

LABIRYNT SŁÓW

SKRÓT ZASAD

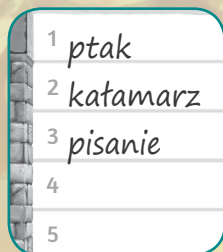


Hejka!
Witamy w *Labiryncie słów!*
To gra słowna dla 2 drużyn.

Na początku Wasza drużyna patrzy na sekretne słowo, które ma odgadnąć **przeciwna drużyna**.



Teraz Wasza drużyna myśli nad słowami, które ktoś mógłby wypowiedzieć, żeby naprowadzić przyjaciół na sekretne słowo.



W tym samym czasie druga drużyna patrzy na sekretne słowo, które ma odgadnąć Wasza drużyna, i tworzy listę słów pułapek, których Ten-Który-Daje-Wskazówki z Waszej drużyny nie może wymówić. Gdy obie drużyny skończą tworzenie list słów pułapek, przekazują książkę z sekretnym słowem Temu-Który-Daje-Wskazówki z przeciwniej drużyny.

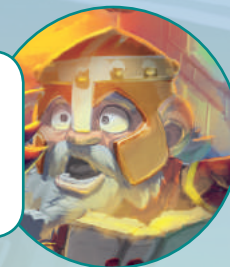
Ale lista słów pułapek zostaje u Was! Jest ściśle tajna.

Teraz każda drużyna będzie mieć szansę na odgadnięcie swojego sekretnego słowa. W tej części gry drużyny będą rozgrywać swoje tury na zmianę.

Jedna osoba z drużyny to Ten-Który-Daje-Wskazówki. Ten-Który-Daje-Wskazówki widzi sekretne słowo, ale nie zna słów pułapek.

Ten-Który-Daje-Wskazówki z wrogiej drużyny próbuje naprowadzić ją na swoje sekretne słowo i nie wypowiedzieć słów pułapek, które wypisała Wasza drużyna.

Ojejku... Na pewno napisali już to słowo.
Nie, nie, tego też nie powiem, bo się boję. Ee...
No dobrze... Spróbujmy tak. „Kiedyś wypychano tym poduszki!” (Oby nie napisali „poduszki!”).



W czasie tury przeciwnej drużyny Wasza drużyna patrzy na swoją listę słów pułapek. Jeśli Ten-Który-Daje-Wskazówki (z wrogiej drużyny) wypowie słowo pułapkę, tura przeciwnej drużyny natychmiast się kończy.

Ten-Który-Daje-Wskazówki może dawać tyle wskazówek, ile chce, ale jego drużyna może spróbować zgadnąć sekretne słowo tylko 5 razy.

Ktoś z Waszej drużyny powinien liczyć, ile razy zgadywała wroga drużyna. Ktoś powinien też obserwować klepsydre. Koniec czasu albo przekroczenie liczby prób odgadnięcia sekretnego słowa również skutkuje natychmiastowym końcem tury przeciwnej drużyny.

Jeśli Wasi przeciwnicy odgadną sekretne słowo, idą w głąb labiryntu. Jeśli trafią na słowo pułapkę, skończy się im czas albo wyczerpią liczbę prób, nie opuszczają komnaty, w której aktualnie się znajdują. Niezależnie od tego, jak im pójdzie, Wasza drużyna też będzie mieć swoją turę na odgadnięcie sekretnego słowa i przejście w głąb labiryntu (jeśli dobrze Wam pójdzie).



No. I to by było na tyle, jeśli chodzi o przebieg rundy.

Z instrukcji możecie się dowiedzieć, jak przygotować rozgrywkę, grać i nauczyć tego innych graczy. Na drugiej stronie tego arkusza znajduje się podsumowanie zasad.

filmik z zasadami



cge.as/twu-pl

PODSUMOWANIE ZASAD

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry przedstawiono na stronach 2 i 3 instrukcji.

1. Podzielcie się na 2 drużyny i usiądźcie po przeciwnych stronach stołu.
2. Połóżcie 5 płytek komnat w kolejności rosnącej.
3. Umieśćcie znaczniki drużyn w pierwszej komnacie.
4. Umieśćcie 2 losowe kłątwy rewersami do góry obok 2. i 4. komnaty.
5. Wylosujcie 1 potwora. Umieśćcie jego znacznik w ostatniej komnacie.
6. Jeden gracz z każdej drużyny bierze po znaczniku pochodni – to Ten-Który-Daje-Wskazówki w rundzie 1.
7. Zdecydujcie, czy chcecie grać z 2 książkami fantasy, czy z 2 współczesnymi książkami.

RUNDY 1-7

Zastawianie pułapek

Drużyny zastawiają pułapki w tym samym czasie.

1. Każda drużyna losuje po 1 karcie słów i umieszcza ją w książce. Dzięki temu członkowie drużyny widzą sekretne słowo, które ma odgadnąć przeciwna drużyna.
2. Każda drużyna tworzy listę słów pułapek do sekretnego słowa przeciwnej drużyny.
 - Liczba słów pułapek odpowiada numerowi komnaty, w której znajduje się przeciwna drużyna.

Zgadywanie

Drużyny zgadują na zmianę. Drużyna zgaduje jako pierwsza:

- Jeśli jest w komnacie z niższym numerem.
- Jeśli ma książkę ze świecącym symbolem, a obie drużyny znajdują się w tej samej komnacie.

Gdy zgaduje druga drużyna:

1. Wręczcie książkę z ich sekretnym słowem Temu-Który-Daje-Wskazówki (z przeciwnej drużyny).
2. Ten-Który-Daje-Wskazówki ma około 3 sekund na przeczytanie i zrozumienie sekretnego słowa.
3. Obróćcie klepsydrę.
4. Ten-Który-Daje-Wskazówki może teraz zacząć dawać wskazówki. Przerwijcie Temu-Który-Daje-Wskazówki w poniższych sytuacjach:
 - Jeśli Ten-Który-Daje-Wskazówki wypowie słowo pułapkę (w dowolnej formie).
 - Jeśli Ten-Który-Daje-Wskazówki da niedozwoloną wskazówkę. Zasady dotyczące dawania wskazówek znajdują się na stronie 11 instrukcji.
 - Po 5. nieudanej próbie zgadnięcia sekretnego słowa.
 - Po upływie czasu.
5. Jak im poszło?
 - Jeśli zgadli sekretne słowo, przesuwają swój znacznik drużyny do następnej komnaty.
 - Jeśli jednak był powód, aby przerwać ich turę, ponoszą porażkę. Ich znacznik drużyny zostaje w tej samej komnacie.

Koniec rundy

Gdy obie drużyny rozegrały swoje tury, podczas których zgadujący mieli szansę zgadnąć sekretne słowo, runda dobiega końca.

- Jeśli obie drużyny poniosły porażkę, potwór przesuwa się o 1 komnatę bliżej do drużyn.
 - Jeśli potwór wejdzie do komnaty z kłątwa, kłątwa zostaje przesunięta o 1 komnatę bliżej do drużyn. Jeśli w tej komnacie znajduje się już kłątwa, druga kłątwa również zostaje przesunięta o 1 komnatę bliżej.
- Ten-Który-Daje-Wskazówki zmienia się co rundę. Na koniec każdej rundy przekazacie pochodnię graczom, którzy będą Tymi-Którzy-Dają-Wskazówki w kolejnej rundzie.

KLĄTWY

Jeśli drużyna zaczyna rundę w komnacie z kłątwa:

- Ta drużyna rozgrywa rundę z dodatkowym utrudnieniem opisanym na karcie kłątwy.
- Na koniec rundy kłątwe się odrzuca (niezależnie od tego, czy drużynie w danej rundzie się powiodło, czy poniosła porażkę).

Jeśli obie drużyny znajdują się w komnacie z kłątwa, kłątwa ma wpływ na każdą z nich.

WALKA Z POTWOREM

Drużyna, która zaczyna rundę w komnacie z potworem, musi z nim walczyć.

Gdy walczycie z potworem, rozgrywacie rundę z dodatkowym utrudnieniem opisanym na karcie potwora.

Jeśli tylko **1 drużyna** walczy z potworem:

1. Druga drużyna zgaduje jako pierwsza i przesuwa się o 1 komnatę, jeśli się jej powiedzie.
2. Wtedy drużyna walcząca z potworem zgaduje.
 - Jeśli się jej powiedzie, wygrywa walkę i grę.
 - Jeśli się jej nie uda, nic się nie dzieje. Potwór się nie porusza. Grajcie dalej, o ile nie była to 8. runda.

Jeśli **obie drużyny** walczą z potworem:

1. Drużyna, która dostała książkę ze świecącym symbolem, zgaduje jako pierwsza. Druga drużyna zgaduje jako druga.
2. Jak Wam poszło?
 - Jeśli **obu drużynom** się udało, wygrywają walkę i grę.
 - Jeśli **1 drużynie** się udało, ta drużyna wygrywa walkę i grę.
 - Jeśli **żadnej drużynie** się nie udało, drużyny i potwór się nie poruszają. Grajcie dalej, o ile nie była to 8. runda.

8. RUNDA

- Na kartce każdej drużyny jest miejsce na 8 list słów pułapek.
- Jeśli rozegraliście 8 rund, a żadna drużyna nie wygrała walki z potworem, potwór wygrywa grę.