

Czółko DRUŻYNY

CZÓŁKO: DRUŻYNY to drużynowa wersja karcianej bestsellerowej gry towarzyskiej Czółko. Nowy tryb rozgrywki urozmaici zabawę weteranom zarówno planszowego, jak i cyfrowego Czółka, a nieskomplikowane zasady Drużyn pozwolą na rozpoczęcie przygody ze światem tej gry również świeżakom.

KOMPONENTY GRY

- 152 dwustronne karty Haseł
- 13 kart Punktów Zwycięstwa
- 1 stojak na kartę (do samodzielnego złożenia)

KARTY HASEŁ

a) **Kategoria**

DESZCZ

b) **3 hasła**

GRZYB
TĘCZA
POWÓDŹ

CEL GRY

Zadaniem każdego Kapitana jest skuteczne podpowiadanie swojej drużynie, tak by ta odgadła hasło z karty jako pierwsza. Za prawidłowe wskazanie hasła drużyna nagradzana jest 1 Punktem Zwycięstwa. Drużyna, która jako pierwsza zbierze ich 5, natychmiast zwycięża!

ZASADY GRY

Przed rozgrywką podzielcie się na dwie mniej więcej równe drużyny. Każda z drużyn wybiera swojego Kapitana. Następnie zdecydujcie wspólnie, czy będziecie korzystać z prostszych haseł (przedstawionych na zielonej stronie karty), czy tych dla odważnych (z czerwonej strony karty). Potasujcie wszystkie karty i połóżcie je wybraną stroną ku dołowi. Kapitanowie dobierają pierwszą z nich i w sekrecie umieszczają ją w stojaku. Wylosujcie drużynę rozpoczynającą. Jej Kapitan jako pierwszy będzie podpowiadał. Odgadujcie kolejne hasła z karty po podpowiedziach udzielanych przez Kapitanów. Kapitanowie muszą jednak pamiętać, że szansę odgadnięcia każdego hasła otrzymuje najpierw drużyna przeciwna. Po odgadnięciu hasła przez dowolnego członka drużyny, jej Kapitan otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa (1 kartę).

PRZEBIEG GRY

1. Kapitan drużyny A rozpoczyna rozgrywkę i wypowiada na głos kategorię hasła (np. Ptąży).
2. Następnie podaje podpowiedź do pierwszego hasła z karty. Podpowiedź powinna być krótka i zwięzła, ale może mieć dowolną formę - wypowiedzenia zdania, śpiewu, gestów lub pantomimy, albo czegośkolwiek innego, co tylko wymyśli Kapitan. Po zakończeniu podawania podpowiedzi Kapitan powinien zamilknąć i w żaden sposób nie podpowiadać już zgadującym.
3. Drużyna B jako pierwsza próbuje odgadnąć hasło. Jej członkowie mają tylko jedną szansę, więc muszą dobrze przemyśleć i przedyskutować odpowiedź. Jeśli im się to nie uda, taką samą szansę otrzymuje Drużyna A. Zwróćcie uwagę, że w tym momencie żaden z Kapitanów nie może już podpowiadać.

NAPOJE

LÓD W KOSTKACH
SŁODZIK
FILIŻANKA

Hasła
dla każdego

KREDKA

OCZY
KOLOROWANKA
WOSK

Hasła
dla
weteranów



Karta
Punktu
Zwycięstwa

4. Jeśli im również nie uda się odgadnąć hasła, inicjatywę przejmuje Kapitan Drużyny B i to on udziela teraz podpowiedzi. Jako pierwsza próbuje zgadnąć drużyna A. Jeśli i im nie uda się zgadnąć, szansę otrzymuje drużyna B.

5. W przypadku gdy hasło nadal nie zostało odgadnięte, należy wrócić do kroku 2 i kontynuować, aż któraś z drużyn odgadnie hasło.

6. Po odgadnięciu hasła, Kapitan drużyny, która tego dokonała dobiera 1 kartę Punktów Zwycięstwa.

7. Następnie należy przejść do odgadywania kolejnego hasła z tej samej karty.

8. Po odgadnięciu wszystkich haseł z karty, odłóżcie ją do pudełka i umieśćcie w stojaku kolejną kartę. Jeżeli chcecie, możecie teraz zmienić kapitanów, żeby każdy miał szansę się przekonać, jaka to niewdzięczna rola.

Grajcie dalej według tego schematu, do momentu, gdy jedna z drużyn zdobędzie 5 Punktów Zwycięstwa. Drużyna, która tego dokona natychmiast zwycięża!

WAŻNE! Podpowiadając, nie możecie wymawiać żadnego członu hasła! Nie możecie również wykorzystywać słów, które brzmią podobnie, ani wymawiać ich w innych językach. Drużyna, która złamie tę zasadę, automatycznie przegrywa daną rundę, a przeciwna drużyna dobiera 1 kartę Punktów Zwycięstwa.

WARIANTY ROZGRYWKI

Jeśli chcecie urozmaicić rozgrywkę, po wyborze Kapitanów wybierzcie jeden z poniższych wariantów.

WARIANT 3 - OSOBOWY

W „**Czółko: Drużyny**” możecie zagrać również w 3 osoby.

PRZEBIEG GRY:

1. Gracz 1 zostaje Kapitanem, gracz 2 staje się członkiem jego drużyny, a gracz 3 reprezentuje drużynę przeciwną.

2. Gracz 1 ogłasza kategorię hasła. Następnie podaje odpowiedź pierwszego hasła.

3. Gracz 3 jako pierwszy próbuje odgadnąć hasło. Jeśli mu się nie uda, taką samą szansę otrzymuje Gracz 2.

4. W przypadku, gdy hasło nadal nie zostało odgadnięte, wracacie do kroku 1 i kontynuujecie do momentu, w którym ktoś odgadnie hasło.

5. Po zgadnięciu hasła: (reprezentujący drużynę przeciwną) – otrzymuje on 1 Punkt Zwycięstwa.

- Jeśli hasło odgadnie gracz 2 – on oraz gracz 1 otrzymują po 1 Punkcie Zwycięstwa.

6. Zmieniacie swoje role: Gracz po prawej od obecnego Kapitana zostaje nowym Kapitanem. Odkłada kartę Haseł do pudełka i dobiera nową.

- Jeden z graczy staje się członkiem jego drużyny

- Drugi reprezentuje drużynę przeciwną.

7. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 5 Punktów Zwycięstwa!

NAGŁA ŚMIERĆ

Zabronione jest używanie jakichkolwiek słów z Karty Haseł. Jeżeli ktokolwiek z graczy (Kapitan lub zgadujący) wymieni jedno z nich, przeciwna drużyna zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa, a kartę należy odłożyć do pudełka.

ZGADYWANIE KATEGORII

Kapitanowie nie podają kategorii, z której pochodzą hasła. Zamiast tego, po zgadnięciu hasła, drużyna, która zgadła ma szansę na odgadnięcie kategorii. Ma tylko 1 szansę, a jeśli jej się to uda, otrzymuje dodatkowy Punkt Zwycięstwa. W przeciwnym wypadku kontynuujcie grę i spróbujcie odgadnąć kategorię po zgadnięciu następnego hasła.

COMBO

W tym wariantcie gra toczy się do 7 punktów. Jeżeli drużyna zgadnie drugie hasło z tej samej karty, otrzymuje 2 punkty. Jeśli zgadnie trzecie hasło, otrzymuje 3 punkty.

CZASOWNIKI KONTRA RZECZOWNIKI

Kapitan drużyny rozpoczynającej daną rundę może do podpowiadania używać tylko rzeczowników. Kapitan przeciwnej drużyny może używać tylko czasowników.

TYLKO JEDNO HASŁO

Każdy z Kapitanów w sekrecie wybiera jedno hasło z karty i udziela do niej podpowiedzi, a drugi z Kapitanów udziela podpowiedzi do innego hasła. Jak zwykle zwycięża drużyna, która zgadnie jako pierwsza. Po odgadnięciu hasła karta zostaje odrzucona.

LICYTACJA

W tym wariantcie Kapitan drużyny rozpoczynającej musi jako pierwszej podpowiedzi użyć trzyliterowego słowa, a kolejne podpowiedzi muszą być słowami dłuższymi o dokładnie jedną literę. Jeżeli hasło nie zostanie odgadnięte po dziesięcioliterowej podpowiedzi, runda zostaje zakończona, a karta odrzucona.

OGRANICZONE PODPOWIEDZI

W tym wariantcie dozwolone jest podpowiadanie tylko w jeden ograniczony sposób, np. tylko śpiewaniem albo tylko pantomimą. Możecie ustalić to po dobraniu karty, żeby dopasować sposób podpowiadania do haseł z karty.

PROJEKT GRAFICZNY: Na podstawie projektu aplikacji: Aleksandra Gajosek, Mateusz Kopacz

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Hanna Kuik

TWÓRCY GRY: Zespół Portal Games

INSTRUKCJA: Grzegorz Polewka, Weronika Spyra

PROJECT MANAGER: Jan Mauryca

PRODUKCJA: Damian Mazur

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

reklamacje@portalgames.pl

©2023 Portal Games sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,44-190 Knurów
www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

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

