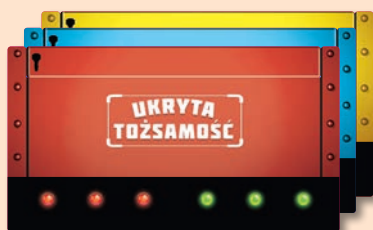


UKRYTA TOŻSAMOŚĆ

W grze *Ukryta tożsamość* musisz odgadnąć ukrytą tożsamość swoich przeciwników, jednocześnie próbując sprawić, aby oni odgadli Twoją. Przedstaw swoją postać najlepiej, jak potrafisz, używając kart z piktogramami. Pamiętaj jednak, że w każdej rundzie otrzymujesz nową tożsamość, a liczba Twoich kart z piktogramami będzie maleć.

Czy będziesz w stanie działać jako sprawny informator i bystry obserwator jednocześnie?

ELEMENTY:



8 sejfów



64 klucze do głosowania
(po 8 dla każdego z graczy)



90 dwustronnych kart
z piktogramami



8 tajemniczych
kluczy

30

8 żetonów punktacji
o wartości „30”



150 dwustronnych
kart postaci



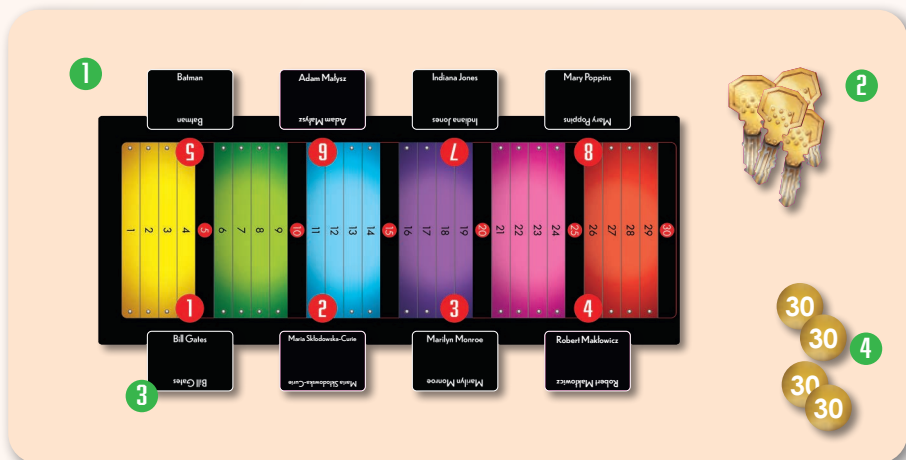
8 znaczników



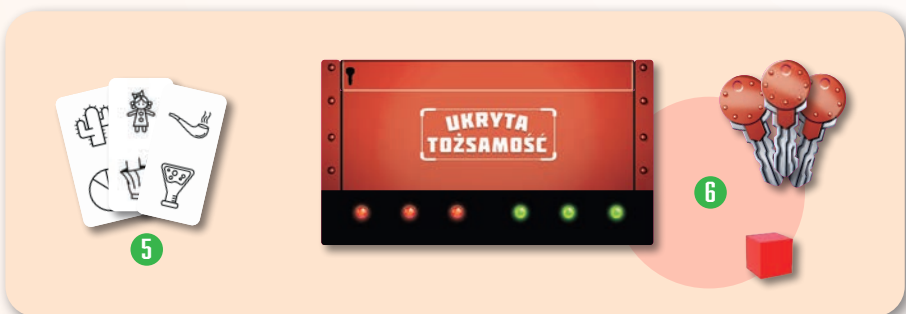
plansza

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Umieść planszę na środku stołu.
- 2 Weź 8 tajemniczych kluczy, umieść je zakryte na środku stołu, a następnie wymieszaj.
- 3 Potasuj karty postaci i umieść 8 z nich na wyznaczonych miejscach przy planszy. Stwórz talię z pozostałych kart.
Uwaga! Jeśli uczestnicy rozgrywki się zgodzą, możecie wymienić 1 albo kilka kart leżących na planszy, zwłaszcza gdy niektóre postacie nie są znane wszystkim graczom.
- 4 Połóż obok planszy żetony punktacji o wartości „30”.



- 5 Potasuj karty z piktogramami i rozdaj po 10 kart każdemu z graczy. Pozostałe karty odłóż z powrotem do pudełka – nie będą potrzebne podczas rozgrywki.
- 6 Każdy z graczy wybiera kolor, a następnie pobiera następujące elementy w tym kolorze:
 - sejf,
 - 8 kluczy do głosowania,
 - znacznik, który umieszcza obok toru punktacji.




CEL GRY

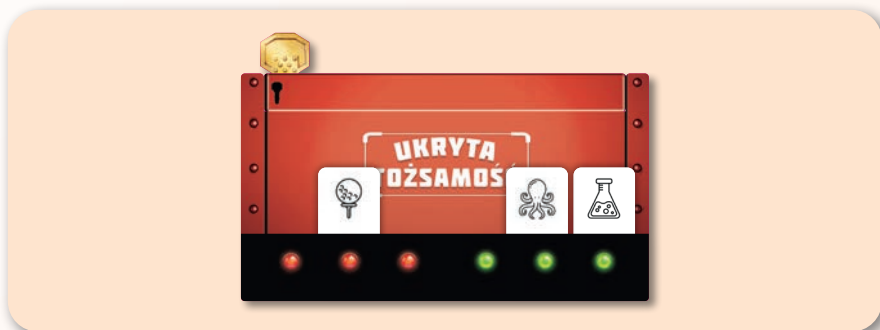
W grze *Ukryta Tożsamość* otrzymujesz tajemniczy klucz, który wskazuje 1 z 8 kart postaci na środku stołu. Korzystaj ze swoich kart z piktogramami i spraw, aby pozostali gracze odgadli Twoją kartę postaci. Dodatkowo odgaduj, jakie karty postaci mają inni gracze, i zdobywaj jak najwięcej punktów. W każdej rundzie losujecie nowe karty postaci, ale nie wymieniacie swoich kart z piktogramami! Upewnij się, że dokonujesz właściwych wyborów, i weź pod uwagę ryzyko...

Po zakończeniu 4. rundy osoba z największą liczbą punktów zostanie zwycięzcą!

PRZEBIEG RUNDY

Każde z Was losuje po 1 tajemniczym kluczu spośród tych, które leżą na stole, i sprawdza jego numer tak, aby pozostali go nie zobaczyli. Ten numer odpowiada karcie postaci, która określa ukrytą tożsamość. Waszym zadaniem jest naprowadzenie innych graczy, aby odgadli, o którą postać chodzi. Następnie umieszczacie klucze w odpowiednim miejscu w swoim sejfie (oznaczonym symbolem ) , upewniając się, że numer klucza jest ukryty pod magnetyczną zakładką, dzięki czemu pozostali uczestnicy rozgrywki go nie zobaczą.

Aby pomóc pozostałym odgadnąć tożsamość swojej postaci, każde z Was wybiera z ręki 1, 2 albo 3 karty z piktogramami i umieszcza je wybraną stroną w wyznaczonych miejscach swojego sejf. Tylko 1 piktogram z każdej karty powinien być widoczny.



Możecie umieścić swoje karty z piktogramami w 2 różnych miejscach:

- Po zielonej stronie, aby poinformować, jaka jest Wasza postać.
- Po czerwonej stronie, aby poinformować, jaka Wasza postać nie jest.

To, przy której kropce na czerwonej albo zielonej stronie położycie kartę, nie ma znaczenia. Umieszczenie karty przy skrajnie prawej kropce po zielonej stronie nie oznacza, że piktogram jest „bardziej zielony”.

Uwaga! Możesz dowolnie interpretować zieloną i czerwoną stronę. Zielona strona może reprezentować cechę charakterystyczną Twojej postaci albo coś, co ta postać lubi, a nawet odzwierciedlać Twoją opinię na jej temat. Analogicznie czerwona strona może reprezentować coś, czym Twoja postać nie jest, czego nie lubi, czego jej brakuje i tak dalej.

Przykłady.

Homer Simpson



„Brakuje mu mózgu”.

Herkules



„Nie jest dzieckiem, tylko bezwzględnym wojownikiem”.

Pinokio



„Zostaje połknięty przez wieloryba i jest zrobiony z drewna”.

W ostatnim przykładzie można umieścić kartę z piktogramem ryby (która ma reprezentować wieloryba) po zielonej stronie, ponieważ jest ona związana z historią Pinokia, albo po czerwonej stronie, aby wskazać, że był to nieszczęśliwy epizod w jego życiu. Od Ciebie zależy wybór wersji, która wywoła więcej skojarzeń u pozostałych graczy!

Uwaga! Na koniec każdej rundy odrzucacie wykorzystane karty z piktogramami. W trakcie rozgrywki nie możecie dobierać nowych kart, więc korzystajcie z nich rozsądnie!

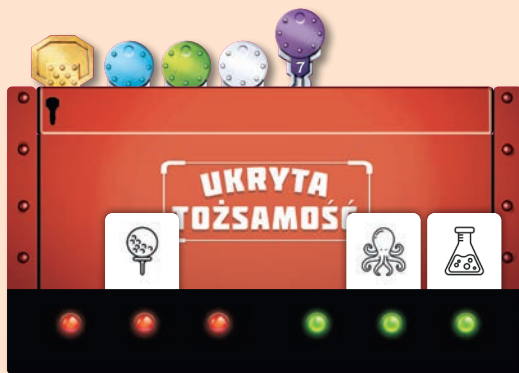
Gdy wybierze i umieści karty z piktogramami w obrębie swoich sejfów, przejdźcie do fazy głosowania.

FAZA GŁOSOWANIA

W fazie głosowania staracie się odgadnąć karty postaci pozostałych graczy. Aby zagłosować, wykonaj następujące kroki dla każdego przeciwnika:

- Spośród swoich kluczy do głosowania wybierz klucz z numerem karty postaci, która według Ciebie należy do przeciwnika.
- Następnie bez pokazywania numeru pozostałym graczom (np. zakrywając numer palcem) umieść klucz w 1 z wyznaczonych miejsc w sejfie przeciwnika. Numer na kluczu musi się znajdować pod magnetyczną zakładką. Ujawnia się go dopiero po odkryciu zakładki w fazie punktacji.



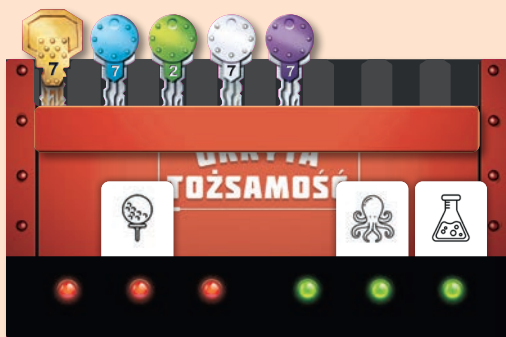


Udzielanie wskazówek i pomaganie pozostałym graczom w inny sposób jest zabronione. Możesz polegać jedynie na wybranych kartach z piktogramami.

Gdy każde z Was odda swoje głosy, przejście do fazy punktacji.

FAZA PUNKTACJI

Po kolei każde z Was odkrywa magnetyczną zakładkę na swoim sejfie, aby odsłonić swój tajemniczy klucz z numerem postaci, którą próbowali zgadnąć pozostali gracze, a także klucze do głosowania wszystkich innych graczy. Jeśli numery na kluczach do głosowania pokrywają się z numerem na tajemniczym kluczu, zdobywasz punkty! Jeśli jednak nie, to szkoda...



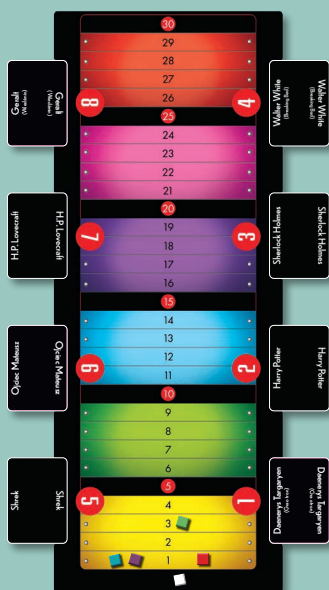
Otrzymujesz:

- po 1 punkcie za każdego przeciwnika, który poprawnie odgadł Twoją postać.
- po 1 punkcie za każdą poprawnie odgadniętą postać innego gracza.

Na koniec przesuń swój znacznik na torze punktacji na planszy o liczbę zdobytych punktów.



Przykład. Na początku gry Natalia wybrała zielony kolor. Postacią, którą wylosowała, jest Harry Potter (miejsce numer 2 na planszy). Wszyscy gracze oddali głosy, więc Natalia ujawnia swój tajemniczy klucz. Gracze niebieski, fioletowy i czerwony odgadli jej ukrytą tożsamość. Każdy z nich otrzymuje po 1 punkcie i przesuwa swój znacznik o 1 pole na torze punktacji. Gracz biały błędnie wskazał odpowiedź, więc nie zdobywa punktu. Troje graczy odgadło postać Natalii, więc otrzymuje ona 3 punkty i przesuwa swój znacznik o 3 pola na torze punktacji.



Każdy z graczy postępuje w ten sam sposób, aż wszystkie punkty zostaną policzone.

Wyjaśnienie. Jeśli przekroczysz liczbę 30 punktów, weź 1 żeton punktacji o wartości „30”, połów go przed sobą i kontynuuj przesuwanie znacznika od dołu toru punktacji.

Po zakończeniu fazy punktowania, jeśli to nie była 4. runda (zob. „Koniec gry”), rozpocznijcie nową rundę. Każde z Was bierze swoje klucze do głosowania i odkłada zakryte tajemnicze klucze obok planszy. Następnie pomieszajcie tajemnicze klucze. Odlóżcie karty postaci i karty z piktogramami użyte w tej rundzie do pudełka – nie będą potrzebne do końca rozgrywki. Następnie odkryjcie 8 nowych kart postaci. Każde z Was losuje nowy tajemniczy klucz wskazujący postać, którą pozostali gracze będą musieli odgadnąć w kolejnej rundzie.

KONIEC GRY

Gra dobiega końca po 4 rundach. Osoba z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa to z Was, któremu zostało najwięcej kart z piktogramami. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.



TRYB WSPÓŁPRACY

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W tym wariantcie potrzebujecie tylko:

- planszy,
- kompletu elementów w tym samym kolorze (sejf, 8 kluczy do głosowania i znacznik),
- 8 tajemniczych kluczy,
- 17 kart postaci.
- kart z piktogramami

1 Rozdaj każdemu z Was tyle kart z piktogramami, ile wskazuje poniższa tabela.

od 3 do 4 graczy

10 kart z piktogramami na osobę

od 5 do 6 graczy

8 kart z piktogramami na osobę

od 7 do 8 graczy

6 kart z piktogramami na osobę

2 Umieść planszę na środku stołu.

3 Weź 8 tajemniczych kluczy, umieść je zakryte na środku stołu, a następnie wymieszaj.

4 Potasuj karty postaci i umieść 8 z nich na wyznaczonych miejscach przy planszy. Stwórz talię z pozostałych kart.

PRZEBIEG GRY

- 1 Podczas swojej tury bierzesz sejf, losujesz tajemniczy klucz i próbujesz naprowadzić pozostałych graczy na poprawną odpowiedź, umieszczając od 1 do 3 kart z piktogramami na wybranych miejscach sejfu.
- 2 Pozostali gracze rozmawiają o swoich typach i wspólnie wybierają 1 postać. Nie możesz w żaden sposób pomagać pozostałym graczom. Jeśli pozostali gracze odgadną Twoją ukrytą tożsamość, przesuwają znacznik o 1 pole do przodu na torze punktacji.
- 3 Następnie odrzuć kartę postaci i karty z piktogramami, których użyłeś. Dobierz nową kartę postaci z talii i połóż ją na miejscu tej odrzuconej.
- 4 Zakryj i pomieszaj 8 tajemniczych kluczy. Następnie kolejna osoba rozpoczyna nową rundę, która przebiega według wcześniej opisanych zasad.
- 5 Gra dobiega końca, gdy położycie przy planszy ostatnią kartę postaci z talii i rozegracie ostatnią rundę.

Cel gry jest prosty: uzyskać jak najwięcej poprawnych odpowiedzi.

0–2 poprawnych odpowiedzi: Halo, jest tam ktoś?

3–5 poprawnych odpowiedzi: Mogło być lepiej!!

6–8 poprawnych odpowiedzi: Nieźle, prawie wam się udało!

9–10 poprawnych odpowiedzi: Macie prawdziwy talent. Czytacie sobie w myślach!

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Projekt gry: Johan Benvenuto, Alexandre Droit,
Kévin Jost i Bertrand Roux

Ilustracje: Alain Boyer

Opracowanie graficzne: Eliott Riva

Tłumaczenie: Alicja Skuba
i Jakub Maciejewski

Redakcja: zespół REBEL



© 2021 Funnyfox
jest znakiem towarowym
Hachette Livre.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
Producent: Funnyfox
21 rue du Montparnasse
75006 Paryż, Francja
www.funnyfox.fr

Obserwuj nas na



Funnyfoxgames

rebel

Dystrybucja:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c,
80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

Obserwuj nas na



REBELpl rebel_pl

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami
w grupie PLANSZOWA REBELIA FB/[groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)

