

Masz 30 sekund! Tempo!

Autorzy: Udo Peise i Marco Teubner

Projekt graficzny: Małgorzata Parczewska

Jesteście gotowi na szalony wyścig słowny? Narzućcie innym własne Tempo i pędźcie do mety po zwycięstwo! W tej grze można rywalizować indywidualnie i drużynowo. Dobrze sprawdzi się ona zarówno na rodzinnym spotkaniu, jak i na imprezie. Ponad 300 haseł i dwustronna plansza, złożona z trzech wymiennych części, zapewnią mnóstwo emocjonujących i wyjątkowych rozgrywek!

Elementy gry:

- Dwustronna plansza
 - 180 kart do gry
- 12 drewnianych pionków
- Klepsydra z zasłonką
- Instrukcja



Przygotowanie do gry:

Plansza do gry składa się z trzech dwustronnych części. Są to: część środkowa i dwie części boczne. Do części środkowej należy **przyczepić** dwie części boczne – tak, aby wszystkie elementy tworzyły jedną całość. To od was zależy, w jaki sposób ułożycie planszę. Na potrzeby kolejnych rozgrywek będziecie mogli zastosować inne ułożenie. Dzięki temu każda rozgrywka będzie niepowtarzalnym przeżyciem.

Położcie planszę na środku stołu. Następnie każdy z graczy wybiera własny zestaw pionków (w jednym

kolorze) i stawia je na belce Start/Meta (belka oznaczona „ząbkami”). Kwadratowy pionek stawiamy na dole, a okrągły – na nim. Następnie każdy z graczy dobiera jedną kartę jokera. Pozostałe karty jokerów odkładacie do pudełka.



GRANNA



Teraz rozdzielacie karty tak, by utworzyły **talie dla graczy dorosłych** (żółty rewers)



i **dla dzieci** (zielony rewers). Jeśli w waszej rozgrywce nie biorą udziału dzieci, to drugą talię odkładacie do pudełka.

Klepsydre i zasłonkę **kładzicie** obok planszy.

Rozgrywkę rozpoczyna gracz o najdłuższym imieniu.

Gracz po jego lewej stronie bierze klepsydre

i zasłonkę – w trakcie tury gracza aktywnego jest odpowiedzialny za kontrolę upływającego czasu.

Przed rozpoczęciem rozgrywki musicie zdecydować o kategorii trudności tematów. Tematy na każdej karcie dzielą się na łatwe (hasła z zielonym tłem) i trudne (hasła z czerwonym tłem). Gdy **wyberzecie** poziom odpowiedni dla siebie, tasujecie talię i umieszczacie ją rewersem do góry – tak, aby tematy nie były widoczne. Teraz jesteście gotowi do gry.

Przebieg rozgrywki:

Rozpoczynający gracz dobiera kartę z wierzchu talii i odczytuje na głos temat, z którym będzie musiał się zmierzyć. W momencie, kiedy kończy czytać temat, osoba po jego lewej stronie przekręca klepsydre i umieszcza ją za zasłonką. Ważne jest, aby klepsydra nie była widoczna dla aktywnego gracza.

Po przeczytaniu tematu aktywny gracz wymyśla pasujące hasła. Każde z nich musi pasować do tematu, i zaczynać się na literę, która aktualnie znajduje się na polu przed pionkiem gracza. Jeśli graczowi uda się podać właściwe hasło, to przesuwa swój pionek na kolejne pole. Teraz może wymyślić nowe hasło, rozpoczynające się od litery widniejącej przed nową pozycją pionka. Celem gracza jest pokonanie jak największej ilości pól.

Gracz porusza się za pomocą okrągłego pionka. Pionek kwadratowy do końca tury pozostaje na polu, z którego gracz rozpoczynał turę. Możliwe jest również poruszanie się w bok. Pole, na które wykonujecie swój ruch, musi jednak sąsiadować z polem, na którym aktualnie znajduje się pionek (nie można poruszać się po skosie – na pola, które stykają się jedynie rogami).

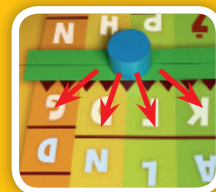


d o b r z e d o b r z e ź l e

Jeśli któryś z pozostałych graczy uzna, że słowo podane przez aktywnego gracza jest niezgodne z tematem, to aktywny gracz musi szybko wymyślić inne hasło. **Niedozwolone jest również podawanie tego samego hasła w jednej turze.**

Pamiętajcie jednak, że jest to wesoła gra imprezowa i zbyt poważne podejście do gry może wam zepsuć zabawę.

Rozpoczynając rozgrywkę na belce Start/Meta, gracz może wybrać jedną z czterech liter, które znajdują się przed tym polem.



Tura gracza:

Gracz może wymyślić hasło, które rozpoczyna się od litery znajdującej się przed polem, na którym aktualnie znajduje się pionek, lub obok tego pola. Jeśli porusza się w bok, to pola muszą stykać się bokami.

Gracz może przeskoczyć pole, na którym aktualnie znajduje się pionek innego gracza. **Pionek innego gracza można przeskoczyć**, poruszając się zarówno do przodu, jak i na boki.



Gracz nie może poruszać się po skosie ani wchodzić na pola zajęte przez innego gracza.

UWAGA: Podczas swojej tury gracz sam decyduje, kiedy chce zakończyć ruch. Wówczas mówi głośno: „**STOP!**”. Gracz, który kontroluje czas, natychmiast podnosi zasłonkę i pokazuje klepsydrę. Jeśli czas jeszcze płynie (tj. w górnej części klepsydry znajdują się jeszcze ziarenka), to tura uznana jest za zaliczoną. Okrągły pionek gracza zostaje na polu, na którym skończył on podawanie haseł. Kwadratowy pionek należy przesunąć tak, aby znajdował się pod pionkiem okrągłym. Następną turę gracz rozpoczyna z tego pola. Jeśli jednak klepsydra odmierzyła już czas, to znaczy, że aktywny gracz nie zmieścił się w regulaminowych 30 sekundach. Wtedy cofa on swój okrągły pionek na pole, z którego rozpoczynał swoją turę (tj. na pole, na którym znajduje się kwadratowy pionek). Tym samym następną turę rozpoczyna z tego samego pola co poprzednią. Następuje koniec tury. Graczem aktywnym staje się teraz osoba po lewej stronie.

Karty tematów:



Na każdej z kart znajdują się tematy o dwóch kategoriach trudności. Tematy łatwiejsze mają tło zielone, natomiast trudniejsze – czerwone.

Przed rozpoczęciem gry należy wybrać jedną kategorię. Jeśli stopień zaawansowania graczy jest różny, można również zdecydować, że część graczy odpowiada na tematy łatwe, a część – na trudniejsze.



Niektóre karty z czerwonym tłem zawierają dwa tematy (np.: Gatunki ptaków i nakrycia głowy). W tym przypadku gracz może podawać hasła do obu z nich (np.: może powiedzieć Bocian, a następnie Kapelusz).

Karta JOKER:



Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy dostaje po jednej karcie jokera. W wybranym momencie rozgrywki może skorzystać z jednej z oferowanych przez nią funkcji. Karta jest jednorazowa i po użyciu odkładana jest do pudełka. Karta jokera ma następujące funkcje:

- **Przeskocz literę:** Jeśli gracz będzie miał duży problem z wymyśleniem hasła na daną literę, to może ją pominąć. Natychmiast przesuwa swój pionek na następne pole. Można poruszyć się zarówno do przodu, jak i w bok.
- **Zmień kartę:** Jeśli jakiś temat nie pasuje graczowi, to może go zmienić. Zagrywa on kartę jokera i natychmiast wyciąga kolejną kartę z wierzchu talii. Czyta nowy temat i zaczyna wymyślać hasła.

Pomóż drużynie: Ta funkcja wykorzystywana jest w grze drużynowej, w której gracze podają hasła naprzemiennie. Po zagraniu jokera z funkcją Pomóż drużynie gracz podaje hasło za kolegę ze swojej drużyny. Kolejne hasło podaje już następna osoba z drużyny.

Zielone belki:

Na planszy znajdują się cztery zielone belki. Nie stanowią one osobnych pól. W momencie, kiedy gracz dotrze do takiej belki, jego kolejne hasło może zaczynać się na dowolną literę spośród tych, które znajdują się za belką.

Przykład: Gracz dotarł do belki. Jego kolejne hasło może rozpoczynać się od liter X, X, X lub X.

Koniec gry:

Gra zmierza ku końcowi, gdy jeden z graczy przekroczy belkę Start/Meta. Jednak samo przekroczenie tej belki nie kończy automatycznie rozgrywki.

Wszyscy gracze, którzy rozegrali mniej tur niż gracz rozpoczynający, mają prawo do jeszcze jednej tury. Ważne jest, by w trakcie gry wszyscy gracze rozegrali tyle samo tur.

Przykład: Grę rozpoczął Tomek. Druga w kolejności była Karolina, trzeci – Adam, a czwarta – Monika. Karolina jako pierwsza przekroczyła belkę Start/Meta. W tej sytuacji Adam i Monika mają do rozegrania jeszcze po jednej turze.

Zwycięzcą zostaje gracz, który przekroczył belkę Start/Meta. Jeśli zdarzy się tak, że dwóch lub więcej graczy przekroczyło belkę Start/Meta, to wygrywa osoba, która zaszła najdalej. Jeśli i to nie wyłoniło zwycięzcy, to gracze wspólnie cieszą się z wygranej.



W tym przypadku zwyciężyła osoba grająca kolorem zielonym.

Wariant drużynowy:

W przypadku większych grup proponujemy sięgnięcie po wariant drużynowy. Dzięki niemu gra będzie jeszcze bardziej emocjonująca.

Gracze dzielą się na drużyny składające się z dwóch lub trzech osób. Drużyna wybiera jeden zestaw pionków,

a każdy z jej członków dociąga po jednej karcie jokera. Podczas tury członkowie drużyny muszą naprzemiennie podawać hasła. Zabronione jest jednak podpowiadanie i dawanie wskazówek. W tym wariantcie można również skorzystać z funkcji Pomóż drużynie, którą oferuje karta jokera (szczegóły w akapicie KARTA JOKER).

Granie z dziećmi:

Tempo to również doskonała gra dla dzieci. Wzbogaca wyobraźnię i słownictwo, a jednocześnie pozwala świetnie się bawić. W grze znajdziecie talię przeznaczoną dla dzieci (zielony rewers). Jeśli gracie w mieszanym składzie, to dorośli powinni dobierać karty z talii w kolorze żółtym, a dzieci – z talii w kolorze zielonym. Dzięki temu szanse będą bardziej wyrównane! Jeśli do rywalizacji przystępują wyłącznie dzieci, to korzysta się tylko z talii w kolorze zielonym.

Sugestia: Gdy w trakcie gry okaże się, że 30 sekund to dla dzieci za mało, to można zdecydować się na wariant 60-sekundowy. Osoba kontrolująca czas powinna wtedy przekrócić klepsydrę po upływie pierwszych 30 sekund.

Życzymy udanej zabawy!

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możecie przesłać 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.

Granna 2016

Wyprodukowano w Polsce. Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

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

GRANNA