

roberto pisonero trapote

# Podaj hasło



Wiek graczy



Liczba graczy



Czas gry



GRANNA

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:



■ (Kolor i kształt znaczników może różnić się od stanów rzeczywistych elementów znajdujących się w opakowaniu).

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

# Gracze dzielą się na dwie drużyny. Jeśli liczba osób jest nieparzysta, należy podzielić się tak, żeby mniej doświadczeni gracze znaleźli się w liczniejszej drużynie.

# Na środku stołu rozłóżcie 16 kart pozycji w odpowiedniej kolejności (1,2,3 i +). Drugi wariant gry przewiduje zastąpienie karty „+” kartą o wartości 0.

# Przetasujcie talię kart tematów/liter. Przy każdym z rzędów po prawej stronie połóżcie po 5 kart tematów/liter - tak, aby widoczny był jedynie temat.

# Obie drużyny wybierają swój kolor znaczników i kładą je tak, aby każdy z członków drużyny miał do nich swobodny dostęp. Drużyna otrzymuje też zestawy kart do liczenia punktów. Na początku gry należy ułożyć je w układzie „00”.

# Klepsydrę postawcie tak, aby każdy miał do niej swobodny dostęp.

## JESTEŚCIE GOTOWI DO GRY!

### PRZEBIEG RUNDY

Grę rozpoczyna drużyna, której członkowie mają łącznie mniej lat.

Dowolny gracz z rozpoczynającej drużyny bierze

pierwszą kartę tematów/liter, przekręca ją na stronę z literą i kładzie na początku danego rzędu. W tej rundzie jest



to obowiązująca litera dla tego rzędu. W wyniku zabrania karty odsłoni się też nowy temat. Będzie on w tej rundzie obowiązującym tematem dla tego rzędu. Czynność opisaną powyżej należy powtórzyć we wszystkich czterech rzędach, a następnie przekręcić klepsydrę. W tym momencie gra się rozpoczyna!

## PODAWANIE HASEŁ

Tura danej drużyny trwa 15 sekund. Czas odlicza klepsydra. Podczas tych 15 sekund drużyna stara się podać jak najwięcej haseł. Hasło w danym rzędzie musi zawierać podaną literę oraz pasować do tematu. Hasło może składać się z jednego lub większej liczby słów.



- Hasło rozpoczyna się na daną literę.



- Litera znajduje się na drugim miejscu w danym haśle.



- Litera znajduje się na trzecim miejscu w danym haśle.



- Litera znajduje się na czwartym lub dalszym miejscu w danym haśle.



- Hasło nie zawiera danej litery.

Gdy któryś z członków drużyny wymyśli hasło, to mówi je na głos, a następnie kładzie znacznik w kolorze swojej drużyny na odpowiedniej karcie pozycji. Na pojedynczej karcie może znajdować się tylko jeden znacznik. Członkowie drużyny wymyślają hasła w tym samym momencie.

W ciągu 15 sekund można więc położyć tyle znaczników, ile haseł uda się wam wymyślić.

Kiedy minie 15 sekund (czyli gdy cały piasek w klepsydrze przesypie się na dół), przeciwna drużyna ogłasza koniec czasu (mówiąc głośno: „Stop!”) i przekręca klepsydrę.

W tym momencie rozpoczyna się tura przeciwnej drużyny.



## HASŁA NIEDOZWOLONE

Jeśli któreś z wypowiedzianych haseł wzbudza wątpliwości drużyny przeciwnej, to może ona przesunąć znacznik - z karty pozycji na symbol znaku zapytania. Tym samym hasło to podawane jest w wątpliwość. Hasła, które na koniec rundy znajdują się na znaku zapytania, podlegają dyskusji. Należy wówczas dojść do kompromisu, pamiętając, że **PODAJ HASŁO** to wesoła gra imprezowa. Jeśli drużyny uznają, że dane hasło nie pasuje do zadanej tematyki, to znacznik drużyny, która go położyła, nie jest punktowany.



## ODPOWIEDZI Z WIĘCEJ NIŻ JEDNYM SŁOWEM

Niektóre hasła mogą składać się z więcej niż jednego słowa, np.: San Francisco, Harry Potter, wieża Eiffla, Puerto Rico. Każde słowo traktowane jest w takim przypadku jako osobne hasło - oznacza to, że znaczniki można położyć na więcej niż jednej karcie.



## ODPOWIEDZI DO KILKU TEMATÓW

W trakcie rozgrywki może zdarzyć się tak, że podane hasło będzie pasować do więcej niż jednego tematu.

W takim przypadku można wykorzystać to hasło ponownie, ale znacznik musi znaleźć się na innej karcie pozycji.

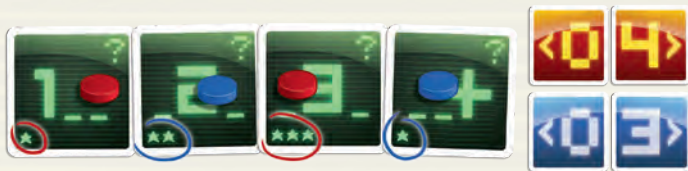


## KONIEC RUNDY

### RUNDA MOŻE ZAKOŃCZYĆ SIĘ NA DWA SPOSOBY:

- W momencie, kiedy wszystkie karty pozycji będą zawierały znacznik któregoś z drużyn.
- W momencie, kiedy w następujących po sobie turach żadna z drużyn nie poda hasła (np. gdy drużyna niebieska nie poda żadnego hasła w swojej turze, a następnie hasła nie zdoła wymyślić drużyna czerwona).

W dalszej kolejności należy rozstrzygnąć ewentualne hasła sporne (przesunięte na symbol znaku zapytania). Po tym kroku następuje podliczenie punktów. Drużyna otrzymuje tyle punktów, ile gwiazdek znajduje się na kartach, na których umieszczony został znacznik tej drużyny. Wynik należy oznaczyć na kartach punktacji, pamiętając przy tym, że karta po lewej symbolizuje dziesiątki, a karta po prawej - jedności.



Drużyna z niższą liczbą punktów zwycięstwa rozpoczyna następną rundę. Jeżeli zremisowaliście, nową rundę rozpoczyna

drużyna, która w poprzedniej rundzie miała mniej punktów lub rozpoczynała grę. Przed rozpoczęciem kolejnej rundy należy odślonić nowy temat i nową literę - w taki sam sposób, jak na początku rozgrywki.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po 4 rundach. Zwycięża drużyna z wyższą liczbą punktów zwycięstwa. W przypadku remisu należy rozegrać kolejną rundę.

### Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością.

Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl)

Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: [www.facebook.com/grannagry](http://www.facebook.com/grannagry)

© 2018 Granna

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Polsce.

**[www.granna.pl](http://www.granna.pl)**



Granna sp. z o.o.  
ul. Księcia Ziemowita 47  
03-788 Warszawa

