



TheOpGames.com

Autor: Scott Brady | Rozwój i testy: The OP

The Op i USAopoly są znakami towarowymi firmy USAopoly, Inc. ©2020 USAopoly Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Producent: USAopoly Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008, USA

WYPRODUKOWANO W CHINACH. UWAGA! Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.



8+

3-10

30 min

HUES AND CUES

ZGADYWANKA PEŁNA
KOLORÓW I PODPOWIEDZI

ZASADY

AUTOR: SCOTT BRADY



Hue – natężenie albo odcień koloru

Cue – odpowiedź albo sugestia

W skrócie:

Jak dobrze potrafisz opisać kolor? W grze *HUES and CUES* udzielasz 1- i 2-wyrazowych odpowiedzi, aby pomóc pozostałym graczom odgadnąć określony kolor na planszy. Odgadywający zdobywają punkty na podstawie odległości ich odpowiedzi od zgadywanego koloru, natomiast podpowiadający zdobywa punkty za precyzję udzielonych odpowiedzi.

Elementy:

- plansza,
- 100 kart,
- 30 pionków (po 3 w każdym z 10 kolorów),
- ramka punktacji.

Przygotowanie do gry:

1. Umieść planszę w zasięgu wszystkich graczy.
2. Rozdaj każdemu z graczy po 3 pionki w tym samym kolorze.
 - Jednym zaznacza się zdobyte punkty na torze punktacji na górze planszy, a pozostałych 2 używa się do odgadywania kolorów na planszy.
3. Potasuj karty i połóż je w zakrytym stosie obok planszy.
4. Odłóż ramkę punktacji na bok.



CZĘŚĆ A



CZĘŚĆ B



CZĘŚĆ C



CZĘŚĆ D



Przed pierwszą rozgrywką złóż ramkę punktacji zgodnie z ilustracją. Wsuń części A i B w części C i D tak, aby PRZEDNIE ścianki (boki z jedynkami) były skierowane na zewnątrz, a TYLNE ścianki (boki z dwójkami) – do wewnątrz. Złożona ramka zmieści się do pudełka.

Rozpoczęcie gry: Osoba w najbardziej kolorowym ubraniu zostaje podpowiadającym w pierwszej rundzie.

1. Dobranie karty.

Podpowiadający dobiera wierzchnią kartę z talii i dyskretnie ją ogląda bez pokazywania pozostałym graczom.

Następnie wybiera 1 z kolorów na karcie i podaje podpowiedź, która najlepiej go opisuje.

(Każdy kolor ma swoje współrzędne – będą istotne podczas punktacji).

2. Jednowyrazowa podpowiedź.

Podpowiadający powinien przestrzegać następujących zasad:

- Nie może używać nazw kolorów: fioletowy, niebieski, zielony, czerwony, różowy, żółty, pomarańczowy, brązowy, biały, czarny, szary. Dopuszczalne są abstrakcyjne nazwy kolorów, takie jak kasztanowy czy lawendowy.
- Nie może wskazywać pozycji koloru na planszy ani odnosić się do liter i liczb.
- Nie może wskazywać żadnych przedmiotów.
- Nie może powtarzać wcześniej użytej podpowiedzi.

3. Pierwsza próba.

Odgadywający próbują po kolei odgadnąć kolor, zaczynając od osoby siedzącej po lewej stronie podpowiadającego.

Każdy z odgadywających umieszcza 1 ze swoich pionków na polu koloru, którego jego zdaniem dotyczy podpowiedź.

Ważne! Na każdym polu koloru może stać tylko 1 pionek. Nie wolno usuwać pionków z planszy ani przesuwać ich na inne pola.

4. Dwuwyrazowa podpowiedź.

Gdy wszyscy odgadywający umieszczą swoje pionki na planszy, podpowiadający może udzielić 2-wyrazowej podpowiedzi. Wciąż musi przestrzegać zasad udzielania podpowiedzi (zob. punkt 2 obok) i dodatkowo nie może korzystać ze sformułowań takich jak „jaśniejszy” lub „ciemniejszy”, które mogłyby zasugerować pozycję koloru na planszy.

Podpowiadający może zrezygnować z udzielenia drugiej podpowiedzi albo udzielić kolejnej podpowiedzi 1-wyrazowej (zob. zasady dodatkowe na następnej stronie).

5. Druga próba.

Odgadywający ponownie próbują po kolei odgadnąć kolor, tym razem zaczynając od osoby siedzącej po prawej podpowiadającego i dalej przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara.

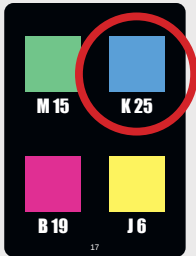
Każdy z odgadywających umieszcza drugi ze swoich pionków na polu koloru, którego jego zdaniem dotyczy podpowiedź.

Punktowanie:

Po drugiej próbie odgadnięcia koloru podpowiadający ujawnia kolor z karty, umieszczając ramkę punktacji na planszy tak, aby kolor znajdował się w samym środku. Litera i liczba na karcie pomogą w prawidłowym umieszczeniu ramki. Punkty przyznaje się w następujący sposób:

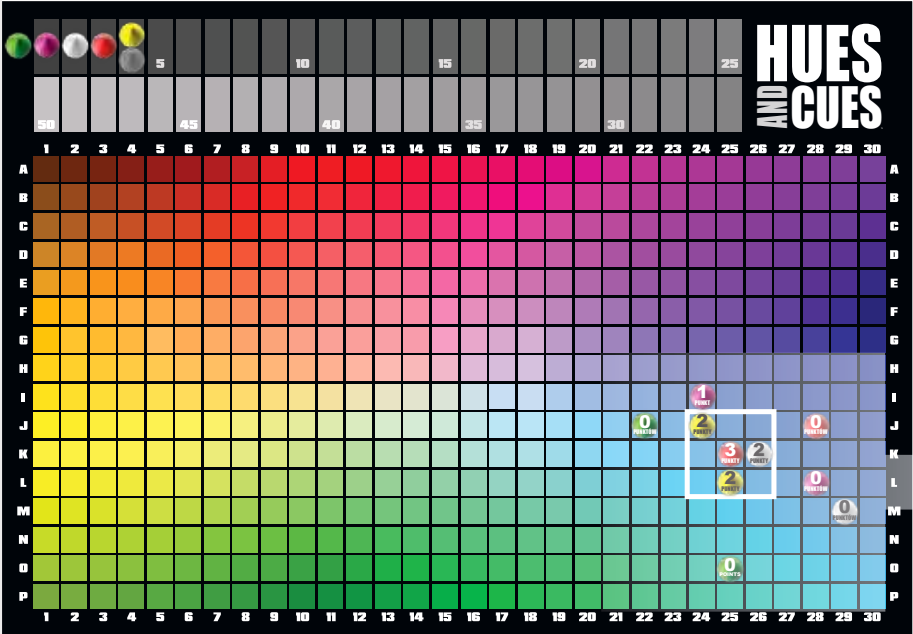
- **Podpowiadający** otrzymuje po 1 punkcie za każdy pionek, który znajduje się wewnątrz ramki punktacji. W rozgrywce 3-osobowej zdobywa po 2 punkty za każdy pionek wewnątrz ramki punktacji.
- **Odgadujący** otrzymują punkty na podstawie odległości swoich pionków od koloru, który ujawnił podpowiadający.
 - Gracz, który prawidłowo wskazał kolor – jego pionek znajduje się dokładnie na polu koloru o współrzędnych z karty – otrzymuje 3 punkty.
 - Odgadujący otrzymują po 2 punkty za każdy swój pionek wewnątrz ramki punktacji.
 - Odgadujący otrzymują po 1 punkcie za każdy swój pionek, który sąsiaduje z ramką punktacji (również z rogami).

Gracze przesuwają swoje pionki na torze punktacji o tyle pól, ile punktów zdobyli w tej rundzie. Podpowiadający może zdobyć maksymalnie 9 punktów. Każdy z odgadujących może zdobyć maksymalnie 5 punktów – 3 za prawidłowe odgadnięcie koloru i 2 za drugi pionek wewnątrz ramki.



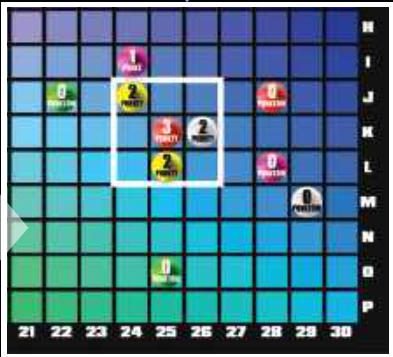
W tej rundzie szary był podpowiadającym i udzielił 2 podpowiedzi. Odgadujący ustawili swoje pionki na planszy.

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	H
0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	I
0	0	1	2	2	2	1	0	0	0	J
0	0	1	2	3	2	1	0	0	0	K
0	0	1	2	2	2	1	0	0	0	L
0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	M
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	N
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	O
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	P
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	



Przykład punktowania:

- Po 2 próbach odgadnięcia koloru gracze zdobywają punkty.
- Szary otrzymuje 4 punkty.
 - Żółty otrzymuje 4 punkty.
 - Czerwony otrzymuje 3 punkty.
 - Biały otrzymuje 2 punkty.
 - Różowy otrzymuje 1 punkt.
 - Zielony otrzymuje 0 punktów.



Kolejna runda:

Gracze zabierają swoje pionki z pól kolorów. Nowym podpowiadającym zostaje osoba siedząca po lewej stronie dotychczasowego podpowiadającego. Następnie dobiera kartę z talii i udziela podpowiedzi.

Koniec gry:

Jeśli w rozgrywce uczestniczy od 3 do 6 osób, gra dobiega końca, gdy każdy z graczy 2 razy był podpowiadającym. Jeśli w rozgrywce uczestniczy 7 i więcej osób, każdy z graczy jest podpowiadającym tylko raz. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W razie remisu na 1. miejscu należy rozegrać kolejne rundy, podczas których remisujący gracze nie są podpowiadającymi. Dodatkowe rundy rozgrywa się tak długo, aż któryś z graczy zwycięży.

Zasady dodatkowe:

Jeśli po pierwszej próbie odgadnięcia koloru podpowiadający jest zadowolony z sytuacji na planszy (odgadujący ustawili swoje pionki bardzo blisko odgadywanego koloru), może zdecydować się na pominięcie drugiej podpowiedzi. W takim wypadku odgadujący nie umieszczają drugiego pionka na planszy. Następnie przechodzi się do punktowania.

Wariant dla początkujących:

W tym wariantcie nie korzysta się z kart. Na początku rundy podpowiadający wybiera dowolny kolor z planszy. Przed podaniem pierwszej podpowiedzi zapisuje współrzędne (literę i liczbę) wybranego koloru, zachowując te informacje w tajemnicy przed pozostałymi graczami. Ten wariant idealnie sprawdza się podczas rozgrywki z osobami, które mają problem z wymyśleniem podpowiedzi do niektórych kolorów.