

„MAŁE KALAMBURY”

Odgadujemy hasła.

Liczba graczy: 2-4 osoby lub 2-4 drużyny

Grupa wiekowa: 5+

Czas rozgrywki: od 30 min do 2h (w zależności od wybranej wersji)

Rekwizyty: plansza, 110 kart z hasłami, 4 pionki, kostka do gry, instrukcja.

PLANSZA

Gracze poruszają się pionkami po planszy, zmierzając do mety wykonują polecenia umieszczone na niektórych polach. W trakcie gry zawodnicy kolejno rzucają kostką, losują karty i odgadują znajdujące się na nich hasła.

Jeżeli hasło zostanie odgadnięte – gracz przesuwa swój pionek o wyrzuconą ilość oczek.

Jeżeli hasło nie zostanie rozwiązane – gracz pozostawia pionek na poprzednim miejscu i przekazuje kostkę następnemu zawodnikowi.

Zawodnicy mogą dobrać się w drużyny nie mniejsze jednak niż 2-osobowe. Im więcej osób w drużynie, tym gra będzie ciekawsza. Podczas tłumaczenia haseł do każdej rozgrywki drużyny wybierają nowego rozgrywającego – osobę tłumaczącą hasła.

KARTY

Na 110 kartach narysowane są różne przedmioty oraz ich nazwy w języku polskim i angielskim.

Gracz po wylosowaniu karty stara się wyjaśnić co jest na niej narysowane.

Jeżeli padnie prawidłowa nazwa zawodnik ma prawo przesunąć swój pionek na planszy.

Wykorzystaną kartę odkładamy na spód talii kart.

ZASADY WYJAŚNIANIA HASEŁ

Przy wyjaśnianiu haseł gracz nie może posługiwać się danym słowem.




Może skorzystać z wyrazów bliskoznacznych, przymiotników, czasowników lub słów o przeciwnym znaczeniu.

Niektóre pola uprzywilejowane mogą ułatwić wyjaśnianie haseł. Zamiast tłumaczyć gracz może wykorzystać dźwięki, może przedstawić hasło gestami, lub je narysować.


Po podaniu znaczenia hasła w języku polskim należy podać znaczenie hasła w języku angielskim.

POLA UPRZYWILEJOWANE

Jeżeli pionek gracza zatrzyma się na danym polu, gracz może skorzystać z ułatwienia dopiero przy następnym ruchu.

-  przy tłumaczeniu hasła gracz może posłużyć się rysunkiem
-  przy tłumaczeniu hasła gracz może wykorzystać dźwięk
-  przy tłumaczeniu hasła gracz przedstawia je gestami

 psotne minki oznaczają utratę 1 kolejki

 słoneczne pola pozwalają rzucić kostką 2x

POLA ZDARZEŃ

Jeżeli pionek gracza zatrzyma się na jednym z poniższych pól wykonuje polecenie od razu.

 przestaw swój pionek na wskazane pole z Koniczynką

 cofnij swój pionek o podaną ilość pól

 przesuń swój pionek o dodatkową ilość pól

 pole startowe

 meta

WYGRYWA GRACZ, KTÓRY PIERWSZY DOTRZE DO METY.

INNE PROPOZYCJE

Podczas gry można wykorzystać tylko planszę, bez kart.

Gracze wybierają pionki, ustawiają je na polu startowym i ustalają kolejność wykonywanych ruchów, kolejno rzucają kostką – grę rozpoczyna ten kto uzyska największą ilość oczek.

Podczas gry stosują się do wykonywania poleceń umieszczonych na POLACH ZDARZEŃ oraz polach z „psotnymi minkami” i ze „słoneczkiem”.

Można również wykorzystać tylko same karty.

Z potasowanych kart gracze kolejno losują np. po 15 kart i starają się wytłumaczyć hasła w jak najkrótszym czasie.

Karty z hasłami nieodgadniętymi odkładamy na spód talii kart, karty z odgadniętymi hasłami każdy gracz odkłada obok siebie. Wygrywa gracz, który zbierze najwięcej kart.