



# gra na czas

instrukcje wideo  
[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl)



f /NaszaKsiegarnia  
i nasza\_ksiegarnia\_gry

Autor: Gene Mackles  
Projekt graficzny okładki:  
Małgorzata Wójcicka



## ELEMENTY GRY

100 kart (z jednej strony są **zielone**, z drugiej **czarne**)

COŚ,  
CO LUBISZ

RZECZOWNIK

SAMOCHÓD

ZWIERZE

NA  
4  
LITERY

Z LITERĄ  
M

Z LITERĄ  
W  
NA KOŃCU

BEZ  
LITERY  
A





## CEL GRY

Podczas rozgrywki będziecie podawać słowa pasujące do odpowiednich kategorii. Ten, kto zrobi to najszybciej, zdobędzie kartę. Wygra osoba z największą liczbą kart.



## PRZYGOTOWANIE GRY

Dokładnie potasujcie karty i utwórzcie z nich stos (**zieloną** stroną do góry) na środku stołu.

Liczba kart w stosie ma wpływ na **długość rozgrywki**. Przed rozpoczęciem gry ustalcie więc, czy korzystacie z wszystkich kart, czy część z nich odkładacie do pudełka.



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

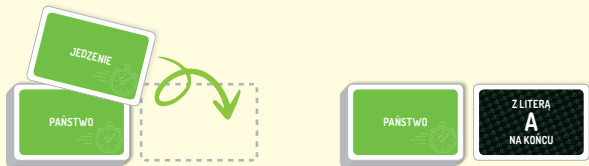
- Najstarszy gracz odwraca **zieloną** kartę leżącą na górze stosu i kładzie **czarną** stroną do góry z prawej strony stosu.

**Uwaga!** Gracz robi to szybko, tak aby wszyscy gracze w tym samym momencie zobaczyli, co znajduje się na obu kartach.



- Obie karty – **zielona** i **czarna** – tworzą kategorię, do której gracze muszą **jak najszybciej** podać **1 słowo**, zgodnie z zasadami opisanymi pod koniec instrukcji.

**Przykład:** Gracz odwrócił **zieloną** kartę **JEDZENIE** na drugą stronę i położył ją **czarną** stroną z prawej strony stosu. Gracze **jak najszybciej** muszą podać **państwo z literą A na końcu**.



- Gracz, który **najszybciej** poda prawidłowe słowo, **zdobywa czarną kartę** i kładzie ją obok siebie.

**Przykład:** Najszybszy gracz podał słowo **POLSKA** – w nagrodę zdobywa **czarną** kartę. Pozostali gracze zbyt długo się zastanawiali i nic nie zdobywają.





**Uwaga!** Jeśli 2 lub więcej graczy poda prawidłowe słowa **w tym samym momencie** (lub gdy wszyscy gracze stwierdzą, że nie znają pasującego słowa), odwróćcie **czarną** kartę **zieloną** stroną do góry i umieśćcie ją na spodzie stosu. A następnie odwróćcie kolejną kartę z góry stosu.



## NOWA RUNDA

Następną rundę rozpoczyna gracz, który zdobył **czarną** kartę – odwraca **zieloną** kartę z góry stosu, kładzie ją **czarną** stroną do góry z prawej strony stosu i ponownie wszyscy gracze starają się **jak najszybciej** podać odpowiednie **1 słowo**.





## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy **w stosie zostanie 1 karta**. Gracz, który zdobył **najwięcej kart**, zostaje zwycięzcą.

W przypadku **remisu** przeprowadźcie dogrywkę pomiędzy remisującymi graczami – odwróćcie **zieloną** kartę z góry stosu. Najszybszy gracz wygrywa dogrywkę i zostaje zwycięzcą. Jeśli ponownie jest remis, odwróćcie kolejną kartę ze stosu, aż wyłonicie zwycięzcę.

## ZASADY PODAWANIA HASEŁ

- Należy podawać **1 słowo**. W przypadku ludzi (np. muzycy, sportowcy czy aktorzy) należy podawać ich **nazwiska**, a nie imiona.
- Podajecie słowa pasujące do danej kategorii na **zielonych** kartach. Kategorie są bardzo ogólne, mogą więc kojarzyć się z nimi różne rzeczy. Pamiętajcie jednak, że **podawane słowa muszą bezpośrednio dotyczyć kategorii na kartach**.



## **Przykład:** Sport z literą E

- *lekkoatletyka, pływanie, Lewandowski, widzowie, Real, peleton, kajakarze,*
- ale **wujek** nie pasuje, nawet jeśli któryś z graczy ma wujka co tydzień grającego w piłkę.
- Pamiętajcie, aby podawać słowa **możliwe do zweryfikowania** przez innych graczy. Możecie się umówić, że w przypadku wątpliwości, czy dane słowo jest poprawne, przeprowadzicie **głosowanie**. Remisy w głosowaniu polecamy rozstrzygać na korzyść osoby, która podała słowo.
- Pamiętajcie o najważniejszym: celem gry jest dobra zabawa! Życzymy wielkich emocji i frajdy z gry.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

ul. Apcieczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
www.nk.com.pl

© 2022 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2022 Licensed with permission  
from Gamewright, A division of Ceaco Inc.  
www.gamewright.com

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga

Koordinacja produkcji:

Krystyna Michalak, Aleksandra Semla

Redakcja: Jakub Mann

Marketing:

Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska

Korekta: Zuzanna Laskowska

Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki