

VLAADA CHVÁTIL

OTO JEST PYTANIE!

Gracze wcielają się w role wiewiórek wspinających się na szczyt góry. Podczas wspinaczki będą zadawać sobie różne pytania. W końcu tym zajmują się wiewiórki.

Dlaczego akurat wiewiórki? Oto jest pytanie! Jeśli sądzisz, że znajdziesz na nie odpowiedź w tej instrukcji, to bardzo się zawiedziesz. Ale jeśli chcesz po prostu dowiedzieć się, jak grać, to możesz spokojnie czytać dalej.



Jak korzystać z tej instrukcji?

Aby nauczyć się grać, wystarczy,
że będziesz czytać tylko treść żółtych ramek.

Dobra, to nie do końca prawda. Lepiej rzucić też okiem na ilustracje. Ale cała reszta tekstu to tylko dodatkowe wyjaśnienia i w żadnym wypadku żadna prowokacja.

Co jest gorsze? Suche zasady bez dodatkowych wyjaśnień czy instrukcja, której autor rozlicza się od słowa? Oto jest pytanie!

Przygotowanie do gry

1. Każdy gracz bierze elementy w wybranym przez siebie kolorze.



wiewiórka



karta A



karta B



potrójny
dopalacz



dopalacz
zagwozdkowy

2. Umieść **planszę** pośrodku stołu.

Strona do rozgrywek dla 5 albo 6 osób ma takie oznaczenie: 6 5 .

Dругa strona jest przeznaczona do rozgrywek 3- i 4-osobowych.

W czasie gry dopalacze odrzuca się na ten pusty kawałek nieba, o tutaj.

Łąka.
Proszę nie płoszyć owiec.

Jezioro.
Czas na pluskanie!

Wszystkie wiewiórki powinny iść ścieżką w górę. Zbaczanie ze szlaku powoduje erozję.

3. Każdy gracz umieszcza wiewiórkę na **polu startowym**.

4. Potasuj talię **kart odpowiedzi** i rozdaj każdemu po 5 kart.



5. Z pozostałych kart odpowiedzi utwórz **stos dobierania**. Na planszy jest zapisane, z ilu kart powinniście korzystać w zależności od liczby graczy.

Umieść stos dobierania w wyznaczonym miejscu na planszy.

6. Pozostałe karty odpowiedzi odłóż do pudełka.



7. Umieść **planszетkę pytań** w okolicy planszy.

8. Przygotowanie **żołędzi** do gry opisano na następnej stronie.

Żołędzie mają na drugiej stronie orzecha laskowego, bo w wielu krajach wierzy się, że właśnie takimi orzechami żywią się wiewiórki. W instrukcji będziemy używać słowa „żołędzie“, ale możecie korzystać z dowolnej strony. (Warto wiedzieć, że wiewiórki tak naprawdę jedzą pączki. Serio. Sprawdzone info).

Standardowe zasady są przystosowane dla 5 albo 6 graczy.

Zmiany dotyczące rozgrywek 3- i 4-osobowych zostały opisane na stronie 11.

Opis rozgrywki

Wybierzcie pierwszego gracza.

Pierwszym graczem powinna zostać osoba, która wie, jak grać. I to w tę grę. Jeśli nikt nie wie, jak grać, to powiedz wszystkim, że według instrukcji to Ty zaczynasz. To wcale nie jest zasada z żółtej ramki, ale skąd mieliby o tym wiedzieć, skoro nie czytali instrukcji.

Rozdaj po 1 żółtęciu każdemu oprócz pierwszego gracza. Pozostałe żółtęcie odłóż do pudełka.

Stary! Dałeś się wrobić instrukcji i zostałeś pierwszym graczem, który nie dostaje żółtędzia!

Ale nie bój nic.

Gracze będą po kolei zadawać pytania, zaczynając od pierwszego gracza i potem zgodnie z kierunkiem ruchu zegara.

Tura

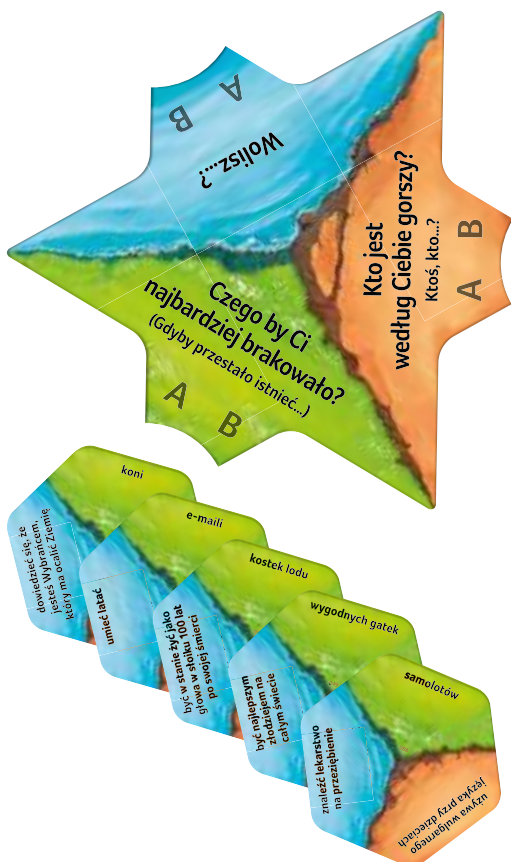
W swojej turze musisz zadać pytanie. W grze występują 3 podstawowe pytania i zostały zapisane na planszeczce pytań. Każde pytanie wymaga wyboru pomiędzy opcją A i B. Jakie są opcje A i B? Oto jest pytanie! Musisz wybrać odpowiedzi ze swoich kart odpowiedzi.

Każda karta zawiera 3 odpowiedzi. Odpowiedzi zielone niczym trawa pasują do zielonego (niczym trawa) pytania. Odpowiedzi błękitne niczym niebo pasują do błękitnego (niczym niebo) pytania. A odpowiedzi czerwone niczym glina prezentują się magicznie o zachodzie słońca.

Aby zadać pytanie, wybierasz 2 ze swoich 5 kart odpowiedzi i dopasowujesz je do 1 z 3 pytań. Jest z czego wybierać.

Nie próbuj dopasowywać odpowiedzi do pytania w innym kolorze. Może i wydaje się to zabawne, ale nie o to w tej grze chodzi. Chodzi w niej o wiewiórki.

A nie, czekaj. Chodzi w niej o tworzenie trudnych pytań.



Aby zadać pytanie:

1. Wybierz 1 z 3 pytań z planszeczki i 2 swoje karty z ręki.
2. Wybierz dowolnego innego gracza z żółędziem.
3. Weź żółędzia tego gracza i połóż planszeczkę pytań w dobrze widocznym dla niego miejscu.
4. Przeczytaj pytanie na głos.
5. Dołącz jedną kartę odpowiedzi do planszeczki jako odpowiedź A i drugą jako odpowiedź B.
6. Przeczytaj odpowiedzi w kolorze pytania.



Widzisz? Dostajesz żółędzia od razu, gdy zadasz pytanie. Mówiliśmy się, że nie ma się co martwić.

Żółędzie są od tego, żeby upewnić się, że każdy gracz zostanie spytany. W sumie to tak naprawdę są od tego, żeby upewnić się, że ktoś nie jest pytany zbyt wiele razy. Ale jak nie jesteś pewien, kogo spytać, to dobre wychowanie każe wybrać osobę, która ma najwięcej żółędzi.

Ale to nie zasada. Zasada każe po prostu spytać osobę, która ma co najmniej 1 żółędzia. Wybranie odpowiedniej osoby to ważna część strategii. (Tak, dobrze przeczytałeś, strategii. To w końcu gra od CGE. Nie obyłoby się bez strategii).

A, i nie możesz spytać sam siebie. Przepraszamy, że nie było o tym nic w żółtej ramce, ale zdawało się nam, że to oczywista oczywistość. Jeśli masz zadać pytanie, ale nikt oprócz Ciebie nie ma już żółędzi, to spytaj gracza po swojej prawej. Jesteśmy prawie pewni, że to właśnie ten gracz zapomniał raz wziąć żółędzia.

Pytanie i zgadywanie

Gracz wybrany do odpowiedzi powinien szczerze odpowiedzieć na zadane mu pytanie. Gdy odpowiadający podejmie już decyzję, zagrywa zakrytą kartę A albo zakrytą kartę B – w zależności od odpowiedzi, jaką chce udzielić.



Gdy ktoś zadaje Ci pytanie, odpowiedz z własnego punktu widzenia. Jeśli jesteś szczerzy, to wszystko w porządku. Jeśli czujesz, że pytanie wymaga interpretacji, to sam decydujesz, jak je zinterpretować. Po prostu nie mów nic, co mogłoby zdradzić Twoją odpowiedź.

Każda osoba, która nie jest pytającym ani odpowiadającym, jest zgadującym. Zgadujący próbują odgadnąć, jaką opcję wybierze odpowiadający. Gdy zgadujący wie już, jaką opcję chce obstawiać, zagrywa albo zakrytą kartę A, albo zakrytą kartę B.

Pytający nie zgaduje, ale może zgrywać ważniaka, gdy wszyscy inni głowią się nad pytaniem (i Tą Jedyną Prawdziwą Odpowiedzią).

Nie można zdradzać swojej odpowiedzi ani strzału dotyczącego odpowiedzi, gdy inni wciąż się zastanawiają i nie dokonali decyzji.

Punktowanie

Gdy wszyscy wybrali opcję A albo B, odpowiadający odkrywa odpowiedź. Potem zgadujący odkrywają swoje domysły (dotyczące odpowiedzi).

Odpowiadający może udzielić krótkiego wyjaśnienia podczas wyjawiania odpowiedzi (Tej Jedynej i Prawdziwej). Zgadujący mogą się kłócić, ale już za późno na zmianę odpowiedzi.

Karta odpowiadającego wskazuje prawidłową odpowiedź. Każdy zgadujący, który ją obstawił, przesuwa swoją wiewiórkę o 1 pole w górę.

Odpowiadający zawsze przesuwa się o 1 pole w górę. Tak samo jak wszyscy zgadujący, którzy dobrze obstawili. Gdy uwiniecie się już z dobrymi odpowiedziami, pora pochylić się nad złymi strzałami.

Przesuń wiewiórkę pytającego o 1 pole w górę za każdą złą odpowiedź.

Przykład. Załóżmy, że odpowiedzią odpowiadającego jest B. Ktoś powinien powiedzieć: „Oho, B to Ta Jedyna Prawdziwa Odpowiedź – w sensie poprawna”. Albo coś w tym guście. Każda osoba, która ma przed sobą kartę B, przesuwa swoją wiewiórkę o 1 pole w górę. Potem pytający przesuwa się o 1 pole w górę za każdą zagrana odpowiedź A.

W niektórych grupach każdy gracz przesuwa własną wiewiórkę. W innych odpowiedzialna osoba, która kocha księgować różne rzeczy, zajmuje się wszystkimi wiewiórkami. Przesuwacz wiewiórek szybko odkrywa, że typowe przypadki są dość proste. Jeśli wszyscy udzielili dobrej odpowiedzi, przesuwa wszystkie wiewiórki o 1 pole w górę oprócz tej należącej do pytającego. Jeśli tylko 1 gracz udzielił złej odpowiedzi, przesuwa wszystkie wiewiórki o 1 pole w górę oprócz tej należącej do tego gracza.

Wskazówka. Nie mieszajcie tych 2 metod. „Czy ktoś już przesunął moją wiewiórkę?” nie jest pytaniem, o które chodzi w tej grze.

Dopalacze

Wiesz co? Omiń tę część i wypróbujcie najpierw kilka pytań. Gdy wszyscy zrozumieją system punktowania, możesz wytłumaczyć, jak działają dopalacze.

Gdy jesteś zgadującym, możesz zagrać jeden ze swoich dopalaczy razem z kartą A albo B.

Gdy zagrywasz kartę, powinieneś zakryć ją swoją wiewiórczą łapką, żeby nikt nie był w stanie stwierdzić, czy nie zagrywasz też dopalacza. Oczywiście większość wiewiórek zostawia swój drugi dopalacz odkryty, więc łatwo wpaść na to, co zagrały. Zazwyczaj nie ma to znaczenia. Nikt nie zwraca uwagi na dopalacze innych wiewiórek, bo wszyscy są zbyt zajęci oceną wyższości lasów nad piwem (albo piwa nad lasami).



Gdy wyjawiasz swój strzał, odkrywasz też zagrany dopalacz.



Potrójny dopalacz – dzięki niemu przesuwasz się o 3 pola w górę zamiast 1, jeśli Twoja odpowiedź jest prawidłowa. W przypadku złego strzału nie ma żadnego efektu.



Dopalacz zagwozdkowy – dzięki niemu przesuwasz się o 1 pole w górę za każdy zły strzał innych graczy. Twój własny strzał się nie liczy.

Możesz zagrać dopalacz tylko wtedy, gdy jesteś zgadującym. Nie musisz zagrywać dopalacza. Nie możesz zagrać obu dopalaczy podczas tego samego strzału.

Wskazówka. Jeśli przesuwasz wszystkie wiewiórki, punktowanie dopalaczy osobno może ułatwić Ci życie. Najpierw przesunij wszystkie wiewiórki graczy, którzy udzielili prawidłowej odpowiedzi, o 1 pole w górę. Potem przesunij wiewiórkę pytającego za wszystkie złe odpowiedzi. Następnie przesunij wiewiórki z potrójnymi dopalaczami o dodatkowe 2 pola. A na koniec przesunij wiewiórki z dopalaczami zagwozdkowymi. Ten sposób sprawdzi się świetnie, jeśli wszyscy gracze zostawią swoje karty i dopalacze na stole aż do momentu, gdy skończysz podliczać punkty.

Zostawcie karty i dopalacze na stole do końca podliczania punktów!

To prawdopodobnie tak oczywiste, że nie musiałoby być oficjalną zasadą żółtoramkową, ale jest też dość ważne, więc doczekało się własnej żółtej ramki i tak. I wykrzyknika też.

Dopalacze są takie fajne, że będziecie chcieli zagrywać je co pytanie. Ale nie możecie.

Po podliczeniu punktów zagrane dopalacze odrzuca się na planszę, niezależnie od tego, czy zadziałały, czy nie.



Przykład. Żółty zadaje pytanie Zielonej. Wszyscy oprócz Żółtego wybierają A albo B. Potem pokazują, co zagraли.

Różowy obstawił B i zdecydował się nie zagrywać dopalacza.

Turkusowa obstawiła A i czuła się na tyle pewna swojej odpowiedzi, że zagrała też potrójny dopalacz.

Niebieski obstawił B. Założył, że ktoś udzieli złej odpowiedzi, więc zagrał dopalacz zagwozdkowy.

Odpowiedź Zielonej to A. Jako odpowiadająca nie może zagrywać dopalaczy.

Żółty jest pytającym, więc nie udziela żadnej odpowiedzi.

Pomarańczowa obstawiła A. Nie mogła za to zagrać już dopalacza. Obydwa wylądowały na planszy przy okazji poprzednich pytań.

Zielona czyta swoją odpowiedź i nawet dorzuca krótkie wyjaśnienie. Potem Żółty mówi: „Oho, A to Ta Jedyna Prawdziwa Odpowiedź – w sensie poprawna. Kto ma przed sobą A?”

Pomarańczowa, Zielona i Turkusowa odpowiedziały A, więc przesuwały swoje wiewiórki. Turkusowa przesuwa się o 3 pola, bo użyła potrójnego dopalacza. (Gdyby udzieliła złej odpowiedzi, nie mogłaby przesunąć swojej wiewiórki).

Żółty nie pyta, kto ma przed sobą B, bo nie liczą się już osoby, liczą się tylko liczby. Na stole leżą 2 karty B, więc Żółty przesuwa się o 2 pola. Dopalacze nie mają na to żadnego wpływu.

Niebieski również się porusza, bo zagrał dopalacz zagwozdkowy. Nie może jednak policzyć własnej odpowiedzi. Przesuwa wiewiórkę tylko za złe odpowiedzi innych graczy. Niebieska wiewiórka wspina się więc o 1 pole w górę. (Gdyby udzielił dobrej odpowiedzi, przesunąłby wiewiórkę o jeszcze 1 pole, razem z wszystkimi, którzy mieli przed sobą kartę A).

Jeziro i łąka



Gdy Twoja wiewiórka dotrze do jeziora albo na łąkę, możesz odzyskać jeden ze swoich dopalaczy z planszy. Tyczy się to również dopalacza zagranego w danej turze.

Jeśli Twoja wiewiórka przesuwa się o więcej niż 1 pole, może przepłynąć przez jezioro i dalej wspinać się na górę. I tak liczy się to jako dotarcie do jeziora, możesz więc zabrać z powrotem swój dopalacz. To samo tyczy się łąki. W sensie możesz zabrać stamtąd swój dopalacz. Przecież każdy wie, że nie można pływać w łące.

Przykład. W przykładzie na stronie obok wiewiórka Pomarańczowej ląduje na łące. Pomarańczowa bierze z powrotem jeden ze swoich dopalaczy. Turkusowa przesuwa się o 3 pola, mijając jezioro, i również może odzyskać swój dopalacz. Turkusowa może zatrzymać potrójny dopalacz, który użyła w tej turze, albo umieścić go na planszy i odzyskać dopalacz zagwozdkowy.

Koniec tury

Po podliczeniu punktów odrzuć 2 karty odpowiedzi dołączone do planszетки. Pytający dobiera 2 nowe karty ze stosu na planszy, dzięki czemu znów ma ich 5 na ręce.

Swoją drogą, jeśli zapomniałeś wziąć żołądzia, gdy zadawałeś pytanie, weź go teraz.

Gracz po lewej pytającego zostaje pytającym na tę turę.

Tak, to naprawdę takie proste. Nieważne, kto odpowiadał na pytanie. Nieważne, kto ma najwięcej żołądzi. Kolejka przesuwa się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

To nie tak...

Czasem kładziesz A, choć chciałeś zagrać B. A czasem kładziesz B, choć chciałeś zagrać A. Instrukcja może rozwiązać ten problem tylko w jeden sposób.

Karta, którą zagrasz jako odpowiedź albo strzał, jest kartą ostateczną. Nie można jej zmienić po odkryciu.

No. To oficjalna zasada. Mamy nadzieję, że nie będzie obojętnie podchodzić do Waszych rozgrywek. Spójrzmy prawdzie w oczy – ta zasada jest po prostu głupia.

Jeśli jakiś gracz wyjaśni szczegółowo, dlaczego wybrał odpowiedź A, a potem odkrywa swoją kartę i jednak jest to odpowiedź B, to raczej jasne, że w głębi duszy czuje prawdziwość odpowiedzi A. Odpowiadający powinien mieć możliwość wymiany błędnej karty, najlepiej zanim zobaczy karty pozostałych graczy.

Jeśli zgadujący położy przed sobą przez przypadek kartę A a A okaże się poprawną odpowiedzią, to powinien przyznać się do tego, że chciał zagrać kartę B, i przekazać punkt pytającemu.

Oczywiście, jeśli zagrasz A, a prawdziwa odpowiedź to B, to liczy się karta, którą zagrałeś. To nie tak, że Ci nie wierzymy. Może i rzeczywiście zamierzałeś zagrać B. Po prostu zamiana złego strzału na dobrą odpowiedź niezbyt elegancko zagranie. Jesteś wiewiórką. Wiewiórki muszą zachowywać się elegancko.

Ale tak ogólnie to można zmieniać odpowiedź w przypadku pomyłki (o ile to naprawdę pomyłka). Wierzymy, że można Wam ufać. Jeśli ktoś spróbuje nadużyć tego zaufania, po prostu trzeba mu powiedzieć, że nie może wymienić karty, bo tak mówi oficjalna zasada. Jeśli zacznie oponować, pokaż mu zasadę w instrukcji. Albo po prostu już nigdy z nim nie graj. Jesteście w końcu wiewiórkami, nie lisami.

Ostatnia runda

Rozgrywka toczy się na przestrzeni kilku rund. Nie musicie zwracać uwagi na liczbę rund, bo na początku gry utworzyliście stos z określonej liczby kart odpowiedzi.

Gdy ktoś dobierze 2 ostatnie karty ze stosu znajdującego się na planszy, to znak, że właśnie zaczęła się ostatnia runda. Każdy gracz będzie jeszcze raz pytającym.

Nie do końca wiemy, jak to możliwe, ale w jakiś magiczny sposób wszystko zadziała – gracz, który był pierwszy na początku gry, będzie też pierwszym pytającym w ostatniej rundzie, a gracz, który dobrał 2 ostatnie karty, będzie ostatnim pytającym w tej rozgrywce. No magia!

Jeśli gracz, który dobrał 2 ostatnie karty, nie siedzi po prawej stronie pierwszego gracza, to coś poszło nie tak. Policzcie karty. Sprawdźcie pod stołem. Może utworzyliście zły stos? Naprawcie to jakoś. Na początku ostatniej rundy każdy powinien mieć na ręce 5 kart. Ostatnią rundę zaczyna pierwszy gracz. Gracz po jego prawej powinien zadawać ostatnie pytanie w całej grze.

Na początku ostatniej rundy każdy gracz może odzyskać jeden ze swoich dopalaczy z planszy.

To taki darmowy zwrot dopalacza. Jeśli odzyskałeś chwilę temu jakiś dopalacz z jeziora albo łąki, to teraz możesz mieć komplet. Gracze, których dopalacze nie znajdują się na planszy, muszą obejść się z niczym. Na dobrą sprawę i tak mają komplet dopalaczy, więc nie powinni być smutni, że coś ich ominęło.



No, więc zaczniesz ostatnią rundę z co najmniej 1 dopalaczem w garści. Każdy gracz będzie jeszcze raz pytającym, więc będziesz mieć okazję, żeby go wykorzystać. W sensie wykorzystać dopalacz, a nie innego gracza. Ty zboreźniku! Nawet podczas ostatniej rundy możesz odzyskać dopalacz z łąki. (Z jeziora też, ale jeśli nie minąłeś jeszcze jeziora, to nawet dopalacz Ci nie pomoże).

Ostatnia runda rozgrywana jest według zwykłych zasad – z tą różnicą, że po punktowaniu nie dobieracie już nowych kart.

Po ostatnim pytaniu nie będziecie już potrzebować kart. Poza tym na stosie nie ma już żadnych kart. Jeśli chcesz, możesz zakończyć swoją ostatnią turę, odrzucając ostatnie 3 karty z ręki.

Koniec gry

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą żółędzi. Ha, ha! Żarcik.

Zwycięzcą zostaje gracz, którego wiewiórka pokonała najdłuższą trasę.



Jeśli ktoś się upiera, że musi istnieć jakaś zasada wyłaniająca zwycięzcę w przypadku remisu, spójrz do instrukcji i udaj, że znalazłeś zasadę, według której właśnie ten gracz wygrywa. Niektórych ludzi trzeba ugłaskać. Ale remisujące wiewiórki tak naprawdę potajemnie dalej ze sobą remisują.

Podczas gry przodownicy wiewiórczej wspinaczki mogą opuścić górę i zacząć chodzić w chmurach. Nie jesteśmy pewni, jak wiewiórki to robią. To jedna z tajemnic natury.

Nawet jeśli nie wygrasz, to pomyśl sobie, że i tak udało Ci się dotrzeć na szczyt góry. Fajnie, co? Oczywiście czasem dochodzisz tylko do łąki. Ale to nic takiego. To przecież bardzo przyjemna łąka. Nawet jeśli skończyłeś gdzieś w okolicy jeziora, to mamy nadzieję, że dobrze się bawiłeś. Tak naprawdę o to w tej grze chodzi. No i o wiewiórki.

Wariant dla 4 graczy

W rozgrywce 4-osobowej każdy zaczyna z żołędziem.

No, to teraz wszystkie wiewiórki mogą się utuczyć na zimę!

Dopalacz zagwozdkowy liczy się podwójnie.

Super, nie? Szkoda tylko, że oprócz Ciebie zgaduje 1 gracz. Dostaniesz 2 punkty, jeśli udzieli złej odpowiedzi.

Wariant dla 3 graczy

To naprawdę miłutka rozgrywka. Jedna osoba pyta, druga odpowiada, a trzecia zgaduje.

W rozgrywce 3-osobowej użyjcie 4 żołędzi. Każdy gracz dostaje po 1 żołędziu, a ten dodatkowy przypada osobie po prawej pierwszego gracza.

Na dobrą sprawę możecie też odłożyć żołędzie do pudełka i po prostu pytać dowolne osoby. Przy 3 graczach każdy zostanie spytany kilka razy.

Jako że tylko 1 osoba zgaduje, dopalacz zagwozdkowy na nic się Wam nie przyda... a przynajmniej na nic by się nie przydał, gdyby nie ta fantastyczna zasada!

Jeśli jesteś zgadującym, możesz zdecydować, że chcesz użyć dopalacza zagwozdkowego, zanim odpowiadający wyjawi swoją odpowiedź. W takim przypadku pytający musi również zgadywać. Otrzymasz 2 punkty, jeśli odpowiedź pytającego jest błędna. Pytający nie otrzymuje punktów za swoją odpowiedź – nawet jeśli jest prawidłowa.

Zagraj swój dopalacz awersem do góry i spytaj pytającego: „No, to co obstawiasz?”.

Potrójny wiewiórczy maraton

Podczas rozgrywki 3-osobowej udział w grze biorą tylko wiewiórki w 3 kolorach. A to wielka szkoda. Oto wariant, w którym używa się wszystkich kolorów, a gra na 3 graczy staje się krótsza i bardziej porywająca. Skorzystajcie z zasad wariantu dla 3 graczy i wprowadźcie te 2 zmiany:

Każdy gracz ma po 2 dopalacze każdego typu.

Weźcie dopalacze w nieużywanych kolorach. Używa się ich zgodnie ze zwykłymi zasadami. W dalszym ciągu możesz zagrać tylko 1 dopalacz na turę, a gdy przeczytasz w instrukcji zasadę, według której odzyskujesz 1 dopalacz, to odzyskujesz 1 dopalacz. 1 ma być liczbą dopalaczy, które odzyskujesz, i liczbą tą ma być 1. 4 dopalacze nie wolno Ci odzyskać. Ani 2. Masz odzyskać tylko 1 dopalacz. 3 jest wykluczone.

Wiewiórki na dodatkowych dopalaczach nie potrzebują aż tylu pytań, żeby wspiąć się na górę.

Stwórz stos dobierania składający się z 18 kart zamiast z 24.

Wariant dla 2 graczy

He... No to nas zagięliście. To naprawdę nie jest gra dla 2 graczy. Ale i tak możecie sobie zadawać pytania na zmianę. To się nazywa rozmowa.

Jak odpowiadać?

Pytanie zawsze skupia się na Tobie. Chodzi o Twoją opinię i jakie są Twoje odczucia na temat 2 możliwych odpowiedzi. Czasem zobaczysz odpowiedź, która jest po prostu logiczna. Innym razem możesz poczuć w głębi duszy, że jakaś odpowiedź jest właśnie TĄ ODPOWIEDZIĄ. Jako że pytanie dotyczy Ciebie, Twoja odpowiedź jest zawsze prawdziwa. Po prostu odpowiadaj szczerze.

Ok, dobra, jeśli ktoś pyta: „Kto jest według Ciebie gorszy? Ktoś, kto kradnie małą kwotę pracodawcy, czy ktoś, kto zapomni o urodzinach współmałżonka?”, to możliwe, że zdecydujesz się odpowiedzieć inaczej w zależności od tego, czy będziesz grać ze swoim szefem czy żoną. Nie licząc takich sytuacji – powinieneś zawsze odpowiadać szczerze.

Gdy ktoś zada Ci pytanie, to Ty decydujesz, jak powinno się je zinterpretować. Zazwyczaj znaczenie pytania jest dość proste, ale jeśli wydaje Ci się niejednoznaczne, to Ty podejmujesz decyzję, co tak

naprawdę oznacza. Byłoby dobrze, gdybyś nie dzielił się ze znajomymi swoją interpretacją pytania, zanim nie odkryjesz swojej odpowiedzi, a oni – swoich domysłów.

Ogólnie nie powinieneś robić nic, co mogłoby zdradzić Twoją odpowiedź. Powinieneś odpowiadać szczerze, ale jak najbardziej możesz udawać, że zastanawiasz się nad danym pytaniem dłuszą chwilę, choć znasz odpowiedź od razu.

Jeśli naprawdę, ale to naprawdę, nie wiesz, jak odpowiedzieć na pytanie, to po prostu wylosuj 1 ze swoich 2 kart – A albo B. Nie, czekaj! Nie zagrywaj jej! Po prostu na nią spójrz. Gdy spojrzysz na wylosowaną kartę, to albo stwierdzisz: „O matko, no jasne!”, albo pomyślisz: „Nie, w życiu! Wolę tę drugą opcję!”. Czyli dojdiesz do tego, jak brzmi Twoja odpowiedź.

Na dobrą sprawę sprawdza się to też przy podejmowaniu decyzji w prawdziwym życiu. (Uwaga! Ta instrukcja i powiązane z nią wiewiórki nie są odpowiedzialne za efekty losowych decyzji, które podejmiesz w prawdziwym życiu).

Wskazówki do interpretacji pytań

Tak, dotyczy to tylko i wyłącznie Ciebie. Wszystko zależy od tego, jak zinterpretujesz dostępne opcje.

Wyobraź sobie, że to coś zniknęło, a świat jakoś się do tego przystosował. Ale Ty wciąż pamiętasz, jak wyglądała Ziemia, zanim to coś przestało istnieć.

Czasem obydwie opcje są złe. Ale pamiętaj, że nie musisz wcale robić jednej z tych dwóch rzeczy. Po prostu pomyśl, co wydaje Ci się gorsze, gdy ktoś inny to robi.

Gra autorstwa Vlaady Chvátila

Ilustracje: Sören Meding

Opracowanie graficzne: Michaela Zaoralová, Filip Murmak i Radim Pech

Tłumaczenie: Martyna Skowron

Redakcja: zespół Rebel

Podziękowania dla: wszystkich wspaniałych ludzi, którzy testowali grę na wydarzeniach planszówkowych, w klubach dla graczy albo na spotkaniach ze znajomymi w Czechach i za granicą. Bardzo nam to pomogło i trochę się o Was dowiedzieliśmy :)

Specjalnie podziękowania dla: wszystkich ludzi z CGE za tak wspaniałą realizację tej małej gierki, a zwłaszcza dla Petra za to, że gra przypadła mu do gustu już od pierwszego prototypu i cały czas wspierał jej rozwój, dla JASONA za poważne podejście do instrukcji, dla Dana za bardzo cenną wskazówkę dotyczącą trudnych pytań, dla Vítka za dodanie jednej naprawdę super odpowiedzi (on już wie które), dla naszej graficzki i grafików za nieustanne poprawianie wiewiórek oraz dla wszystkich naszych planszówkowych i wirtualnych znajomych (bliższych i dalszych), bo wszyscy przyczynili się do powstania ostatecznej listy odpowiedzi i tego, jak dobrze pracowało się nad tą grą. Wiedzieliście, że w Czechach jest kilka punktów pogotowia dla wiewiórek?

rebel

Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64C

80-298 Gdańsk

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl



© Czech Games Edition

Lipiec 2017

www.CzechGames.com