

GRA DLA MŁODYCH BUNTOWNICZEK

O NIEZWYKLYCH
KOBIECIACH
KTÓRE
ZMIENIŁY ŚWIAT

INSTRUKCJA

Gra dla młodych buntowniczek jest kooperacyjną grą karcianą dla 2 lub większej liczby rebelianckich dusz. Co to oznacza? W tego typu grze, zamiast rywalizować między sobą, musicie połączyć siły, by wspólnie doprowadzić swoją zbuntowaną drużynę do zwycięstwa. Wspólnie wygrywacie, ale i razem ponosicie porażki.

W każdej rundzie jedno z was będzie miało za zadanie naprowadzić resztę na trop jednej, konkretnej karty kobiety spośród 9 leżących na stole. Będzie tego dokonywać przy pomocy specjalnych, ilustrowanych kart wskazówek. Czy uda wam się odgadnąć, o którą kobietę chodzi? Użyjcie swojej wyobraźni i odkryjcie wszystkie wspaniałe kobiety z **Opowieści na dobranoc dla młodych buntowniczek!**

ELEMENTY GRY

- A** 40 kart **KOBIET**
- B** 55 kart **WSKAZÓWEK**
- C** 9 kafelków **CELU**
- D** 9 żetonów **ŻARÓWEK**



PRZYGOTOWANIE

- 1** Posortujcie karty i żetony według ich rewersów.
- 2** Potasujcie karty **KOBIET** i utwórzcie z nich talię – połóżcie ją na stole rewersem ku górze. To samo zróbcie z kartami **WSKAZÓWEK**.
- 3** Odkryjcie **9 KART Z TALII KOBIET** i ułóżcie je na stole, tworząc układ (prostokąt) 3x3.
- 4** Weźcie **7 ŻETONÓW ŻARÓWEK** i ułóżcie je w pobliżu odkrytych przed chwilą kart, tak aby widoczne były zapalone żarówki.



WAŻNE SZCZEGÓŁY

KARTY KOBIET

Każda karta **KOBIETY** zawiera kilka użytecznych informacji o swojej bohaterce.



imię (i zazwyczaj nazwisko)

zawód (lub inny rodzaj zajęcia), kraj pochodzenia

data urodzenia oraz śmierci, strona w książce

informacje o postaci, zawierające wyróżnione słowa kluczowe

KARTY WSKAZÓWEK

Karty wskazówek ozdobione są ilustracjami. Każda z nich zawiera wiele szczegółów, które mogą stanowić użyteczne podpowiedzi, pozwalające wam odgadnąć kobietę wskazaną przez żeton celu. Będziecie musieli wysilić wyobraźnię i odnaleźć takie elementy, które mogą odnosić się do słów podkreślonych na kartach – osiągnięć, zawodu itd. Czasami wskazówka może naprowadzać na konkretny moment z życia bohaterki, sugerować uczucia – generalnie w interpretacji ogranicza was wyłącznie wasza imaginacja.



Potencjalne wskazówki:

- ★ hełm
- ★ ślimak
- ★ schody
- ★ kwiaty
- ★ barwy
- ★ niebo

KAFELKI CELU

Każdy kafelek **CELU** wskazuje pozycję konkretnej karty **KOBIETY** w wyłożonym układzie 3x3. Tę właśnie kobietę gracze będą musieli znaleźć w tej turze.



ŻETONY ŻARÓWEK

W każdej rozgrywce macie do dyspozycji 7 żetonów **ŻARÓWEK**. Na początku gry wszystkie żarówki będą zapalone. Wraz z tokiem gry będziecie je „gasić” – odwracać na stronę ze zgaszoną żarówką. Gasicie 1 żarówkę, aby dobrać 7 nowych kart wskazówek. Gasicie 2 żarówki, kiedy nie uda wam się odgadnąć kobiety wskazanej przez kafelki celu. Po zgaszeniu wszystkich żarówek gra natychmiast się kończy. Spokojnie, na następnej stronie wszystko dokładnie opiszemy.



Jeżeli twoi współgracze wytypują błędną kobietę (taką, której NIE wskazuje twój kafelek celu), musisz zgasić 2 żarówki, a pozostali muszą podjąć kolejną próbę odgadnięcia właściwej postaci. Będą to robić tak długo, aż odgadną właściwą postać (pamiętaj, że po każdym błędzie trzeba zgasić 2 żarówki).

Jeżeli twoi współgracze wytypują właściwą kobietę, runda kończy się sukcesem i wspólnie przechodzicie do następnej rundy.

NASTĘPNA RUNDA

Odłóżcie na bok kartę kobiety, która została przed momentem właściwie wytypowana. Zastąpcie ją nową kartą kobiety. Odłóżcie do odpowiedniej talii wszystkie karty wskazówek i potasujcie ją. Wykorzystany w poprzedniej rundzie kafelek celu pomieszajcie z pozostałymi kafelkami. Osoba siedząca po lewej stronie poprzedniej SUFLERKI zostaje nową SUFLERKĄ. Tak jak poprzedniczka dobiera 7 kart wskazówek oraz 1 kafelek celu. Rozpoczyna się nowa runda.

KONIEC GRY

Jeżeli wspólnie uda się wam odgadnąć **czwartą kartę kobiety**, odnosicie zwycięstwo! Jeżeli jednak zgasicie ostatnią

z żarówek, rozgrywka kończy się porażką. Nie poddawajcie się! Następnym razem na pewno pójdzie wam lepiej!

WYZWANIE

Po odgadnięciu czwartej kobiety odnosicie zwycięstwo. Możecie jednak podjąć wyzwanie i spróbować pobić własny rekord. Ile kobiet zdołacie odgadnąć przed zgaszeniem ostatniej żarówki? Jeżeli 6 lub więcej, możecie uważać się za prawdziwe BUNTOWNICZKI (lub BUNTOWNIKÓW).

AUTORZY

Ilustracje oryginalne: Margherita Morotti, Alessandra De Cristofaro
Koncepcja artystyczna: Alice Mori
Rozwój gry: Simone Luciani
Kierownictwo artystyczne: Roberto Grasso
Grafika: Elisabetta Micucci
Korekta: Elisa Demicheli

LG LUCRUM GAMES®

WERSJA POLSKA: Lucrum Games
Tłumaczenie: Łukasz Gralak
Redakcja: Bartosz Chlebicki, Magdalena Włodarczyk, Alicja Sawa
DTP: Łukasz Kempniński

Szczególne podziękowania dla buntowniczek Eleny, Sary C. i Sary L. za entuzjastyczny udział w testach, dla Cranio Team za wsparcie oraz dla Michon za pomoc przy rozwoju gry.



REBEL GIRLS®

Copyright ©
Rebel Girls, Inc.