

GRY POD
RÓŻNE

2

-1

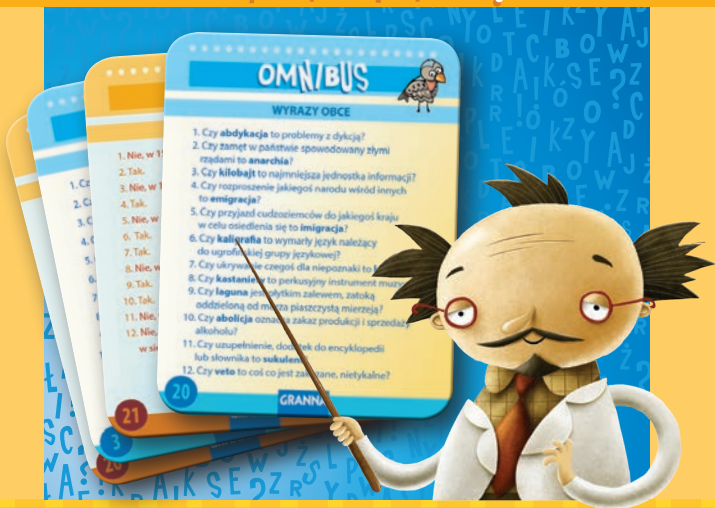
3

3

-2

OMNIBUS

PRAWDA CZY FAŁSZ?



od 12 lat 

Gra towarzyska dla 2-5 graczy

GRANNA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



45 kart z pytaniami



40 żetonów punktów zwycięstwa

Żetony odpowiedzi dzielą się na dwa rodzaje. Niebieskie żetony oznaczają odpowiedź twierdzącą **TAK**, czerwone to odpowiedź przeczącą **NIE**.

Gra ma dwa warianty – podstawowy i klasyczny.

1. WARIANT PODSTAWOWY (DLA 3–5 GRACZY)

CEL GRY

Zwycięzcą zostanie gracz, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozdzielcie żetony niebieskie (TAK) i czerwone (NIE) na dwie grupy, układając je osobno na stole. Każdy z graczy musi mieć do nich swobodny dostęp. Przetasujcie talię i wybierzcie z niej pierwszych 12 kart (przy 5 graczach – 10 kart). Utworzą one stos, który posłuży w grze. Gracz, który tasował, zostaje pierwszym pytającym. Na początku gry każdy z graczy otrzymuje po 3 punkty zwycięstwa.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra składa się z 12 rund. W każdej z nich gracze starają się prawidłowo odpowiedzieć na jedno pytanie z rozgrywanej karty. Przed rozpoczęciem pierwszej rundy należy ustalić, na który zestaw pytań będą odpowiadali gracze (np.: wszystkie pytania z numerem 5).

Pytający czyta na głos wybrane pytanie z wierzchniej karty w stosie. Po wysłuchaniu pytania pozostali gracze jednocześnie chwytają odpowiednie żetony odpowiedzi: niebieski, gdy uważają, że odpowiedź jest twierdząca, lub czerwony, gdy sądzą, że twierdzenie zawarte w pytaniu jest błędne. Gracze mogą wybierać dowolne żetony. Należy jednak pamiętać, że poszczególne żetony różnią się między sobą wartością punktową!

Gdy wszyscy gracze (oprócz pytającego) złapią już po jednym żetonie, pytający obraca kartę i czyta poprawną odpowiedź. Każdy z graczy, który odpowiedział prawidłowo, otrzymuje liczbę punktów zapisaną na jego żetonie. Jeśli udzielił błędnej odpowiedzi, traci punkty. Za żeton o wartości 3 odejmowane są 2 punkty, a za żeton o wartości 2 – 1 punkt. Błędna odpowiedź przy wyborze żetonu o wartości 1 nie powoduje utraty punktów.

● *Przykład: Jeśli gracz udzieli poprawnej odpowiedzi, to otrzyma 3 punkty zwycięstwa. Gdyby odpowiedź była błędna, to gracz straci 2 punkty.*

Jeśli gracz odpowie nieprawidłowo, a nie ma na swoim koncie żadnych punktów, nic nie traci. Po podliczeniu punktów runda kończy się. Nowym pytającym zostaje osoba siedząca po lewej stronie gracza, który pełnił funkcję pytającego w zakończonej rundzie.

Gdy wykorzystane zostaną wszystkie karty pytań, gra dobiega końca. Należy podliczyć punkty zwycięstwa. Wygrywa gracz, który zgromadził ich najwięcej. W przypadku remisu gracze wspólnie cieszą się z zaszczytnego tytułu omnibusa.



2. WARIANT KLASYCZNY (DLA 3-5 GRACZY)

Wariant klasyczny jest bardzo podobny do podstawowego. Jest on jednak przeznaczony dla osób, które nie lubią pośpiechu w udzielaniu odpowiedzi i gry pod presją czasu. Jedyna różnica w stosunku do wersji podstawowej polega na tym, że każdy niebieski i czerwony żeton odpowiedzi (niezależnie od nadrukowanej na nim wartości) daje jeden punkt zwycięstwa, a błędna odpowiedź nie powoduje utraty punktów. Ta modyfikacja pozwala grającym spokojnie zastanowić się nad poprawną odpowiedzią – nie ma bowiem znaczenia, kto szybciej chwyci dany żeton.

GRA DLA 2 OSÓB

Rozgrywka przebiega tak, jak w wariantcie dla 3-5 graczy: jeden gracz jest pytającym, a jego przeciwnik odpowiada na zadane pytanie. Jedyna różnica polega na tym, że odpowiadający może swobodnie wybierać żeton spośród wszystkich znajdujących się na stole. Można zastosować system punktacji z wariantu podstawowego lub klasycznego – wedle uznania. Po każdym pytaniu gracze zamieniają się rolami.

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz zgłosić reklamację e-mailem – na adres: 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.

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Projekt serii: Brandy Design, pytania:
Ewa Falkowska, reguły gry: Filip Miłtuński,
ilustracje: Beata Batorska i Maciej Szymanowicz,
design: Sławomir Bejda

patronat:



GRANNA

www.granna.pl
www.sklep.granna.pl