



# GRAFFITI



**INSTRUKCJA**  
Gra dla 3-5 graczy w wieku 10-110 lat



## ELEMENTY GRY

90 kart z hasłami



4 tablice do rysowania



4 flamastry

Klepsydra



**Uwaga!** W pudełku znajdziecie 20 dodatkowych kart bez haseł. Możecie na nich wpisać hasła wymyślone przez siebie!

## CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Będą one przyznawane za:

- odgadnięcie haseł narysowanych przez innych graczy,
- najlepiej narysowane hasło,
- odgadnięcie autorów rysunków.

## PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

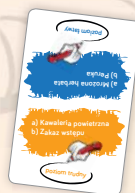
Przed rozpoczęciem gry gracze muszą ustalić:

- **Poziom trudności**
  - poziom łatwiejszy to **niebieskie** hasła na kartach,
  - poziom trudniejszy to **pomarańczowe** hasła na kartach.

- **Liczbę kart, które zostaną wykorzystane w grze**

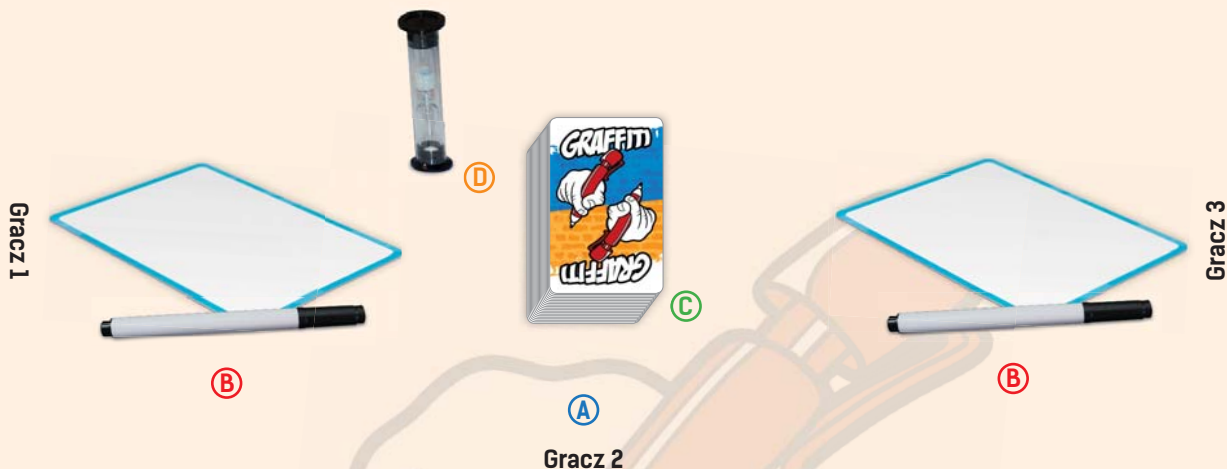
Im więcej kart w grze, tym dłuższa będzie rozgrywka. Każdy gracz musi mieć taką samą liczbę kart, dzięki czemu wszyscy będą odgadywać narysowane hasła tyle samo razy.

*Przykład:* Grając w 4 osoby, gracze decydują się na użycie 20 kart, co pozwoli każdemu z nich odgadywać hasła 5 razy.



## PRZYGOTOWANIE GRY

- Gracz, który miał najlepsze oceny z plastyki (lub najmłodszy gracz) będzie **graczem odgadującym** w pierwszej rundzie.
- Wszyscy pozostali gracze otrzymują **tablice do rysowania** oraz **flamastry**.
- Wybraną liczbę **kart** należy umieścić na środku stołu. Karty leżą w zakrytym stosie, czyli rewersem do góry.
- Klepsydrę** należy umieścić obok stosu kart.



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

W każdej rundzie jedna osoba jest graczem odgadującym hasła narysowane przez pozostałych graczy. Gracz odgadujący zmienia się co rundę – zostaje nim osoba siedząca po lewej stronie dotychczasowego gracza odgadującego.

### RYSOWANIE

Gracz siedzący po lewej stronie gracza odgadującego bierze pierwszą kartę ze stosu. Czyta **w myślach** 2 hasła w wybranym przez graczy kolorze (pomarańczowym albo niebieskim). Następnie pokazuje kartę wszystkim graczom **z wyjątkiem gracza odgadującego** i podaje im literę hasła, które wybrał: **a** albo **b**. Gracz, który wziął kartę ze stosu, **przekręca klepsydrę** i wszyscy gracze z wyjątkiem gracza odgadującego rozpoczynają rysowanie.

**Uwaga!** W tym momencie gracz odgadujący odwraca się lub zamyka oczy!

**Uwaga!** Gracze na swoich rysunkach nie mogą umieszczać liter i cyfr!

Gdy przesypie się piasek w klepsydrze, gracze rysujący w losowej kolejności rozkładają swoje tablice przed graczem odgadującym. W tej chwili gracz odgadujący może otworzyć oczy lub się odwrócić.

### ZDOBYWANIE PUNKTÓW

#### • Za odgadnięcie hasła

Gracz odgadujący ma **3 próby**, aby odgadnąć narysowane hasło.

Jeżeli uda mu się to za pierwszym razem, otrzymuje **2 punkty**.

Jeżeli za drugim lub trzecim, otrzymuje **1 punkt**.

Jeżeli nie odgadnie hasła w trzech próbach, nie otrzymuje punktów.

- **Za najlepszy rysunek**

Spośród rysunków gracz odgadujący wybiera ten, który jego zdaniem najlepiej przedstawia hasło z karty. Na koniec rundy jego **autor otrzymuje 2 punkty**.

**Uwaga!** Gracz, którego rysunek najbardziej spodobał się graczowi odgadującemu, **nie ujawnia się!** Zrobi to dopiero na koniec rundy.

- **Za odgadnięcie autorów rysunków**

Gracz odgadujący typuje autorów poszczególnych rysunków.

Za każde prawidłowe wskazanie autora **gracz odgadujący otrzymuje 1 punkt**.

Za każdą pomyłkę gracza odgadującego **autor wskazanego rysunku otrzymuje 1 punkt**.

Punkty zdobyte przez graczy należy zapisać na kartce.

**Przykład:** Alicja w tej turze jest graczem odgadującym. Siedzący po jej lewej stronie Maciek wyciąga kartę i wybiera hasło „Burza w szklance wody”. Pokazuje kartę wszystkim graczom z wyjątkiem Alicji. Maciek przekreśla klepsydrę. Alicja zamyka oczy, a pozostali gracze przystępują do rysowania hasła.

Gdy przesypie się piasek w klepsydrze, gracze losowo rozkładają swoje tablice z rysunkami przed Alicją.

Alicja otwiera oczy. Odgadła hasło w drugiej próbie, zdobywa więc 1 punkt.

Spośród wszystkich rysunków najbardziej podoba się jej praca Michała, dzięki czemu na koniec rundy otrzyma on 2 punkty.

Michał nie daje po sobie poznać, że to on jest autorem rysunku wybranego przez Alicję.

Alicja następnie stara się odgadnąć autorów wszystkich rysunków. Udaje jej się odgadnąć dwóch z nich. Zdobycie więc 2 punkty.

Nie odgadła rysunków Krysi i Czarka.

W tej rundzie Alicja zdobyła w sumie 3 punkty, Michał 2 punkty, a Krysi i Czarek po 1 punkcie. Zdobyte punkty zapisane zostają w tabelce na kartce.

Graczem odgadującym w następnej rundzie będzie gracz siedzący po lewej stronie Alicji.

**Uwaga!** Ponieważ w grze są 4 tablice do rysowania, podczas rozgrywki **5-osobowej** gracz przejmujący rolę gracza odgadującego przekazuje swoją tablicę dotychczasowemu graczowi pełniącemu tę rolę.

## KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie karty z hasłami zostaną wykorzystane. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.



FOX GAMES

Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o. o.  
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa  
© 2014 Grupa Wydawnicza Foksal



facebook.com/FOXGAMESpl

Wydawca: Jarosław Basatyga

Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer

Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak

Korekta: Katarzyna Susfat

Koordinacja produkcji: Krystyna Michalak

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Autor: Jacques Zeimet  
Ilustracje: Alicja Gapińska



© 2014 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com