

# ZASADY GRY

## RZUĆ HASŁO™

PARYŻ!

ELVIS!

POKER!



2-6  
graczy



8+  
wiek



15  
min

 **YANNICK GOBERT** 

*Kostki liter i kategorii lądują na stole!  
Głowy parują, a emocje sięgają zenitu.  
Kto pierwszy poda hasło, które  
zaczyna się na daną literę i pasuje do  
kategorii, zdobywa punkt!*

*Ta błyskawiczna gra imprezowa  
dobrze sprawdzi się zarówno w gronie  
początkujących, jak i doświadczonych  
graczy.*

**ELEMENTY GRY** 

- 5 kostek liter (w 5 kolorach)
- 5 kostek kategorii (w 5 kolorach)

**OPIS I CEL GRY** 

Rzuć kostkami, określ kategorie  
i połącz je z literami!

Gracz, który jako pierwszy osiągnie  
uzgodnioną liczbę punktów, wygrywa.

## PRZYGOTOWANIE

- Wyjmijcie kostki z pudełka.
  - Wspólnie ustalcie, do ilu punktów gracie (do 10 punktów: szybka gra; do 20 punktów: normalna gra; do 30 punktów: pełna gra).
  - Zdobyte punkty zapamiętujecie. Możecie również przygotować kartkę papieru i długopis, by zapisywać wyniki.
  - Wybierzcie gracza, który rzuci kostkami jako pierwszy. Rzucającego gracza zmieniajcie co turę.
- Jesteście gotowi do gry!



## ROZGRYWKA

Gra toczy się przez tyle rund, ile potrzeba do wyłonienia zwycięzcy.

Każda runda zaczyna się tak samo:

- Rozdzielacie kostki liter i kategorii.
- Jeden z graczy rzuca 5 kostkami kategorii.
- Każdy ustala, jakie kategorie są widoczne na kostkach.
- Następnie jeden z graczy rzuca 5 kostkami liter.

(Kiedy już dobrze poznacie kategorie na kostkach, możecie rzucić wszystkimi 10 kostkami jednocześnie.)



Wszyscy gracze - tak szybko, jak to możliwe - starają się połączyć kostki liter i kategorii w **różnokolorowe pary**. Gdy tylko gracz wpadnie na pomysł hasła rozpoczynającego się od jednej z widocznych liter i pasującego do widocznej kategorii, wypowiada je na głos, zabiera dwie właściwe kostki i kładzie je przed sobą. **Sparowane kostki nie mogą być w tym samym kolorze.**

Jeżeli gracz się pomyli (hasło nie należy do danej kategorii, ma inną pisownię albo zabrane kostki są w tym samym kolorze), odkłada



obydwie kostki na środek stołu i jest wykluczony z dalszego udziału w tej rundzie.

Runda trwa do momentu, aż połączone zostaną wszystkie możliwe pary albo nikt nie ma już pomysłu na nowe.

Za każdą parę gracz otrzymuje 1 punkt.

Na tym runda się kończy i można rozpocząć kolejną.

## **KONIEC GRY**

Gra dobiega końca, gdy któryś z graczy na koniec rundy zdobędzie lub przekroczy liczbę punktów ustaloną na początku gry. W przypadku remisu rozstrzygnijcie go dodatkową rundą dla remisujących.

© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.  
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa  
Wydawca: Michał Herman  
Tłumaczenie: Marek Baranowski  
Opracowanie graficzne i DTP:  
Marek Baranowski  
Korekta: Natalia Lyczko

## LISTA KATEGORII



Zawód



Imię żeńskie



Postać fikcyjna



Muzyk



Imię męskie



Znana osoba



Coś prostokątnego



Coś kwadratowego



Coś okrągłego



Coś dużego



Coś małego



Coś płynnego



Program albo serial telewizyjny



Piosenka albo gatunek muzyki



Dyscyplina sportowa albo związany z nią rekwizyt



Miasto



Kraj



Film



Ubranie



Pojazd



Posiłek



Napój



Gra



Owoc lub  
warzywo



Ptaka lub  
zwierzę latające



Zwierzę  
lądowe



Ryba lub  
zwierzę morskie



Roślina



Przedmiot



Atrakcja  
turystyczna lub  
zabytek