

Ilustracje: Małgorzata Detner Anna Gensler



Masz 30 sekund!

Tempo!

Junior



Elementy gry:

- plansza
- 60 kart
- 5 pionków (w różnych kolorach) i 5 odpowiadających im żetonów
- 42 żetony liter
- żeton pierwszego gracza
- klepsydra z zasłonką
- instrukcja



Cel gry:

Celem gry jest zgromadzenie jak największej liczby punktów. Punkty można zdobyć na dwa sposoby: zbierając żetony liter oraz przekraczając linię mety.

Przygotowanie do gry:



Rozłóżcie planszę na środku stołu – tak, aby każdy gracz miał do niej swobodny dostęp. Teraz wybierzcie losowo 25 żetonów liter i rozłóżcie je dowolnie na polach oznaczonych krzyżykiem. Żetony muszą być ułożone tak, aby widoczne były tylko litery.



Talię kart (zawierającą tematy) przetasujcie i połóżcie na wizerunku karty w rogu planszy. Sąsiednie pole posłuży jako miejsce na odkryte karty.



Następnie każdy gracz wybiera pionek oraz okrągły żeton (w tym samym kolorze). Tak przygotowany zestaw (żeton, a na nim pionek) należy ustawić na polu startowym. Jesteście gotowi do gry.



Przebieg rozgrywki:



Grę rozpoczyna osoba, która ma najdłuższy język. Otrzymuje ona żeton pierwszego gracza.

W swojej turze gracz rozpoczynający rozgrywkę bierze z wierzchu talii jedną kartę i odczytuje z niej (na głos) temat, z którym będzie musiał się zmierzyć. Gdy tylko skończy czytać, osoba znajdująca się po jego lewej stronie przekręca klepsydrę i umieszcza ją za zasłonką. Ważne jest, aby klepsydra nie była widoczna dla aktywnego gracza.

Aktywny gracz musi teraz wymyślić i podać hasła, które będą pasowały do tematu. Jeśli chce wejść na puste pole (bez żetonu z literą), wystarczy, że poda dowolne hasło pasujące do tematu zapisanego na karcie.

Po podaniu hasła przesuwa pionek na wybrane pole. Jeśli jednak chce wejść na pole zawierające żeton z literą, to hasło musi rozpoczynać się na tę właśnie literę. Gdy gracz wejdzie na pole z żetonem, powinien delikatnie przesunąć go poza obrys pola. Wskaże w ten sposób, które żetony trafią do niego na koniec tury, jeśli nie przekroczy on regulaminowego czasu – 30 sekund.

Przykład: Tomek wylosował temat *W szkole*. Pierwsze pole, na które chce wejść, nie zawiera żetonu litery. Podaje hasło *Nauczyciel* i przesuwa swój pionek na wybrane pole. Kolejne pole również nie zawiera żetonu litery. Tomek podaje hasło *Piórnik* i wykonuje kolejny ruch. Na następnym polu leży żeton z literą M. Tomek podaje hasło *Matematyka* i przesuwa swój pionek na pole z żetonem M.



Po podaniu pierwszego hasła gracz wychodzi z pola startowego na jedno z dwóch sąsiadujących z nim pól.

W wyborze kierunku poruszania się po planszy obowiązuje pełna dowolność. Jedynym ograniczeniem są linie łączące pola. Można poruszać się zarówno do przodu, jak i na boki czy do tyłu. Można również wrócić na pole, na którym byliśmy już w danej turze.



Jeśli na polu przed pionkiem gracza znajduje się inny pionek, gracz musi go przeskoczyć. Wówczas przesuwa on swój pionek na puste pole znajdujące się za pionkiem innego gracza.

Jeżeli pole to zawiera żeton z literą, to gracz musi podać hasło zaczynające się na tę literę. Jeśli zdarzy się tak, że na naszej drodze stoi więcej pionków innych graczy (np. dwa lub trzy z rzędu), to swój skok kończymy za ostatnim z nich.

Jeśli któryś z pozostałych graczy uzna, że słowo podane przez aktywnego gracza jest niezgodne z tematem, to aktywny gracz musi szybko wymyślić inne. Pamiętajcie jednak, że jest to wesoła gra i zbyt poważne podejście do gry może Wam zepsuć zabawę.

UWAGA: Niektóre żetony mogą zawierać po kilka liter. W takim przypadku gracz musi podać hasło rozpoczynające się na dowolną wybraną przez siebie literę pokazaną na żetonie.

Zakończenie ruchu:

Podczas swojej tury gracz sam decyduje, kiedy chce zakończyć ruch. Gdy zdecyduje się na ten krok, mówi głośno **STOP!** Wówczas gracz, który kontroluje czas, natychmiast podnosi zasłonkę i odsłania klepsydrę. Jeśli czas jeszcze płynie (tj. w górnej części klepsydry znajdują się jeszcze ziarenka), to tura jest uznana za zaliczoną. Pionek gracza zostaje wtedy na polu, na którym skończył on podawanie haseł, zaś żeton należy przesuwać tak, aby znajdował się pod pionkiem.



Następną turę gracz rozpocznie z tego pola. Wszystkie zgromadzone w danej turze żetony liter (czyli te, które zostały przesunięte poza obrys pola) trafiają do gracza.

Jeśli jednak czas w klepsydrze upłynie, to znaczy, że aktywny gracz nie zmieścił się w regulaminowych 30 sekundach. Cofa on wówczas swój pionek na pole, na którym rozpoczynał swoją turę (czyli to, na którym znajduje się jego żeton). Następną turę rozpocznie z tego samego pola, co obecnie. Żetony liter, które przesunięto poza obrys pola, zostają na planszy. Należy je z powrotem umieścić na polach z krzyżkami.

Następuje koniec tury. Graczem aktywnym staje się teraz osoba znajdująca się po lewej stronie gracza rozpoczynającego rozgrywkę.

Żetony liter:

Po zebraniu należnych żetonów gracz może obejrzeć ikony, które widnieją po ich drugiej stronie (rewersu żetonów nie należy jednak ujawniać pozostałym uczestnikom zabawy). W zależności od rodzaju ikony, gracz zyskuje jedną z poniższych premii:



na koniec gry ten żeton zapewnia 1 punkt.



na koniec gry ten żeton zapewnia 2 punkty.



na koniec gry ten żeton zapewnia 3 punkty.



Dodatkowy ruch – przed rozpoczęciem swojej kolejki gracz może wykorzystać ten żeton i przesunąć własny zestaw elementów (pionek i żeton) o jedno pole w wybranym przez siebie kierunku. Wykorzystany żeton **Dodatkowego ruchu** odrzucany jest do pudełka.



Wymiana – przed rozpoczęciem swojej kolejki gracz może wykorzystać ten żeton i zamienić jeden z pozostałych swoich żetonów na dowolny żeton przeciwnika. Przed dokonaniem wymiany nie może jednak podejrzeć ikony widniejącej na żetonie przeciwnika. Wykorzystany żeton **Wymiany** odrzucany jest do pudełka.

Podczas jednej kolejki gracza dozwolone jest użycie kilku żetonów **Dodatkowego ruchu** i **Wymiany**.

Koniec gry:

Gra dobiega końca, gdy jeden z graczy przekroczy linię mety. Gracz, któremu się to uda, otrzymuje 3 punkty. Jednak samo przekroczenie mety nie kończy automatycznie rozgrywki. Jeśli pozostali gracze rozegrali mniej tur niż gracz rozpoczynający, mają oni prawo do kontynuacji gry jeszcze przez jedną turę. Dzięki temu wszyscy gracze będą mieli szansę rozegrać tę samą liczbę tur. Jeżeli w tej samej turze inni gracze także przekroczą linię mety, to druga osoba, która tego dokona, otrzymuje 2 punkty, a trzecia – 1 punkt.

Przykład: Grę rozpoczynał Tomek. Druga w kolejności była Karolina, trzeci – Adam, a czwarta – Monika. Karolina jako pierwsza przekroczyła linię mety. Tym samym Adam i Monika mają do rozegrania jeszcze po jednej turze.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził największą liczbę punktów.

Przykład: Adam w trakcie rozgrywki uzyskał 4 punkty z żetonów liter i jako pierwszy dotarł na metę. Tym samym zdobył 7 punktów. Tomek uzyskał 3 punkty z żetonów liter i dotarł na metę jako drugi. Zdobył więc 5 punktów. Kasia uzyskała 6 punktów z żetonów liter, ale nie przekroczyła linii mety. Zwycięzcą gry jest Adam.

Wariant drużynowy:

W przypadku większych grup warto zdecydować się na wariant drużynowy, który sprawi, że rozgrywka będzie jeszcze bardziej emocjonująca.



W tym wariantcie gracze dzielą się na drużyny składające się z dwóch lub trzech osób. Drużyna wybiera pionek i żeton w tym samym kolorze. Podczas tury członkowie drużyny podają hasła naprzemiennie. Zabronione jest jednak podpowiadanie i dawanie wskazówek.

Wariant dla młodszych dzieci:

Tempo! Junior sprawdzi się również jako gra dla dzieci, które nie umieją jeszcze czytać. W trakcie rozgrywki potrzebna będzie pomoc osoby dorosłej, która każdorazowo odczyta tematy zawarte na kartach.

1. Wariant uproszczony:

Gra przebiega według oryginalnych zasad, z jedną różnicą: na początku gry żetony liter kładziemy odkryte (ikoną do góry). Aby wejść na pole zawierające żeton, wystarczy wybrać dowolne słowo pasujące do tematu na wylosowanej karcie – bez względu na to, od jakiej litery się ono rozpoczyna. Sugerujemy także, aby wykluczyć z rozgrywki żetony **Dodatkowego ruchu** i **Wymiany**, a na planszy rozłożyć jedynie żetony z punktami.

2. Wariant wyścigowy:

W tym wariantcie z gry należy usunąć żetony liter – nie będą one potrzebne w trakcie rozgrywki. Gra przebiega według oryginalnych zasad, ale jej celem jest teraz jak najszybsze dotarcie do mety. Wygrywa osoba, która jako pierwsza przekroczy linię mety. Jeśli w jednej kolejce

uda się to kilku graczom, to wspólnie cieszą się oni ze zwycięstwa.

Sugestia I: Młodsze dzieci mogą mieć problem z kontrolą upływającego czasu. W takim przypadku można spróbować gry bez zasłonki. Wówczas upływający czas będzie dla dziecka widoczny. Tura trwa do momentu, aż upłynie 30 sekund. Gracz kończy swój ruch w miejscu, do którego zdołał dotrzeć na koniec regulaminowego czasu. Dzięki tej zmianie pionek nigdy nie wraca pole, na którym znajdował się na początku tury.

Sugestia II: Dla młodszych dzieci regulaminowe 30 sekund może okazać się zbyt krótkim czasem na rozegranie tury. W takiej sytuacji proponujemy wypróbować wariant z dwa razy dłuższym czasem. Gdy upłynie 30 sekund, gracz kontrolujący klepsydrę powinien ją przekrócić i oznajmić, że aktywnemu graczowi pozostało jeszcze 30 sekund. Tym samym czas wydłużony zostaje do 60 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), możesz 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.

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

Wyprodukowano w Polsce.

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

Redaktor prowadzący: Michał Herman



© 2015 HUCH! & friends
© 2016 Granna sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone.