

ZASADY GRY

ZALOŻYSZ SIĘ?

ZAWARTOŚĆ

1 plansza, 288 kart zadań (144 zręcznościowych, 144 umysłowych), 12 kart TAK/NIE, Plik banknotów, 6 pionków, 1 notatnik, 1 kostka, 3 klepsydry

CEL GRY

Celem gry jest zebranie jak największej liczby punktów, obstawiając powodzenie lub niepowodzenie innych graczy w wykonywaniu zadań. Punkty (pieniądze) „zarabia się” również za wykonanie swoich zadań. Rozgrywka trwa ustalony czas lub do wyczerpania się banknotów.

PRZYGOTOWANIE

Każdy z zawodników otrzymuje banknoty o wartości 80 punktów (np. 8 banknotów o wartości 10) oraz kartę TAK i kartę NIE. Pozostałe banknoty tworzą bank. Gracze wybierają pionki i kładą je na polu startowym. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze wspólnie decydują o czasie jej trwania (np. 30 minut).



ZASADY GRY

Rozpoczyna najmłodsza osoba. Rzuca ona kostką i przesuwa swój pionek o odpowiednią ilość pól w stronę zgodną z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W zależności od tego, na jakim polu się zatrzyma, wykonuje następujące czynności:

Pole startowe

Jeśli zatrzyma się na nim pionek, należy rzucić kostką ponownie i wykonać kolejny ruch. Za każde przejście przez start, gracz otrzymuje banknoty o wartości 50 punktów.



Pole z zadaniem zręcznościowym

Gracz, który skończył ruch na tym polu, próbuje wykonać zadanie. Osoba siedząca po jego lewej stronie bierze kartę z zadaniem i czyta na głos opis. Wszyscy gracze, oprócz wykonującego zadanie, zakładają się czy zdoła on je wykonać czy nie. Można założyć się maksymalnie o



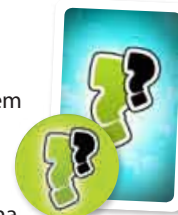
połowę swoich pieniędzy. Zawodnicy kładą przed sobą na planszy banknoty i kartę **TAK** lub **NIE**. Te ostanie kładą koszulką do góry, aby inni gracze nie widzieli jak obstawiają.



Po pomyślnym wykonaniu zadania, wykonujący je gracz otrzymuje z banku **tyle pieniędzy, o ile łącznie założyli się pozostali gracze**. Każdy z nich, jeśli trafnie obstawił (za pomocą swoich kart TAK/NIE), otrzymuje z banku równowartość swojego zakładu. Jeśli obstawili niewłaściwie (na przykład wybrał „NIE”, a zdanie zostało wykonane), tracą swoje pieniądze na rzecz banku. Rozpoczyna się kolejka następnego gracza, siedzącego po lewej stronie od poprzednio wykonującego zadanie.

Pole z zadaniem umysłowym

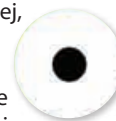
Gracz, który skończył ruch na tym polu, próbuje wykonać zadanie. Osoba siedząca po jego lewej stronie bierze kartę z zadaniem i **NIE czytając na głos** pokazuje ją innym graczom. Gracze dokonują zakładów, tak jak w przypadku zadania zręcznościowego. Następnie treść zadania jest odczytywana na głos. Wyniki również sprawdza się jak powyżej.



UWAGA! Pewne karty posiadają słowo JUNIOR, po którym następuje zadanie lub jego opcja dla młodszych graczy. Gracze w wieku 7-12 lat mogą wybrać tę łatwiejszą formę zadania.

Zakład w ciemno

Na tym polu stosuje się podobne zasady jak powyżej, z tym że osoba mająca ruch wybiera czy wykona zadanie zręcznościowe czy umysłowe. Następnie dokonuje się zakładów, a dopiero później odczytuje na głos treść zadania. Wyniki oblicza się jak powyżej.



Kości zostały rzucone

Osoba, której pionek zatrzyma się na tym polu, wybiera innego zawodnika i zakłada się (maksymalnie o połowę pieniędzy), czy wyrzuci kostką większą ilość oczek niż on. Jeśli uda jej się uzyskać taki wynik, otrzymuje z banku kwotę z zakładu. Jeśli jednak przegra, traci pieniądze na rzecz tego gracza. Na polu „kości zostały rzucone”, inni zawodnicy nie tracą pieniędzy. Może je stracić tylko osoba, która wykonuje ruch.



Pole ze strzałką

Jeśli pionek zatrzyma się tutaj, jego właściciel rzuca ponownie.



ZWYCIĘZCA

Gra kończy się po ustalonym czasie lub gdy w banku zabraknie banknotów. Zawodnicy podliczają swoje pieniądze. Zwycięzcą zostaje najbogatszy z nich.

UWAGA:

W pudełku znajdują się 3 klepsydry: 15, 30 i 60 sekundowe. Kolor na karcie podpowiada, której należy użyć do wykonania danego zadania.



ZASADY W SKRÓCIE

Gracze otrzymują banknoty o wartości 80 punktów.

Pole z zadaniem zręcznościowym

Kartę odczytuje się na głos. Wszyscy gracze, oprócz wykonującego zadanie, zakładają się wykładając na stół kartę ze skierowanym ku dołowi napisem „TAK” lub „NIE” oraz pieniądze.

- Jeśli gracz pomyślnie wykonał zadanie, otrzymuje tyle pieniędzy, ile łącznie (obstawiając) wyłożyli inni zawodnicy.
- Osoby, które trafnie typowały, otrzymują równowartość swojego zakładu z banku.
- Osoby, które się pomyliły, tracą pieniądze na rzecz banku.

Pole z zadaniem zręcznościowym

Zadania z karty nie odczytuje się na głos. Wszyscy gracze, oprócz wykonującego zadanie, czytają kartę i zakładają się, wykładając na stół kartę „TAK” lub „NIE” (napisem do dołu) oraz pieniądze. Wyniki oblicza się podobnie jak w przypadku zadań zręcznościowych.

Zakład w ciemno

Zawodnik wybiera typ zadania. Inni gracze zakładają się, zanim poznają jego treść. Następnie czyta się zadanie na głos. Wyniki ustala się jak powyżej.

Kości zostały rzucone

Zawodnik wybiera innego gracza i zakłada się z nim, kto wyrzuci wyższy wynik na kości. Jeśli wygra, otrzymuje tyle samo pieniędzy banku. Jeśli przegra, traci swoje pieniądze na rzecz gracza, z którym się założył.

Pole startowe

Jeżeli pionek zatrzyma się na nim lub przez nie przejdzie, jego właściciel otrzymuje banknoty o wartości 50 punktów.

Pole ze strzałką i Pole startowe

Jeżeli pionek zatrzyma się na tych polach, należy rzucić kostką ponownie.

