

Widzi mi się



INSTRUKCJA

Zawartość

- ◆ 64 karty postaci:
 - ◆ 2 × 15 kart, na których tylko jeden z przedmiotów jest widoczny;
 - ◆ 2 × 15 kart, na których tylko jeden z przedmiotów jest niewidoczny;
 - ◆ 2 × 1 karta, na której wszystkie przedmioty są widoczne;
 - ◆ 2 × 1 karta, na której wszystkie przedmioty są niewidoczne,
- ◆ 2 × 3 karty pomocy,
- ◆ 16 żetonów z symbolami przedmiotów,
- ◆ instrukcja.



żetony z symbolami

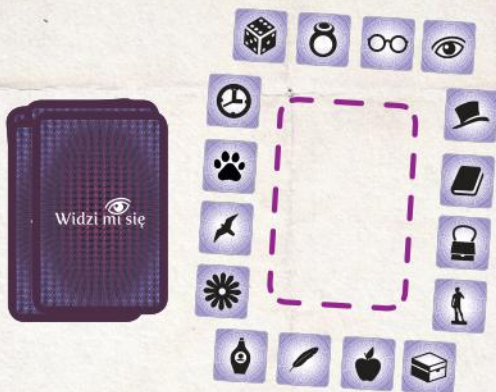
Cel gry

Widzi mi się to prosta gra na spostrzegawczość. Wyciągnij kartę, połóż ją na środku stołu obrazkiem do góry i wskaż, który z przedmiotów należących do czarodzieja lub czarownicy stał się niewidoczny lub jako jedyny nie zniknął! Ten, kto odgadnie, o który z przedmiotów chodzi, i jako pierwszy znajdzie i zakryje dłonią żeton z odpowiadającym mu symbolem, zdobywa kartę – punkt zwycięstwa. Uważajcie na podstępne karty, na których wszystkie przedmioty są niewidoczne lub żadnego nie brakuje! Co Ci się widzi? Bądź najszybszy!

WARIANT I – PODSTAWOWY

Przygotowanie do gry

Żetony z symbolami przedmiotów rozłóżcie na środku stołu obrazkami do góry, tworząc z nich prostokąt. Przed rozpoczęciem gry zdecydujcie, kart ilu postaci chcecie użyć:



- ◆ **jeśli jednej** (zalecane dla początkujących) – wybierzcie ją, potasujcie talię kart z tą postacią i uformujcie z nich zakryty stos obok żetonów z symbolami przedmiotów,
- ◆ **jeśli dwóch** – przetasujcie talie postaci razem i uformujcie z nich zakryty stos obok żetonów z symbolami przedmiotów.

Połóżcie karty pomocy w pobliżu miejsca gry w taki sposób, żeby każdy z graczy dobrze je widział.

Przed pierwszą rozgrywką omówcie widoczne i niewidoczne przedmioty na kartach pomocy i żetonach z symbolami.

Rozgrywka

Ustalcie, kto zaczyna grę. Następnie przystępujcie do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy gracz pobiera kartę ze stosu i umieszcza ją odkrytą w środku utworzonego z żetonów prostokąta.



Kto pierwszy dostrzeże, który przedmiot jako jedyny jest widoczny lub niewidoczny na karcie postaci i zakryje dłonią odpowiedni żeton z symbolem tego przedmiotu – zdobywa punkt, zabiera kartę i kładzie ją odkrytą przed sobą. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

To ważne, żeby dotknąć odpowiedniego żetonu – powiedzenie na głos, o jaki przedmiot chodzi, nie wystarczy do zdobycia karty i punktu!

Rodzaje kart postaci

1. Jeśli na karcie tylko jeden przedmiot jest niewidoczny, gracze muszą wskazać, którego z przedmiotów brakuje.
2. Jeśli na karcie tylko jeden przedmiot jest widoczny, gracze muszą wskazać właśnie jego.
3. Jeśli na karcie widoczne lub niewidoczne są wszystkie przedmioty, gracze muszą zakryć dłonią żeton z wszystkowiedzącym okiem.



Gracz, który jako pierwszy wskaże odpowiedni żeton, zdobywa kartę postaci.

Jeśli wielu graczy jednocześnie zakryje właściwy żeton, wygrywa gracz, którego palce znajdują się pod palcami innych graczy.

~~~~~  
**WAŻNE!** Nie zabierajcie żetonów z symbolami przedmiotów ze stołu.  
~~~~~

Jeśli gracz wskazał niewłaściwy żeton, traci kolejkę, a pozostali uczestnicy zabawy zyskują dodatkowy czas.

Jeśli wszyscy gracze wskazali niewłaściwy żeton lub nie możecie zdecydować, kto był pierwszy, wtasujcie kartę postaci z powrotem w stos. Gracz, który jako ostatni ciągnął kartę, wyciąga nową i umieszcza ją na środku prostokąta z żetonów z symbolami przedmiotów i gra toczy się dalej.

Punktacja

Gracz z największą liczbą zdobytych kart postaci (punktów) – **wygrywa**.

WARIANT II

Przygotujcie żetony z symbolami przedmiotów jak w wariacie podstawowym. Następnie potasujcie i rozdzielcie karty postaci po równo między graczy. Upewnijcie się, że przynajmniej 1 karta nie trafiła do żadnego z graczy – połóżcie ją zakrytą na środku prostokąta utworzonego z żetonów. Następnie odwróćcie ją i rozpocznijcie grę jak w wariacie podstawowym, ale z tą różnicą, że gracz, który poprawnie wskaże odpowiedni żeton, odrzuca kartę ze środka, a na jej miejscu umieszcza kartę ze swojej puli.



W tym wariacie celem gry jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kart z ręki – gracz, który zrobi to jako pierwszy, wygrywa.

WARIANT III

W tym wariancie bycie najszybszym to za mało. Musicie być również nieomylni – inaczej stracie punkty!

Gra toczy się jak w wariancie podstawowym, ale z jednym zastrzeżeniem. Pierwszy gracz, który zakryje dłonią żeton z symbolem przedmiotu, musi zabrać kartę ze środka niezależnie od tego, czy żeton jest odpowiedni, czy nie. Pozostali uczestnicy zabawy sprawdzają poprawność odpowiedzi. Jeśli gracz się pomylił, kładzie zdobytą kartę przed sobą obrazkiem do dołu. Karty zdobyte za wskazanie właściwego żetonu kładzie przed sobą odkryte.



Na koniec gracze podliczają punkty za zdobyte karty: każda odkryta karta jest warta 1 punkt, każda zakryta – 1 punkt.



TREFL SA

ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

Made in Poland

Autorzy gry:

Norbert Kiss, Gyula Pozsgay

Opracowanie graficzne:

Gyula Pozsgay

Opracowanie wersji polskiej:

Paulina Kortas, Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz

Opracowanie graficzne wersji polskiej:

Sebastian Goyke

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski