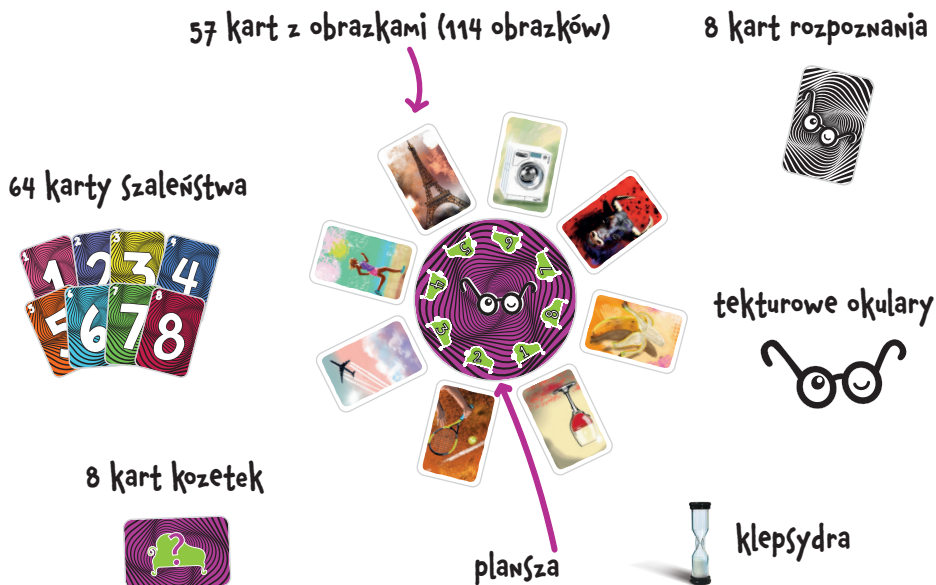




istny
dom
wariatów

INSTRUKCJA

Zawartość:



Wszyscy jesteście szaleni! Ktoś uważa się za banana,
ktoś inny myśli, że jest kluczem albo samolotem, albo komarem...

Istny dom wariatów!

Tylko Doktor Bzik może zapanować nad tym chaosem,
ale żeby to zrobić, musi określić, za kogo uważają się pozostali gracze.
Sam przeciwko wszystkim – musi przebić się przez pozory normalności,
które sojusz szaleńców próbuje zachować, aby wprowadzić go w błąd.
Spróbujcie dać znać swoim towarzyszom, która karta
symbolizuje wasze alter ego, unikając jednocześnie
czujnego wzroku Doktor Bzika!

Przygotowanie

1. Wybierzcie gracza, który wcieli się w rolę **Doktorka Bzika**. Doktorek zakładają **okulary** i otrzymuje **8 kart rozpoznania** oraz **klepsydre**. Pozostali gracze będą odgrywać **szaleńców**.
2. Każdy szaleniec dostaje **8 kart szaleństwa** w wybranym kolorze, ponumerowanych od 1 do 8.
3. Umieściecie **planszę** na środku stołu i rozłóżcie losowo wybrane **8 kart z obrazkami** wokół niej, obok numerów od 1 do 8.
4. Potasujcie **8 kart kozetek**. Każdy szaleniec otrzymuje jedną kartę i kładzie ją awerssem (stroną z numerem) do dołu. Następnie w tajemnicy sprawdza, jaki rodzaj szaleństwa mu przypadł. Numer na karcie kozetki odpowiada karcie z obrazkiem umieszczonej przy tym samym numerze obok planszy. Karta ta przedstawia alter ego danego szaleńca.

Jak się bawić?

Doktorek Bzik rozpoczyna rundę poprzez wystartowanie klepsydry. Macie od tej pory **90 sekund**, by jak najlepiej rozegrać tę rundę, czyli zachowując pozory normalności, wskazać innym szaleńcom, za kogo się uważacie.

Szaleńcy nie mogą mówić, porozumiewają się jedynie gestami, by pokazać, która z kart z obrazkami przedstawia ich alter ego. Ale pamiętajcie, to jest spotkanie pod bacznym okiem Doktorka Bzika, który prowadzi własne obserwacje!

Jeśli jeden z szaleńców lub Doktorek Bzik sądzi, że odkrył alter ego innego gracza, umieszcza przed tym graczem swoją zakrytą **kartę szaleństwa** (jeśli jest szaleńcem) lub **kartę rozpoznania** (jeśli jest Doktorkiem) z numerem odpowiadającym danej karcie z obrazkiem.

Przykład: Tatiana otrzymała kartę kozetki z numerem 3. To oznacza, że najwyraźniej wydaje jej się, że jest samolotem... Czy to nie dziwne?

Tatiana uważa, że jest samolotem

Tatiana ma niebieskie karty szaleństwa. Sądzi, że wie, za kogo uważa się Adam. Kładzie przed nim zakrytą kartę szaleństwa z odpowiednim numerem.

Adam myśli, że jest pralką.

Ponieważ Doktorek Bzik patrzy prosto na niego, postanawia na razie się nie ruszać. Do tej pory udało mu się jedynie rozpracować Tomka, przed którym położył swoją kartę z odpowiednim numerem.

Paulina jest Doktorkiem Bzikiem

Paulina jest pewna, że odgadła kim są Karina i Tomek. Karty rozpoznania z odpowiednimi numerami położyła zakryte przed tymi graczami.

Karina sądzi, że jest bykiem.

Karina wyłożyła już swoje karty przed pozostałymi szaleńcami. Ciekawe, czy się nie pośpieszyła?

Tomek uważa, że jest wieżą Eiffla.

Jego alter ego spróbował już odgadnąć Karina i Adam i położyli właściwe ich zdaniem karty przed Tomkiem.

Prawdziwe pomieszenie z poplątaniem! Dopóki piasek w klepsydrze się przesypuje, możecie zmieniać decyzję co do kart i ich rozmieszczenia. Ale uważa! Po upływie 90 sekund karty pozostają na swoich miejscach.

Liczmy punkty

Szalenięcy zasiadający po lewej stronie Doktorka Bzika odstania umieszczone przed nim karty w następującej kolejności:

1. **kartę kozetki**, żeby wszyscy zobaczyli, jakie szalone myśli miał w głowie;
2. **kartę rozpoznania**, jeśli taką otrzymał, żeby sprawdzić, czy Doktorek Bzik miał rację;
3. **karty szaleństwa**, jeśli takie otrzymał, żeby sprawdzić, czy pozostali szaleńcy poprawnie odczytali jego sygnały.

Punkty są liczone w następujący sposób:

➔ Szaleńcy otrzymują wspólnie punkt za każdą kartę poprawnie przydzieloną przez nich temu szaleńcowi, **ALE UWAGA:** jeśli Doktorek Bzik również poprawnie przydzielił swoją kartę rozpoznania, nie otrzymują żadnych punktów.

➔ Doktorek Bzik otrzymuje punkty za każdym razem, gdy jego opinia okaże się trafna. Liczba punktów otrzymanych przez Doktorka Bzika jest zależna od liczby graczy (wliczając samego Doktorka):

4 graczy: 1 punkt za każdą poprawną odpowiedź;

5-6 graczy: 2 punkty za każdą poprawną odpowiedź;

7-9 graczy: 3 punkty za każdą poprawną odpowiedź.

Następnie sprawdzane są karty każdego z pozostałych szaleńców po kolei.





Tatiana otrzymała kartę szaleństwa z numerem 3 od Kariny. Karina poprawnie odgadła alter ego Tatiany. Szaleńcy otrzymują 1 punkt.

Adam otrzymał dwie karty szaleństwa – z numerem 6 od Tatiany i z numerem 1 od Kariny. Oznacza to, że Karina się pomyliła, ale Tatiana miała rację. Szaleńcy zdobywają kolejny punkt.

Tomek otrzymał dwie karty szaleństwa, obie z numerem 5, od Kariny i Adama. Oboje odgadli poprawnie i szaleńcy mogliby zdobyć 2 punkty, ale Tomek otrzymał również kartę rozpoznania z numerem 5 od **Pauliny**, która jest Doktorkiem Bzikiem. Szaleńcy nie zdobywają zatem ostatecznie żadnego punktu, a Paulina otrzymuje 2 punkty za grę pięcioosobową.

Karina otrzymała kartę szaleństwa z numerem 2 od Tomka i kartę rozpoznania z numerem 4 od Pauliny. Oboje się pomylili! Ani szaleńcy, ani Doktor Bzik nie zdobywają punktów.

Szaleńcy kończą grę z 2 punktami na koncie, Doktor Bzik również zdobył 2 punkty!

To koniec pierwszej rundy! Podsumujcie punkty (patrz – Koniec) i sprawdźcie, kto wygrał tę partię.

Koniec

Pora na podsumowanie naszego szalonego spotkania! Kto wyszedł z tego starcia zwycięsko? Czy Doktoręk Bzik nie dał się omamić wybiegom szaleńców, którzy próbowali przekonać go o swojej normalności? A może szaleńcy mogą sobie przybić pod stołem piątkę, że wyprowadzili Doktoręka w pole? Sprawa jest prosta.

Jeśli **Doktoręk Bzik** zdobył tyle samo lub więcej punktów niż szaleńcy, to może sam siebie poklepać po ramieniu i opuścić naszą wesołą kompanię pewien swoich kompetencji.

Jeśli jednak **szaleńcy** wyprzedzili go w punktacji... No cóż, czas na imprezę! To będzie na pewno ciekawe obserwować, jak samolot tańczy z bykiem...

Co dalej?

Wybierzcie nowego Doktoręka Bzika i zacznijcie zabawę od początku.

Wymieńcie obrazki wokół planszy na nowe albo po prostu odwróćcie na drugą stronę te, które leżą już na stole. Zanotujcie zdobyte do tej pory punkty, żeby porównać je na koniec zabawy, kiedy każdy z Was miał okazję zostać Doktorękiem Bzikem. Kolejne rundy pozwolą sprawdzić, czy ostatecznie wygra zdrowy rozsądek (gdy większość rund wygrają Doktorękowie), czy jednak szaleństwo (gdy większość rund wygrają szaleńcy).

Dobre rady

Jeśli jesteś Doktorękiem Bzikem, przygotuj sobie karty rozpoznania w kolejności od 1 do 8. To pomoże Ci zaoszczędzić czas. Jeśli jesteś szaleńcem, wprowadź do swojej pantomimy przypadkowe gesty, żeby zmylić Doktoręka Bzika.



Gra:

Antonin Boccara, Yves Hirschfeld

Opracowanie wersji polskiej:

Paulina Kortas, Adam Bukowski,

Tomasz Czerwiński

Opracowanie graficzne:

Tatsiana Korbut

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski

TREFL SA

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

Made in Poland



wideoinstrukcja

