego pytania** (bez podpowiedzi) z wybranej przez siebie kategorii.
- iKNOW:** Etap ten rozpoczyna gracz zajmujący miejsce na lewo od lektora. Decyduje on, po ilu podpowiedziach udzieli odpowiedzi. Jeżeli jest przekonany, że odpowie już po pierwszej, to stawia swój pionek iKNOW na polu z trzema oczkami (reprezentującymi trzy punkty). Jeśli natomiast chce skorzystać z dwóch lub trzech podpowiedzi, to stawia go odpowiednio na polu z dwoma lub z jednym oczkiem. Pionek można położyć **tylko na wolnym polu** (rys. 1).
- iBET:** Ten etap rozpoczyna osoba, której pionek iKNOW znajduje się na najwyższym punktowanym polu. Obstawia ona, poprzez umieszczenie na odpowiednim okrągłym polu pionka iBET, jak odpowie wybrany przez nią gracz: dobrze „+” czy źle „-”. Następnie to samo robią pozostali zawodnicy, w takiej kolejności, w jakiej będą odpowiadali na pytanie. Swoje pionki stawiają **jedynie na wolnych polach** (rys. 2).
- Podpowiedzi:** Gdy pionki iKNOW i iBET wszystkich, oprócz lektora, zawodników znajdują się na planszy, odczytywana jest pierwsza podpowiedź. Odpowiadają gracze, którzy umieścili pionki iKNOW na polu za trzy punkty (najpierw ten z nich, którego pionek znajduje się na dalej wysuniętym polu). Następnie to samo powtarza się dla podpowiedzi za dwa i jeden punkt. Gdy wszyscy udzielą odpowiedzi, lektor odczytuje odpowiedź z karty.



[rys. 1]



[rys. 2]

Kategorie pytań:



Ludzie




Świat



Kultura



Historia

6. **Wyniki:** Lektor sprawdza, którzy zawodnicy udzielili poprawnej odpowiedzi, a którzy trafnie typowali poprawność odpowiedzi wybranych przez siebie osób. Sprawdzanie rozpoczyna od osób, które zdecydowały się odpowiadać za trzy punkty.
- 
- **Kto zyskuje, kto traci:** Osoby, które prawidłowo odpowiadały na pytanie, otrzymują tyle białych żetonów, ile zdobyły punktów. Jeśli trafnie przewidziały wynik wybranego przez siebie gracza, otrzymują dodatkowo jeden biały żeton. Za złą odpowiedź nie traci się punktu, jednak za błędne typowanie odpowiedzi innych zawodników odbiera się graczowi jeden żeton. **Na koniec każdej rundy lektor otrzymuje dwa żetony, a wszystkie pionki wracają do graczy.**
7. **Następna runda:** Gracz, który jako pierwszy odpowiedział poprawnie w poprzedniej rundzie, wybiera kategorię pytania do rundy następnej i umieszcza przezroczysty pionek kategorii na odpowiednim polu. W sytuacji, gdy nikt nie udzielił poprawnej odpowiedzi, pionek ten zostaje przesunięty na planszy o jedno pole w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Lektorem zostaje zawodnik siedzący na lewo od osoby czytającej poprzednio.
8. **Zwycięzca:** Wygrywa osoba, która jako pierwsza zgromadzi żetony o wartości co najmniej 20 punktów.

Wskazówki

1. **Jeżeli w grze uczestniczą tylko dwie osoby,** to zawodnik czytający w danej rundzie pytanie, także bierze w niej udział. Zakrywa on wszystkie odpowiedzi i odpowiedź i stopniowo odsłania je w trakcie gry. W rozgrywce dwuosobowej lektor nie otrzymuje na końcu rundy dwóch żetonów.
2. Warto się dobrze zastanowić przed podjęciem decyzji o odpowiadaniu na pytanie już po pierwszej odpowiedzi. Aby zmniejszyć ryzyko niepowodzenia warto rozważyć możliwość skorzystania z większej ilości odpowiedzi. Ważne jest, że możemy powtórzyć odpowiedź udzieloną przez inną osobę.
3. Punkty zdobywane są także za przewidywanie sukcesów bądź porażek pozostałych graczy. Jeśli jesteśmy przekonani, że dany gracz udzieli poprawnej odpowiedzi, to swój pionek iBET stawiamy na wolnym okrągłym polu oznaczonym symbolem „+” obok jego pionka iKNOW. Gdy sądzimy jednak, że pewien gracz udzieli błędnej odpowiedzi, to stawiamy swój pionek iBET na wolnym okrągłym polu oznaczonym symbolem „-” obok jego pionka iKNOW. Jeżeli jesteśmy pewni, że znamy odpowiedź i postaviliśmy swój pionek iKNOW na polu z trzema oczkami, to - wzięwszy pod uwagę fakt, że pozostali gracze mogą zasugerować się naszą odpowiedzią i udzielić takiej samej - możemy postawić swój pionek iBET na wybranym polu z symbolem „+” przewidując, że tym sposobem zdobędziemy jeden punkt więcej.
4. Każdy biały żeton ma wartość jednego punktu, a każdy czarny pięciu punktów. W trakcie gry można wymieniać pięć białych żetonów na jeden czarny.



1 punkt



5 punktów

TACTIC

*Somebody once said:
"Knowing is not everything."
I bet he is right.*

MARKKU HELJAKKA
CEO
TACTIC GAMES