

Czółko

CZÓŁKO to karciana gra towarzyska dla miłośników dobrej zabawy w każdym wieku. Idealna na rozruszanie każdej imprezy i spotkania w gronie rodziny czy przyjaciół, ale także do przełamania lodów podczas integracji, wycieczek, itp.

Zbierz ekipę i urządzcie sobie istne kalambury, wykorzystując mnóstwo podzielonych na kategorie haseł. Wykorzystajcie własne czółko jako planszę do gry, a reszta graczy pomoże wam odgadnąć, co też chodzi wam po głowie! Do dyspozycji macie pokazywanie, opowiadanie, śpiewanie, wszystko, co też wam w duszy gra. Podstawową rozgrywkę urozmaicą wam dodatkowe zabawne tryby zgadywania, a jakby tego było mało, Czółko dostarczy wam prawdziwych eksplozji śmiechu dzięki regule Bomby - haseł zabronionych.

Proste zasady, ciekawe kategorie i błyskawiczna rozgrywka to przepis na CZÓŁKO!

**DOBRA ZABAWA
GWARANTOWANA!**

KOMPONENTY GRY

- 200 dwustronnych kart Haseł
- 18 kart Trybu gry

Uwaga! Do gry będzie potrzebny wam również czasomierz, który znajdziecie w aplikacji Czółko dostępnej za darmo na smartfony z systemem Android oraz iOS.

Opcjonalnie, zamiast aplikacji możecie użyć zwykłego stopera.

OPIS KART

KARTY HASEŁ zostały podzielone na 4 kategorie:

ALE COO? (karty niebieskie),

COOLTURA (karty pomarańczowe),

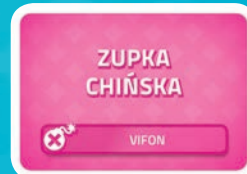
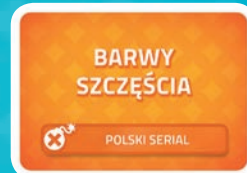
SPORT (karty zielone),

ŻYCIE CODZIENNE (karty różowe).

W każdej kategorii jest 50 kart. Wszystkie karty zawierają po 2 różne hasła do odgadnięcia – po jednym na każdej stronie karty.

Pod hasłem do odgadnięcia znajduje się również Bomba, czyli hasło zabronione.

KARTY TRYBU GRY określają, w jaki sposób gracze będą prezentować hasło Odgadującemu. Wykorzystuje się je w rozszerzonym wariantcie gry.



CEL GRY

Celem gry jest odgadnięcie treści jak największej liczby kart. Po rozegraniu pełnej rundy gracz z największą liczbą odgadniętych haseł zostaje zwycięzcą.

ZASADY GRY

Gra oferuje 2 warianty rozgrywki:

PROSTY, w którym po kolei każdy gracz ma za zadanie odgadywanie haseł, a pozostali gracze muszą mu je zaprezentować;

ROZSZERZONY, w którym hasła muszą być prezentowane w określony sposób (np. śpiewając albo używając tylko rzeczowników).

Wybierzcie, w który wariant chcecie zagrać, a następnie postępujcie zgodnie z jego zasadami.

Uwaga! W obu wariantach gry możecie używać także reguła Bomby (więcej na str. 4).

WARIANT PODSTAWOWY

1. Wybierzcie kategorię, z której hasła będziecie odgadywać (Ale coo?, Cooltura, Sport, Życie codzienne).

2. Potasujcie wszystkie karty z wybranej kategorii, a następnie połóżcie je w formie talii na środku obszaru gry. Karty z pozostałych kategorii możecie schować do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

3. Gracz z najwyższym czołem zostaje pierwszym Odgadującym i rozpoczyna grę.

4. Odgadujący dobiera 5 kart z talii, nie oglądając ich treści. W trakcie swojej tury będzie starał się odgadnąć jak najwięcej z tych 5 haseł.

5. Przed przystąpieniem do odgadywania pierwszego należy włączyć aplikację Czółko albo ustawić stoper na 30 sekund.

6. Odgadujący przykłada sobie pierwszą kartę do czoła w taki sposób, aby tylko pozostali gracze widzieli jej treść, po czym uruchamia stoper. Odgadujący ma 30 sekund na odgadnięcie prezentowanego hasła.

7. Zadaniem pozostałych graczy jest przedstawić Odgadującemu hasło z karty, aby jak najszybciej je odgadł. Odgadujący ma nieograniczoną liczbę prób, aby odgadnąć hasło, dopóki nie skończy mu się czas.

Uwaga! W celu przedstawienia hasła gracze nie mogą używać: żadnego jego członu, żadnego członu Bomby, ani odmian jednego i drugiego. Nie wolno też używać słów, które brzmią tak samo jak wyrazy na kartach, tłumaczyć treści kart na inny język, ani literować hasła z karty, używając dźwięków albo liter alfabetu. W przypadku złamania któregokolwiek z tych zakazów, karta jest natychmiast odkładana na stos kart nieodgadniętych Odgadującego. Jeżeli Odgadujący wypowie hasło Bomby, to nic się nie dzieje – jest to traktowane jak

zwykła błędna próba odgadnięcia hasła (chyba że gracie z dodatkową regułą Bomby – więcej na str. 4).

8. Jeśli Odgadujący poprawnie odgadnie hasło w wyznaczonym czasie, to zatrzymuje jego kartę przed sobą jako trofeum.

9. Jeśli czas minie, a Odgadujący nie odgadnie treści karty, to odkłada ją na stos kart nieodgadniętych. Nie może już do niego wracać.

10. Jeżeli Odgadującemu pozostały jeszcze karty do odgadnięcia, to przykłada do czoła kolejną z nich i proces się powtarza: gracz uruchamia czas i ma 30 sekund na odgadnięcie hasła, które pozostali starają mu się przedstawić.

11. Kiedy tura Odgadującego dobiegnie końca (skończą mu się karty do odgadywania), wszystkie nieodgadnięte karty należy włożyć pod spód talii rozgrywanej kategorii.

12. Nowym Odgadującym zostaje kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna swoją turę od dobrania 5 kart i gra toczy się dalej.

Gra trwa jedną rundę i kończy się, kiedy ostatni gracz rozegrał swoją turę jako Odgadujący. Gracze liczą, ile haseł odgadli – każda karta to 1 punkt. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze cieszą się zwycięstwem.

WARIANT ROZSZERZONY

W wariantcie rozszerzonym obowiązują takie same reguły jak w wariantcie podstawowym, z uwzględnieniem dodatkowych zasad opisanych poniżej.

KARTY TRYBU GRY

Na początku gry należy potasować karty Trybu gry i ułożyć je zakryte w osobnym stosie. Na początku tury każdego Odgadującego (jeszcze zanim przyłoży on pierwszą kartę do czoła) każdy z pozostałych graczy dobiera 1 kartę Trybu gry i zapoznaje się z jej treścią – karta ta określa, w jaki sposób gracz będzie przekazywał Odgadującemu informacje o treści jego pięciu haseł.

Gracze nie ujawniają swoich kart Trybów, aż do zakończenia tury Odgadującego.

Uwaga! Specjalnym przypadkiem jest karta Trybu „Po jednym słowie” - kiedy któryś z graczy ją dobierze, to musi ją ujawnić i wszyscy gracze prezentujący muszą zastosować się do jej działania, ignorując swoje karty (z wyjątkiem Zdrajcy, który nadal nim pozostaje). Mimo to gracze nie ujawniają swoich kart Trybu.

Po zakończeniu tury Odgadującego, wszyscy gracze oddają swoje karty Trybu (oraz ujawnia się Zdrajca), po czym wszystkie karty Trybu są tasowane razem, aby utworzyć nową talię na kolejną turę.

Szczegółowy opis działania poszczególnych kart Trybu znajduje się poniżej.

CZAS GRY

Czas na odgadnięcie hasła to w wariantcie rozszerzonym to 1 minuta i 15 sekund. W przypadku trybu „Po jednym słowie” czas ten wynosi 2 minuty.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART TRYBU:

POKAZYWANIE – gracz przekazuje informacje tylko za pomocą gestów i ruchu, nie wolno mu nic mówić, ani wydawać dźwięków.

POKAZYWANIE NA SIEDZĄCO – podobnie jak przy zwykłym pokazywaniu, ale gracze nie wolno wstawać z krzesła / kanapy.

POKAZYWANIE Z DŁONIĄ NA GŁOWIE - podobnie jak przy zwykłym pokazywaniu, ale gracz musi zawsze trzymać jedną dłoń na głowie.

POKAZYWANIE ZE ZŁĄCZONYMI DŁOŃMI - podobnie jak przy zwykłym pokazywaniu, ale gracz musi trzymać złączone dłonie.

POKAZYWANIE TYŁEM - podobnie jak przy zwykłym pokazywaniu, ale przez cały czas gracz musi być tyłem do Odgadującego.

OPOWIADANIE – gracz może bez ograniczeń używać słów.



OPOWIADANIE JĄKAJĄC SIĘ - gracz może bez ograniczeń używać słów, ale musi się przy tym jąkać.

OPOWIADANIE ŚPIEWAJĄC - gracz może bez ograniczeń używać słów, ale musi je wyśpiewywać.

OPOWIADANIE KRZYCZĄC - gracz może bez ograniczeń używać słów, ale musi przy tym krzyzczeć.

OPOWIADANIE TYLKO

PYTANIAM I - gracz musi przedstawić hasło wykorzystując tylko pytania (a jeśli inny gracz wylosował inną formę opowiadania, to może on odpowiadać na te pytania).

OPOWIADANIE TYLKO

RZECZOWNIKAMI - gracz może używać tylko rzeczowników.

OPOWIADANIE Z PRZYSIADAMI

- gracz może bez ograniczeń używać słów, ale po KAŻDYM słowie musi zrobić przysiad.

OPOWIADANIE Z PAJACYKAMI

- gracz może bez ograniczeń używać słów, ale po KAŻDYM słowie musi zrobić pajacyka.

DZIOBAKI - gracz może bez ograniczeń używać słów, ale co każde 3 słowa musi powiedzieć: „dziobak” (w dowolnie odmienionej formie).

NAŚLADOWANIE DŹWIĘKÓW - gracz może używać jedynie onomatopei i nie wolno mu przy tym gestykulować.

SKŁADANIE MELDUNKU - podobnie jak przy zwykłym opowiadaniu gracz może bez ograniczeń używać słów, ale cały czas musi stać na baczność, składając meldunek niczym żołnierz.

ZDRAJCA - gracz może bez ograniczeń używać słów, z tym że zadaniem zdrajcy jest zwodzić Odgadującego tak, by odgadł JAK NAJMNIEJ haseł. Kiedy Odgadujący zakończy swoją turę, Zdrzca ujawnia się i zabiera wszystkie karty ze stosu nieodgadniętych i dołącza na swój stos kart odgadniętych - każda taka karta to dla niego 1 punkt na koniec gry. Zdrzca musi stosować się do swojego trybu gry (i nie ujawniać go), nawet jeśli gra będzie przebiegać według trybu „Po jednym słowie”.

PO JEDNYM SŁOWIE - kiedy gracz dobierze tę kartę, natychmiast ją ujawnia i wszyscy gracze ignorują swoje wylosowane karty (z wyjątkiem Zdrajcy), ale nie ujawniają ich. W tym trybie każdy z graczy po kolei wypowiada jeden wyraz tak, by utworzyły one historię prezentującą hasło. Zdrzca oczywiście stara się wprowadzać słowa mylące lub kierujące opowieścią na manowce.

BOMBA

Bomba to dodatkowa reguła, którą może wprowadzić do gry zarówno w wariantcie prostym, jak i rozszerzonym.

Gdy Odgadujący wypowie hasło (lub część hasła) z bomby, hasło główne automatycznie uznawane jest za nieodgadnięte i Odgadujący odkłada jego kartę na swój stos kart nieodgadniętych.

PROJEKT GRAFICZNY: Na podstawie projektu aplikacji: Aga Jakimiec, Rafał Szyma

INSTRUKCJA: Łukasz Piechaczek

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki - serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.

© 2017 Portal Games Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie, powielanie, publikowanie instrukcji, komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez wcześniejszej zgody zabronione.

