



ZOBACZ,
JAK GRAĆ!
youtube.com/telestrations

Podaj dalej!

PODAJ DALEJ! to rysowana wersja zabawy w głuchy telefon, w której Twoje szkice i odpowiedzi mogą wywołać salwy śmiechu. **RYSUJESZ**, co widzisz, a potem **ZGADUJESZ**, co zobaczyłeś!



CEL

Śmiać się do łez z rodziną i przyjaciółmi. Kto wie, może nawet odkryjesz w sobie artystę?

PRZYGOTOWANIE DO GRY



1. Umieśćcie pudełko z kartami, klepsydrę, ściereczki i kostkę na środku stołu.
2. Wspólnie zdecydujcie, czy będziecie korzystać z „**TEJ STRONY**”, czy z „**TAMTEJ STRONY**” (tak naprawdę nie ma żadnej różnicy).
3. Weźcie po szkicowniku, mazaku i karcie.
4. **Podpiszcie** swoje szkicowniki i zapamiętajcie kolor swoich spirali.



ZABAWĘ CZAS ZACZAĆ!

ZAGRAJMY!

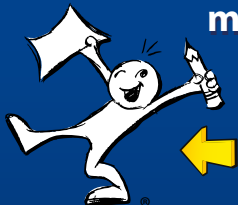
1 WYBÓR HASŁA

Wybierzcie gracza, który rzuci kostką na początku gry. Wynik z kostki odpowiada numerowi hasła na Twojej karcie. Zapisz je w swoim szkicowniku. Nie wymawiaj go na głos ani nikomu nie pokazuj!

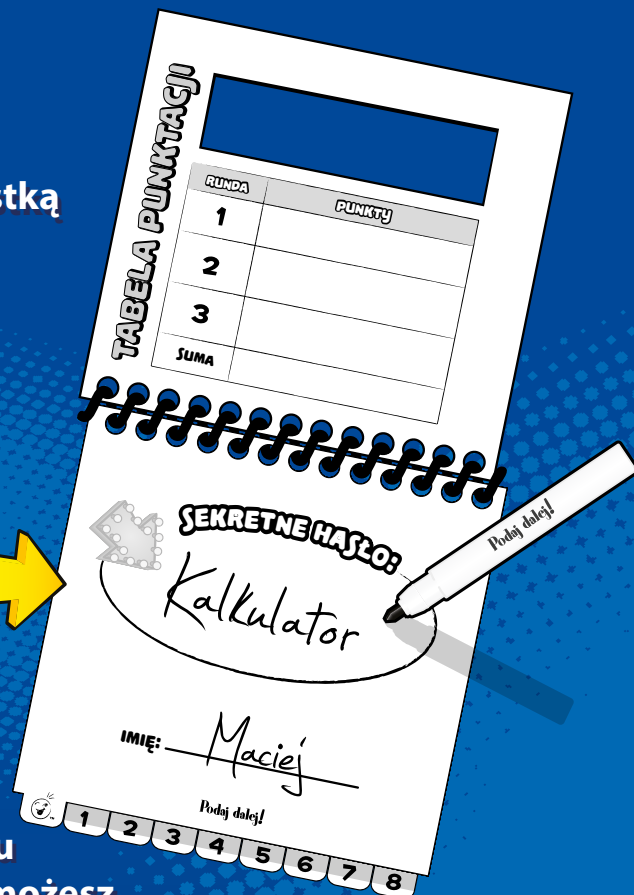


UWAGA!

Jeśli obok wylosowanego numeru znajduje się luka, oznacza to, że możesz wymyślić dowolne słowo (bądź słowa). Jeśli widzisz podkreśloną kategorię taką jak „PROGRAM TELEWIZYJNY”, możesz wymyślić dowolne słowa z tej kategorii.



Hejka! Jeśli zauważysz mnie na dole Twojej karty, to znaczy, że możesz wybrać dowolne hasło z tej karty! Taki jestem fajny.



2 LICZBA GRACZY

PARZYSTA:
4, 6 ALBO 8

Otwórz szkicownik na stronie 1 – „SZKICOWANIE”. Przygotuj się, by *potajemnie* narysować swoje hasło. Przejdź do kroku 3.



NIEPARZYSTA:
5 ALBO 7

Otwórz szkicownik na stronie 1 – „SZKICOWANIE”, a potem...

PRZEKAŻ SZKICOWNIK GRACZOWI PO LEWEJ!

Twój sąsiad zerkna *potajemnie* na Twoje hasło, a potem przygotowuje się, by narysować je na stronie 1 – „SZKICOWANIE”.

Przejdźcie do kroku 3.

(Dzięki temu skończycie na zgadywaniu).

DLACZEGO TO TAKIE WAŻNE?

Na koniec rundy ostatnia wypełniona strona powinna być odpowiedzią, a nie szkicem. Niezależnie od liczby graczy.

3 SZKICOWANIE

Wszyscy powinni być na stronie 1 – „SZKICOWANIE”. Odwróćcie klepsydrę. Macie 60 sekund, aby *potajemnie* narysować hasło. Gdy czas się skończy, macie jeszcze kilka sekund, aby zakończyć rysunek. Przewróćcie szkicowniki na stronę 2 i podajcie je (otwarte) do swoich sąsiadów po lewej.



4 ZGADYWANIE

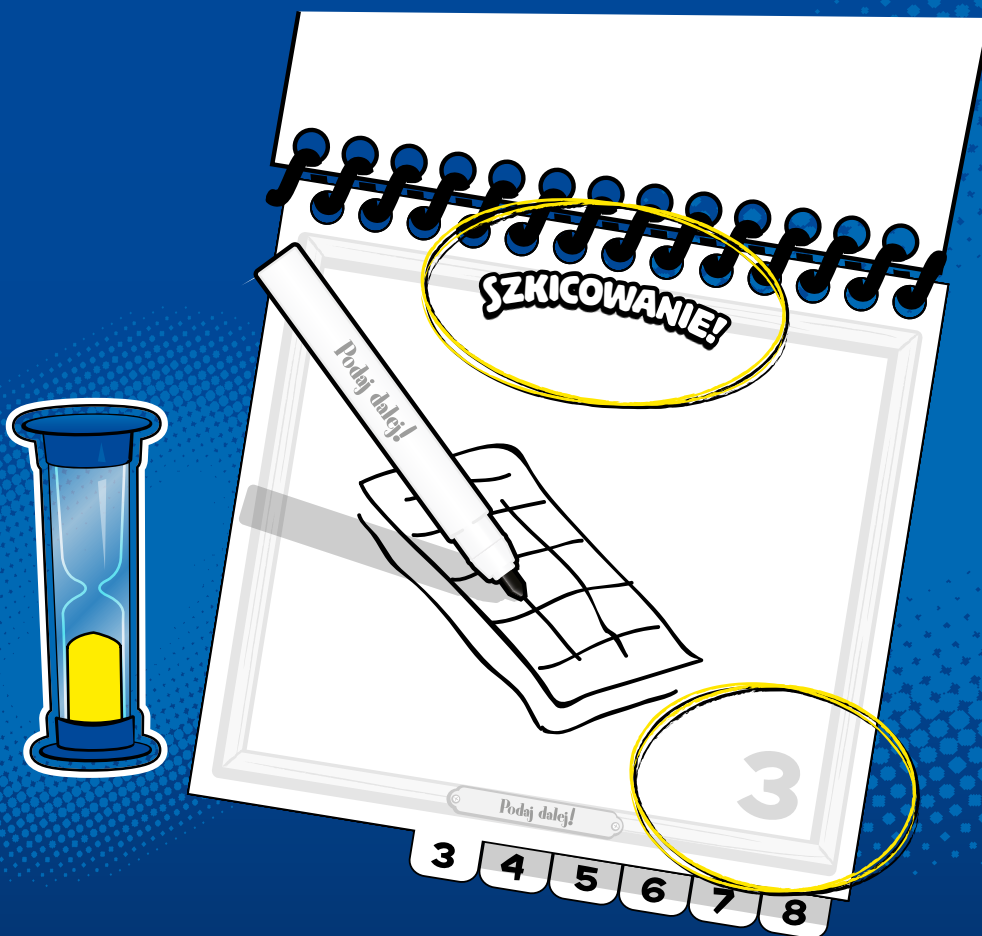
Teraz wszyscy powinni być na stronie 2 – „ZGADYWANIE”. Przewróćcie szkicowniki na poprzednią stronę i *potajemnie* przyjrzyjcie się poprzedniemu szkicowi. Macie na to kilka sekund. Następnie wróćcie na stronę 2 i udzielcie swoich odpowiedzi. Przewróćcie szkicowniki na kolejną stronę i podajcie je (otwarte) do swoich sąsiadów po lewej.

**KLEPSYDRA JEST
NIEPOTRZEBNA**



5 I W KOŁO, MACIEJU!

Odwróćcie klepsydrę... Wszyscy szkicują, podają i zgadują, aż dostaną swoje własne szkicowniki z powrotem. Każdy szkicownik powinien kończyć się stroną ze zgadywaniem.



6 WIELKA ODŚLONA!

Gdy wszyscy odzyskają swoje szkicowniki, przychodzi pora na wielką odślonę! Wszyscy przewracają strony swoich szkicowników i dzielą się wynikami **SZKICOWANIA I ZGADYWANIA!**





WSKAZÓWKI

SZKICOWANIE

Nie używaj liter i numerów. Zapomnij o pustych stronach. Narysuj swoje hasło najlepiej, jak potrafisz. To gwarancja dobrej zabawy!

ZGADYWANIE


Nie stawiaj znaków zapytania ani nie zostawiaj pustych stron. Zawsze udzielaj odpowiedzi. Nawet dość głupawych. Nieważne, jak bardzo.

PRZEKAZYWANIE

Gdy skończyłeś szkicować albo zgadywać, przewróć szkicownik na kolejną stronę i czekaj, aż wszyscy będą gotowi. Wszyscy przekazują otwarte szkicowniki w tym samym momencie.

KTO WYGRYWA?

DOBRE SIĘ BAWIŁEŚ? TO OZNACZA, ŻE JESTEŚ ZWYCIĘZCĄ!
NO, CHYBA ŻE JESTEŚCIE ŻADNI WRAŻEŃ (I PUNKTÓW).
NA TAKIE OKAZJE PRZYGOTOWALIŚMY DWA RODZAJE
PUNKTOWANIA. ZNAJDZIECIE JE W SEKCJI „PUNKTOWANIE”
NA NASTĘPNEJ STRONIE!



CHCECIE ZAGRAĆ JESZCZE RAZ? NIE MOŻNA WAS WINIĆ!

ZMAŹCIE STRONY 1-8.
ODŁÓŻCIE NA BOK UŻYTE KARTY.
WSZYSCY LOSUJĄ NOWĄ KARTĘ.
DLA ODMIANY MOŻECIE TERAZ
ZMIENIĆ KIERUNEK PRZEKAZYWANIA SZKICOWNIKÓW.
PRZED WAMI KOLEJNA RUNDA ŚMIECHU
I PYŚZNEJ ZABAWY!

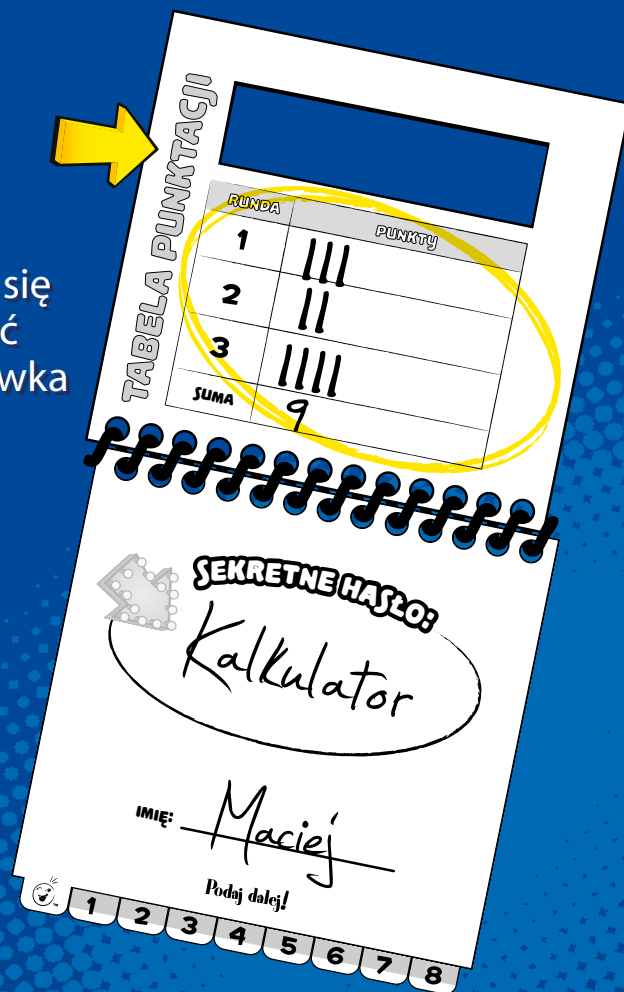
PUNKTOWANIE

Chcicie grać na punkty? Musicie więc skorzystać z tabeli punktacji znajdującej się na początku szkicownika, żeby zapisywać punkty w trakcie każdej odsłony. Rozgrywka trwa trzy rundy. Po trzeciej rundzie sumujecie punkty, a osoba, która ma ich najwięcej... no, sami wiecie!

PUNKTY DLA PRZYJACIÓŁ

Gdy to **Ty** prezentujesz wyniki Waszej wspólnej pracy znajdujące się w Twoim szkicowniku:

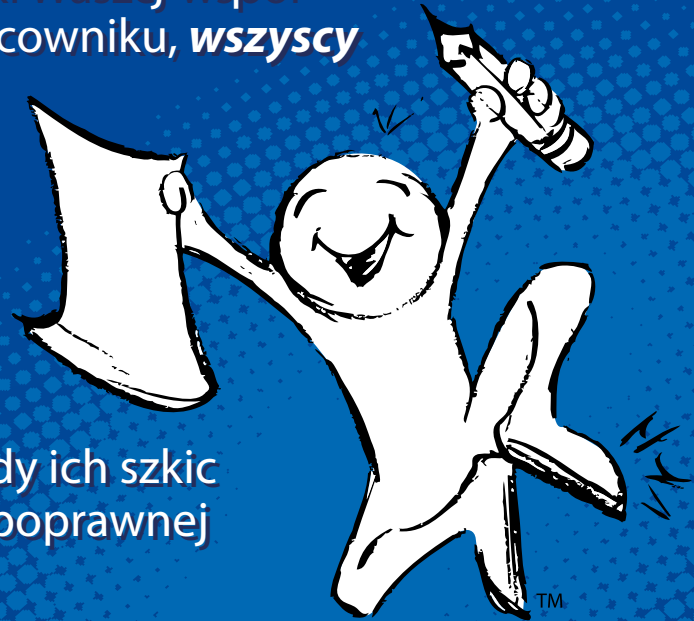
- 1.** Przyznaj 1 punkt graczowi, który stworzył **Twój** ulubiony **SZKIC** w Twoim szkicowniku.
- 2.** Przyznaj 1 punkt graczowi, który udzielił **Twojej** ulubionej **ODPOWIEDZI** w Twoim szkicowniku.
- 3.** Przyznaj **sobie** 1 punkt, jeśli ostatnia odpowiedź odpowiada sekretnemu hasłu.



RYWALIZACJA

W momencie, gdy prezentujesz wyniki Waszej wspólnej pracy znajdujące się w Twoim szkicowniku, **wszyscy** mogą dostać punkty.

- 1.** **Odgadujący** otrzymują 1 punkt, gdy ich odpowiedź odpowiada sekretnemu hasłu lub poprzedniej odpowiedzi.
- 2.** **Rysownicy** otrzymują 1 punkt, gdy ich szkic pomoże odgadującemu udzielić poprawnej odpowiedzi.
- 3.** Przyznaj **sobie** 1 punkt, jeśli ostatnia odpowiedź odpowiada sekretnemu hasłu.



PODKRĘĆ GRĘ!

Kilka pomysłów na to, jak podkreślić grę, na przykład w następnej rozgrywce.

- 1.** Zmieniajcie się miejscami albo zmieniajcie kolejność przekazywania szkicowników.
- 2.** Szkicujcie swoją „gorszą” ręką.
- 3.** Twórzcie własne karty ze słowami przypisanymi do różnych kategorii.
- 4.** Jeśli gracie z ludźmi w różnym wieku, możecie dać najmłodszemu fory – niech zawsze wybiera słowo, które najbardziej mu się podoba, z dowolnej strony karty.

O MAZAKACH I SZKICOWNIKU

Pamiętaj, aby dokładnie wyczyścić każdy szkicownik przed schowaniem go do pudełka, ponieważ kartki mogą się zlepiać albo poplamić na stałe tuszem. Zamykaj mazaki po użyciu. Jeśli któryś z nich wyschnie, użyj dowolnego ścieralnego mazaka i baw się dalej.

Ścieralne mazaki mogą plamić tkaniny i niektóre powierzchnie. Przed ich użyciem zabezpiecz obszar gry. Unikaj kontaktu z dywanem, ubraniami, ścianami i meblami.

Trzymaj je z dala od oczu i skóry.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 142 karty z „Tą stroną” i „Tamtą stroną” w pudełku na karty (ponad 1700 słów),
 - 8 zmywalnych szkicowników,
 - 8 ścieralnych mazaków,
 - 8 ściereczek,
 - klepsydra,
 - sześcienna kostka.