

LUBI, NIE LUBI

Gra, która ujawni twoje największe sekrety!

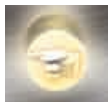
Zawartość: Plansza, ruletka (podstawka i strzałka), specjalny pionek - rączka - z plastikową podstawką, 6 plastikowych pionków, 300 kart (276 kart haseł i 24 karty wyboru), podstawka na karty (składająca się z dwóch części).

Cel gry

Celem gry jest odgadywanie stosunku innych graczy do różnych ludzi, rzeczy i pojęć. Poprawnie odgadując, zawodnicy przesuwają się na planszy do przodu. Osoba, która jako pierwsza dotrze do ostatniego pola, zwycięża.

Przygotowanie (rysunek 1)

- Połączyć części planszy oraz przyczepić do niej strzałkę.
- Karty podzielić - według koloru ich koszulek - na 3 kategorie.
- Trzy talie osobno potasować i ułożyć zakryte na stole.
- Podstawkę na karty ułożyć tak, aby wszyscy gracze widzieli jej front.
- Wybrać pionki i położyć je na polu startowym.
- Gracze biorą cztery karty wyboru pasujące do koloru swojego pionka.



Rozgrywka

Najstarsza osoba zostaje aktywnym graczem. Następnie kolejka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu



rysunek 1

wskazówek zegara. Pionek - rączkę zawsze umieszcza się przed aktywnym graczem.

Zakręca on strzałką, wybierając kategorię dla tej kolejki (rysunek 2), a następnie ciągnie cztery karty z wylosowanej kategorii (rysunek 3), kładąc je na podstawce w taki sposób, aby wszyscy zawodnicy mogli je przeczytać (rysunek 4).

W dalszej kolejności, aktywny gracz ocenia hasła z podstawki według tego, co o nich sądzi. Kładzie on swoje zakryte karty wyboru obok numerów (1-4) po swojej stronie planszy. Numery te odpowiadają kartom na podstawce. Należy pamiętać, aby jedna karta zawsze odpowiadała dokładnie jednemu numerowi (rysunek 5).



rysunek 2



rysunek 3



rysunek 4



rysunek 5

Oceniając hasła na kartach zawodnicy mają do dyspozycji cztery karty wyboru:

- **Totalnie bez sensu!** – Gracz i cały świat przeżyją bez tej rzeczy.
- **Nie lubię!** – Być może inni to lubią, ale nie aktywny gracz.
- **Lubię!** – Coś co gracz lubi i sprawia mu radość.
- **Moja ukryta pasja** – Aktywny gracz w sekrecie tego pragnie.

W czasie, gdy aktywny gracz przyporządkowuje numery do kart, pozostali zawodnicy starają się odgadnąć jego wybory, kładąc swoje karty wyboru obok odpowiednich numerów po swojej stronie planszy.

Przykład: Jeżeli na podstawie znajdują się karty: 1 - Buty, 2 - Sportowe auto, 3 - Korkociąg oraz 4 - Lustro, a pozostali zawodnicy sądzą, że aktywny gracz spędza za dużo czasu przed lustrem, mogą ułożyć kartę wyboru „Moja ukryta pasja” przy numerze 4 po ich strony planszy.

Gdy wszystkie karty wyboru zostaną ułożone, odkrywa się je i sprawdza wynik.

Podliczenie wyników

Osoby odgadujące przesuwają się o jedno pole do przodu, za każdą pasującą kartę. Aktywny gracz przesuwa się o tyle pól, ile hasła odgadnął najlepszy z pozostałych zawodników.

Po podliczeniu wyników osoba po lewej stronie otrzymuje pionek - rączkę i zostaje aktywnym graczem. Rozpoczyna się nowa kolejka.

Mój sekret! Jeśli żaden z wyników nie jest poprawny, aktywny gracz może opowiedzieć wszystkim o swoim sekrecie i w nagrodę przesunąć pionek o jedno pole do przodu.

Zakończenie gry

Zawodnik, który jako pierwszy dotrze do mety, zostaje zwycięzcą (rysunek 6). Jeżeli dwóch lub więcej graczy dotrze tam w tej samej kolejce, zwycięża ten z nich, który przebył w tej kolejce więcej pól. Jeśli przebyli tę samą liczbę pól, grę kończą remisem.



rysunek 6

