

Sztos!

Czas na prawdziwe wyzwanie! **Dwa zespoły staną naprzeciw sobie, by zmierzyć się w zaciętej walce**, podczas gdy **trzeci zespół będzie czuwał, aby wszystko odbywało się zgodnie z zasadami**. Czy macie w sobie wystarczająco dużo determinacji, by wygrać? Sprawdźmy to!

ZAWARTOŚĆ

150 kart zadań, 10 kości, 10 pchełek, 2 drewniane bączki, 2 ołówki, 2 notesy, 2 miarki, klepsydra (30-sekundowa), instrukcja

CEL

Bądźcie zespołem, który wygra **siedem** zwariowanych zadań.

PRZYGOTOWANIE

Podzielcie się na trzy zespoły. W każdym musi być co najmniej jeden gracz. Zespoły nie muszą się składać z takiej samej liczby graczy. Potasujcie karty i połóżcie je w stosie na stole, zadaniami do dołu. Wszystkie komponenty gry umieśćcie w łatwo dostępnym miejscu.

ROZGRYWKA

W każdej rundzie **dwa zespoły rywalizują ze sobą**, wykonując to samo zadanie, podczas gdy **jedna osoba z trzeciego zespołu jest sędzią**. Wybierzcie, które dwa zespoły staną do pojedynku w pierwszym zadaniu. By to ustalić, możecie zagrać w „papier, kamień, nożyce”, zapasy czy siłować się na rękę – jak Wam w duszy zagra.

Sędzia dobiera kartę z wierzchu stosu i czyta ją na głos.

Sędzia przekazuje rywalizującym zespołom:

- 👉 ile czasu mają na wykonanie zadania: **1 obrót klepsydry**, **2 obroty klepsydry** lub **bez limitu czasu**; **1**
- 👉 liczbę graczy z zespołu wymaganą do wykonania zadania: **1 gracz**, **2 graczy** lub **cały zespół**; **2**
- 👉 których komponentów trzeba użyć; **3**
- 👉 treść zadania. **4**



Kiedy wszyscy są gotowi, sędzia rozpoczyna odliczanie, mówiąc: „Gotowi? Do biegu... Start!”.

Oba uczestniczące zespoły przystępują do rywalizacji, by zwyciężyć w tym zadaniu.

Zespół, który wygra, otrzymuje kartę i kładzie ją przed sobą.

Po każdym zadaniu zespoły zamieniają się rolami na kolejną rundę:

- 👉 Zespół, który wygrał, pozostaje na placu boju i bierze udział w kolejnym zadaniu.
- 👉 Zespół sędziujący staje do walki z zespołem, który właśnie wygrał.
- 👉 Zespół, który przegrał, będzie pełnił rolę sędziego w kolejnej rundzie.

KONIEC

Pierwszy zespół, który zdobędzie 7 kart zadań, zostaje ogłoszony zwycięzcą!

WAŻNE

- 👤 Zdanie sędziego jest ostateczne. On też rozstrzyga wszelkie wątpliwości. Prosimy się nie kłócić!
- 👤 Jeśli zadanie zakończy się remisem, to wylusujcie kolejną kartę i rozegrajcie dogrywkę, aby wyłonić zwycięzcę.
- 👤 Przed każdym zadaniem zdecydujcie, kto weźmie w nim udział. Niech każdy ma równą szansę na przyniesienie chwały swojemu zespołowi!
- 👤 Niektóre zadania wymagają kreatywnego podejścia. Wykażcie się inwencją!

Drogi kliencie!
Nasze gry kompletowane są z wielką starannością. Jeżeli jednak zdarzą się braki, możesz przesać reklamację na adres: service@granna.pl
Podaj swoje imię i nazwisko oraz adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania).
Napisz też, jakiego elementu gry brakuje.

© 2024 Granna
www.granna.pl

GRANNA

* & © Gigamic 2023



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com