

KTO DA MNIEJ POLSKA

INSTRUKCJA

Elementy gry

50 kart o Polsce
z podpowiedziami
i ciekawostkami

1 kostka



5 kart licytacji



5 kart
dodatkowego
pytania



Cel gry

Kto da mniej! to gra dla całej rodziny. Zadaniem graczy jest odgadnięcie, jakie miejsca i zabytki w Polsce ukrywają się na kartach. Gracz prowadzący rundę dobiera kartę obiektu, rzuca kostką i odczytuje z karty wylosowane podpowiedzi. Po ich wysłuchaniu gracze zgadzający zgłaszają, ilu pytań potrzebują, żeby odgadnąć, co jest na karcie. Następnie zadają zadeklarowaną liczbę pytań i w oparciu o odpowiedzi prowadzącego starają się rozwikłać zagadkę.

Sugestie

- » Przed rozpoczęciem rozgrywki zachęcamy do zapoznania się z przedstawionymi na kartach miejscami i zabytkami w Polsce.
- » Do pierwszych rozgrywek warto wybrać karty z obiektami, które najmłodszy gracz zna najlepiej.
- » Liczbę podpowiedzi polecamy zwiększać lub zmniejszać w zależności od stopnia zaawansowania zgadujących.

Poniżej prezentujemy główny wariant gry, przeznaczony dla 3 do 5 graczy. W dalszej części instrukcji znajdziecie warianty gry dla początkujących oraz dla 2 graczy.

Przygotowanie gry

- A.** Potasujcie karty o Polsce i ustawcie je w podajniku w dnie pudełka.
- B.** Rozdajcie każdemu graczowi po 1 karcie licytacji.
- C.** Rozdajcie każdemu graczowi po 1 karcie dodatkowego pytania.
- D.** Kostkę połóżcie obok kart o Polsce.



Opis karty

ilustracja

Zamek w Malborku

nazwa

podpowiedzi

położenie geograficzne

ciekawostki

- zamek
- średniowiecze
- krzyżacy
- rycerze
- komnaty
- fosa

30 Przed wielkimi ta słynna warownia leżąca nad rzeką Nogat była siedzibą wielkich mistrzów Zakonu Krzyżackiego.

30 Zamek, budowany przez blisko trzy wieki, składa się z wielu części i poziomów – jest tu Zamek Średni i Wysoki, połączone potężnymi murami, bramami i basztami. Wszystkie te elementy są zbudowane z charakterystycznej rudej cegły. To największa forteca wzniesiona z tego materiału na świecie!

30 Co ciekawe, po wygranej wojnie z Krzyżakami, aż do 1772 roku, zamek pełnił funkcję rezydencji królów Polski.

Uwaga: W grze z początkującymi graczami możecie zrezygnować z losowania kostką i odczytywać wszystkie 6 podpowiedzi.

Udzielając odpowiedzi na pytania zgadujących, gracz prowadzący może korzystać z ciekawostek.



Przebieg gry

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio wrócił z podróży, lub najstarsza osoba. Gracz ten dobiera kartę z podajnika, dbając, żeby nikt nie zobaczył, co się na niej znajduje, i zapoznaje się ze znajdującymi się na niej informacjami.

Każda runda składa się z 3 kroków.

Krok 1. PODPOWIEDZI

Gracz prowadzący rundę rzuca kostką i odczytuje zgadującym podpowiedź, którą wskazał wynik na kostce.

Przykład. Gracz wyrzucił na kości 3, więc odczytuje podpowiedź oznaczoną tą cyfrą.

Powtarza tę czynność jeszcze dwukrotnie.

Uwaga: Jeśli gracz wyrzuci taki sam wynik jak poprzednio, rzuca kostką dalej do momentu, kiedy odczyta **3 różne** podpowiedzi.

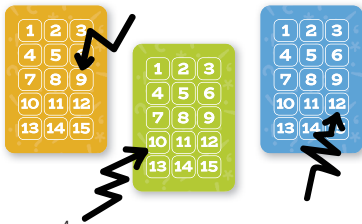


Krok 2. LICYTACJA

Gracz prowadzący rundę kładzie kostkę na stole tak, żeby była dostępna dla wszystkich. Pozostali gracze zakrywają ręką swoje karty licytacji i wskazują palcem, po ilu pytaniach będą w stanie odgadnąć, jaki obiekt ukrywa się na karcie. **Pamiętajcie, żeby dobrze zasłonić, ile pytań obstawiacie.**

Kiedy wszyscy gracze są gotowi, na trzy-cztery odsłaniają swoje karty licytacji, trzymając palec przy wybranej liczbie. Osoba, która zaliczyła najmniej, będzie zadawać pytania. **W przypadku remisu** jako pierwsza pytania będzie zadawać osoba, która pierwsza złapie kostkę.

Przykład. Gracz **niebieski** zaliczył 12 pytań, **zielony** 10, a **żółty** 9. Gracz żółty zaliczył najniższą liczbę, dlatego to on będzie zadawał pytania jako pierwszy.



Krok 3. ZADAWANIE PYTAŃ ZAMKNIĘTYCH

Gracz, który wygrał licytację, zadaje prowadzącemu wskazaną przez siebie liczbę pytań. **Może** zadać mniej pytań, niż wylicytował, nie może jednak przekroczyć wskazanej przez siebie liczby.

Gracze mogą zadawać **wyłącznie pytania zamknięte**, rozpoczynające się od słowa **CZY!** Np. *Czy to miasto leży w górach?*

Jeśli zgadujący zadaje pytanie otwarte, nie otrzymuje odpowiedzi.

Prowadzący **może** odpowiedzieć **tylko TAK** lub **NIE**. Jeśli **nie zna** odpowiedzi na zadane pytanie, odpowiada **NIE WIEM**. Takie pytanie nie liczy się do limitu zadawanych pytań.

Po wykorzystaniu swojej puli pytań zgadujący może podjąć próbę odgadnięcia, co jest na karcie, np. *Czy to jest Wawel?*

Jeśli gracz **poprawnie** odgadnie zagadkę, zdobywa kartę.

Jeśli graczowi **nie uda się odgadnąć**, co jest na karcie, możliwość zadawania pytań przechodzi na kolejną osobę.

W powyższym przykładzie byłby to gracz zielony. Teraz on może zadać maksymalnie 10 pytań.

Jeśli drugi gracz nie odgadnie, co jest na karcie, możliwość zgadywania przechodzi na kolejną osobę. Jeśli nikt nie rozwiąże zagadki, nikt nie zdobywa karty.

Uwaga: W grze z zaawansowanymi graczami kolejni zgadujący mają do wykorzystania RÓŻNICĘ między liczbą pytań zadeklarowaną przez siebie a liczbą zgłoszoną przez zwycięzcę licytacji. W powyższym przykładzie gracz zielony będzie mógł zadać 1 pytanie, a gracz niebieski – 3.

Gdy skończy się runda, niezależnie od tego, czy uda się odgadnąć zagadkę, czy nie, rozgrywacie kolejną. Prowadzącym będzie osoba siedząca po lewej stronie gracza, który pełnił tę funkcję ostatnio.

KARTA DODATKOWEGO PYTANIA

W rozgrywkach z licytacją każdy gracz dostaje po 1 karcie dodatkowego pytania. Może jej użyć 1 raz w trakcie całej rozgrywki, kiedy po wykorzystaniu swojej puli pytań chce



„dokupić” 1 pytanie dodatkowe. Po wykorzystaniu karty odkłada ją do pudełka; nie będzie mógł jej użyć ponownie do końca rozgrywki.

WSKAZÓWKI DO ZADAWANIA PYTAŃ

Warto zacząć od pytań ogólnych, np. *Czy to jest miasto? Czy to jest region? Czy to jest zabytek? Czy to miasto leży nad morzem?*

Kolejne pytania powinny być coraz bardziej szczegółowe, np. *Czy to miasto leży nad Odrą? Czy w tym mieście jest metro?*

Przykład 1:

1. Czy to jest jezioro? → **TAK**
2. Czy to jezioro leży na Mazurach? → **NIE**
3. Czy to jezioro leży w górach? → **TAK**
4. Czy to jezioro leży w Tatrach? → **TAK**
5. Czy nad tym jeziorem jest schronisko? → **TAK**
6. Czy znad tego jeziora widać Rysy? → **TAK**
7. Czy to Morskie Oko? → **TAK**

Przykład 2:

1. Czy to jest miasto? → **TAK**
2. Czy to miasto leży nad rzeką? → **TAK**
3. Czy to miasto leży nad Odrą? → **NIE**
4. Czy to miasto leży nad Wisłą? → **TAK**
5. Czy w tym mieście jest planetarium? → **TAK**
6. Czy w tym mieście urodził się Mikołaj Kopernik? → **TAK**
7. Czy to Toruń? → **TAK**



Warto słuchać innych, żeby uniknąć powtarzania ich pytań!

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zdobędzie 3 karty (gra szybka) lub 5 kart (gra długa). Ten gracz zostaje zwycięzcą. Limit kart potrzebny do zakończenia gry możecie modyfikować zgodnie ze stopniem zaawansowania graczy.

Warianty dodatkowe

ROZGRZEWKA

Gracz prowadzący rundę losuje kartę z podajnika i odczytuje wszystkie **6 odpowiedzi** (liczbę odpowiedzi można zmniejszać zgodnie ze stopniem zaawansowania graczy). Po ich wysłuchaniu gracze zgadujący **kolejno zadają po 1 pytaniu** zamkniętym, aż do rozwiązania zagadki. Kartę zdobywa gracz, który udzieli właściwej odpowiedzi. UWAGA: jako pytanie liczy się zarówno pytanie ogólne, np. *Czy ten zabytek znajduje się w Warszawie?*, jak i próba podania odpowiedzi, np. *Czy to Syrenka Warszawska?* Zwycięża gracz, który pierwszy zdobędzie **3** karty.

WSZYSCY RAZEM

W tym wariantcie gracze wspólnie starają się odgadnąć jak najwięcej ukrytych na kartach obiektów. Prowadzący (najlepiej gdyby była to osoba dorosła) będzie przez całą rozgrywkę losować karty z podajnika i odpowiadać na pytania pozostałych graczy.

Zgadujący kładą przed sobą **3** odkryte karty licytacji. Ich celem jest odgadnięcie jak największej liczby obiektów przy **45** pytaniach. Potrzebny będzie guzik, kostka lub inny mały przedmiot, którym zgadujący będą zaznaczać na kartach licytacji liczbę zadanych pytań.

Prowadzący bierze z podajnika pierwszą kartę, rzuca kostką i odczytuje **3** odpowiedzi. Gracze zgadujący naradzają się wspólnie, o co chcą spytać, po czym przystępują do zadawania pytań. Po każdym zadanyemu pytaniu przesuwają znacznik na karcie licytacji. Kiedy odgadną obiekt, prowadzący bierze kolejną kartę, losuje i odczytuje 3 odpowiedzi. Po zadaniu 15 pytań kartę obstawiania odłóżcie do pudełka, a kolejne pytania zaznaczajcie na kolejnej karcie. Gra kończy się po zadaniu 45 pytań. Sprawdźcie, ile obiektów udało wam się odgadnąć.

W kolejnych rozgrywkach liczbę odpowiedzi można ograniczyć do 2.

9 lub więcej → Jesteście niesamowici!

6–8 → Świetnie, czy uda wam się odgadnąć więcej?

4–5 → Nieźle, próbujcie dalej!

0–3 → Tym razem nie poszło wam najlepiej, ale nie poddawajcie się.

DLA DWOJGA

Podczas gry dwuosobowej gracze na zmianę wcielają się w role prowadzącego i zgadującego. Rozgrywka toczy się tak jak w wariancie głównym z pominięciem kroku 2., czyli licytacji.

Gracz zgadujący może w trakcie 1 tury zadać maksymalnie 15 pytań. Każde zadane pytanie zaznacza palcem na karcie licytacji. Jeśli uda mu się odgadnąć, co kryje się na karcie – zapisuje na kartce, ile pytań wykorzystał.

Rozgrywka trwa 10 rund, co oznacza, że każdy gracz będzie 5 razy prowadzącym i 5 razy zgadującym. Zwycięża gracz, który odgadnie więcej kart. W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje liczba zadanych pytań. Wygrywa osoba, która wykorzystała mniej pytań.



5903699821893

© Edgard 2021

ul. Belgijska 11, 02-511 Warszawa

www.edgardgames.com

 <https://www.facebook.com/edgardgames>

koncepcja gry: Michał Szewczyk
autor tekstów: Hubert Wierciński
redaktor prowadzący: Ewa Norman
redakcja: Berenika Wilczyńska
projekt kart: Anna Wielbut
skład kart i instrukcji:
Joanna Ziółkowska
projekt i skład pudełka
i kart pomocy: Elżbieta Kownacka

Copyrights: www.123rf.com: Warszawa © fotorince, Kraków © bloodua, Łódź © velishchuk, Wrocław © boordon, Gdańsk © jackf, Poznań © gkordus, Katowice © mariusz_prusaczyk, Toruń © patrykkosmider, Zakopane © shaiith, Gniezno © makasanaphoto, Sopot © mariusz_prusaczyk, Łeba © aniad, Biskupin © wytrazekpiotr, Żelazowa Wola © rott70, Podlasie © dziewul, Mazury © januszlipnski, Puszcza Białowieska © pytyczech, Biebrza © monartfoto, Śląsk © kbarzycki, Jura Krakowsko--Częstochowska © piotrvbero, Półwysep Helski © shaiith, Kaszuby © januszlipnski, Morze Bałtyckie © patrykkosmider, Wisła © rognar, Morskie Oko © olejx, jezioro Śniardwy © januszlipnski, Rysy © wawritto, Tatry © nightman1965, Pieniny © merc67, Bieszczady © kwasny221, Beskidy © gubernat, Góry Świętokrzyskie © avalonstudiokryczka, Góry Stołowe © zeber, kościół Mariacki © bbsferrari, Sukiennice © tomyek, Wawel © monticello, Pałac Kultury i Nauki © niserin, Łazienki Królewskie © mskorpion, Zamek Królewski © bloodua, Żuraw © animaflorapicsstock, Kopalnia Soli w Wieliczce © ansyvan, zamek w Malborku © nahlik, zamek Książ © patrykkosmider, Syrenka Warszawska © erix2005, Panorama Raclawicka © myszolow, fontanna Neptuna © patrykkosmider, Jasna Góra © nahlik, Westerplatte © mariusz_prusaczyk, Maczuga Herkulesa © nahlik, poznańskie koziołki © melastmohican, mapa Polski © schwabenblitz, znacznik © okamigo, tył © shaiith