

ONDRA SKOUPÝ

Dzēm dobry

WITAJ W GARNUSZKU!

Dzēm dobry to gra kooperacyjna przeznaczona dla od 2 do 6 graczy. Przez wszystkie rundy każdy z graczy ma jakąś literę, którą widzą pozostali. Cały wic polega na tym, że nikt nie może zobaczyć swojej własnej litery!

Gracze próbują ułożyć słowa z widzianych przez siebie liter. Gracz, który ma pomysł na najlepszą odpowiedź, układa ją literka po literce, oznaczając litery numerowanymi żetonami. Pozycja Twojej litery w odpowiedzi pomoże Ci ją odgadnąć. Gdy Ci się to uda, przejdź do kolejnej! Zgadnij wszystkie swoje litery, zanim skończą się Wam odpowiedzi, i utóż z nich swoje sekretne słowo.

filmik z zasadami



cge.as/ljv

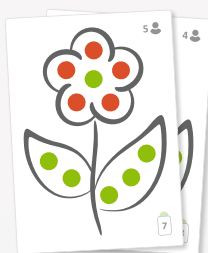
ZAWARTOŚĆ



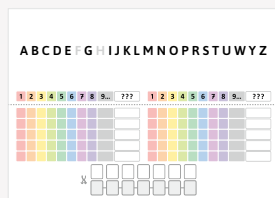
64 karty liter



karta jokera



4 karty kwiatków



notes z arkuszami
do zgadywania



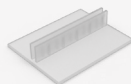
8 numerowanych
żetonów



3 żetony
polskich znaków



6 ołówków



6 stojaków
na karty



6 czerwonych
i 9 zielonych
podpowiedzi

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Usiądźcie przy stole w taki sposób, by po rozpoczęciu gry każdy był w stanie zobaczyć 5 liter. Numerowane żetony, karty kwiatków i kartę jokera połóżcie na środku stołu.

PRZYGOTOWANIE SEKRETNEGO SŁOWA

Na początku każdy z graczy przygotowuje sekretne słowo dla osoby, która siedzi po jego prawej stronie:

1. Potasuj talię kart liter.
2. Rozdaj karty liter po równo wszystkim graczom. Przejrzyj swoje karty i stwórz z wybranych liter pięcioliterowe słowo. Jeśli w słowie występuje litera z polskim znakiem, użyj litery bez polskiego znaku (jak czasami w SMS-ach). Odrzuć pozostałe karty, kładąc je awersami do dołu.
3. Gracze, którzy nie są w stanie ułożyć słowa z własnych liter, mogą przejrzeć karty odrzucone przez pozostałe osoby.
4. Gdy już każdy ułoży pięcioliterowe słowo, gracze tasują swoje karty i przekazują je na prawo.
5. Potasuj wszystkie odrzucone karty, tworząc z nich talię. Umieść ją na środku stołu.

Możesz też użyć do przygotowania specjalnej aplikacji *Dziew dobry!*



cge.as/lja

Poziom trudności. W tej instrukcji opisujemy standardową grę pięcioliterową. Jeśli nie czujesz się zbyt pewnie, możesz stworzyć wyrazy cztero-, a nawet trzyliterowe. A gdy będzie to już dla Was zadanie łatwe jak bułka z masłem (i dżemem), spróbujcie z 6 albo 7 literami!

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Gdy już otrzymasz pomieszane sekretne słowo (od gracza siedzącego po Twojej lewej stronie lub przydzielone Ci przez aplikację), nie wolno Ci go podejrzec. Połóż przed sobą litery w rzędzie awersami do dołu. Umieść literę znajdującą się najbardziej z lewej strony w stojaku tak, jak na obrazku. Każdy oprócz Ciebie powinien ją widzieć.

Weź ołówek i arkusz do zgadywania. Złóż arkusz na pół tak, by jedna jego część zastąpiła litery, które zapiszesz w trakcie rozgrywki.



KARTY KWIATKÓW

Wybierz kartę odpowiadającą liczbie graczy i umieść ją na środku stołu. Połóż czerwone i zielone żetony podpowiedzi w oznaczonych miejscach.



Te liczby określają, ile kart należy umieścić przy każdym stojaku na karty, który nie należy do żadnego z graczy.



STOJAKI NICZYJE

W grze zawsze należy użyć wszystkich 6 stojaków. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 6 graczy, niektóre stojaki nie będą należały do nikogo.

Połóż przy każdym stojaku niczym po 1 zielonym żetonie podpowiedzi. Przydziel każdemu stojakowi nienależącemu do żadnego z graczy losowo wyciągnięte karty z talii. Połóż tak utworzone stosiki na żetonach podpowiedzi awersami do dołu. Liczba kart w stosikach została podana na karcie kwiatka. Po utworzeniu stosików umieść wierzchnią kartę każdego z nich na stojaku tak, by wszyscy gracze ją widzieli.

ROZGRYWKA – PRZYKŁADOWA RUNDA

Spójrz na litery.

Na początku każdej rundy wszyscy gracze mogą zobaczyć po 1 literze na każdym stojaku (z wyjątkiem własnego stojaka). Spróbuj przypomnieć sobie słowo, które możesz stworzyć z liter, które widzisz. Możesz wykorzystać 1 literę parokrotnie, nawet jeśli znajduje się tylko na 1 karcie.

Przykład. Siedzisz w miejscu wskazanym na poniższym obrazku. Widzisz kilka możliwych podpowiedzi, np. MIM, MOC i MAMA.

Wybierz podpowiadacza.

Gracze rozmawiają na temat swoich podpowiedzi, próbując ocenić, czyja jest najlepsza. **Pod żadnym pozorem nie wolno Wam udzielać informacji na temat liter którekolwiek z graczy.** Przestrzegajcie zasad opisanych w dolnej części tej strony. Nie rozmawiajcie o literach

konkretnych graczy ani o tym, jakimi słowami są Wasze podpowiedzi. Wspólnie wybierzcie podpowiadacza.

Weź żeton podpowiedzi.

Każdy żeton podpowiedzi umieszczony na karcie kwiatka reprezentuje podpowiedź, której ktoś może udzielić. **Gdy udzielasz pierwszej podpowiedzi, pobierasz czerwony żeton podpowiedzi.** Jeśli masz już czerwony żeton, zdobyty podczas którejś z poprzednich rund, przejdź do sekcji „Podliczanie podpowiedzi” na stronie 6.

Ułóż podpowiedź.

Podpowiadacz używa numerowanych żetonów do tego, by literka po literce ułożyć podpowiedź. Pierwszy żeton odpowiada pierwszej literze, drugi drugiej itd.

Gracz z literą M udzielił sześcioletowej podpowiedzi. Dwukrotnie użył Twojej litery.



PODCZAS OMAWIANIA PODPOWIEDZI

Możesz powiedzieć...

- Ile liter znajduje się w Twojej podpowiedzi.
- Ilu graczom pomoże – ale bez sprecyzowania, komu dokładnie.
- Na ilu stojakach niczyich się znajdują – ale nie na których.
- Ile liter bonusowych (zob. str. 6) wykorzystuje – ale nie które.
- Czy wykorzystuje kartę jokera.

Nie możesz powiedzieć...

- „To pomoże każdemu poza Lusią”.
- „Moja podpowiedź jest dość skomplikowana”.
- „Czy moja podpowiedź może być nazwą geograficzną?”
- „Macie tę samą literę!”
- „Widzę same samogłoski”.
- „Dwa razy użyję tej litery”.
- „Będzie nam trudno użyć litery Pawła”.

Przykład. „Mam siedmioliterowe słowo, w którym znajdują się litery wszystkich graczy i litera z jednego stojaka niczyjego. Nie ma w nim jokera”.

Zapisz odpowiedź.

Jeśli podpowiadacz użyje w podpowiedzi Twojej litery, zapisz jego podpowiedź na swoim arkuszu do zgadywania. Oznacz swoją nieznaną literę znakiem zapytania.



Nie pokazuj swojego arkusza do zgadywania, by przypadkiem nikt nie zobaczył swojej litery.

Spróbuj odgadnąć swoją literę.

Pewnie masz co najmniej 1 pomysł na swoją literę. Zapisz je wszystkie.

Przykład. Gdyby Karola ułożyła słowo **MAMA**, gracz z literą **M** mógłby rozważać następujące opcje.



Ale zamiast niej podpowiedzi udzielił Paweł. Widać ją na następnej stronie. Widzisz tylko 1 rozwiązanie.



Zdecyduj, kiedy pora pójść dalej.

Jeśli uważasz, że dobrze wiesz, jaką masz literę, przewróć ją awerssem do dołu. Zanotuj swój pomysł w odpowiednim polu na dole arkusza do zgadywania.

Jeśli nie masz pewności, możesz zgadywać tę samą literę w kolejnej rundzie. Wybór należy do Ciebie.



Gdy już wszyscy podejmą decyzję, gracze, którzy postanowili przejść do zgadywania kolejnej litery, odkładają swoje karty z powrotem do swojego rzędu zakrytych liter, nie sprawdzając, czy mieli rację. **Nie wolno Ci podglądać swoich kart.**

ŻETONY POLSKICH ZNAKÓW

Jeśli chcesz w swojej podpowiedzi użyć słowa, do napisania którego potrzebna Ci będzie litera z kropką, ogonkiem albo kreską (Ą, Ć, Ę, Ł, Ń, Ó, Ś, Ź, Ż), możesz położyć żeton polskich znaków obok numerowanego żetonu przy odpowiedniej literze. Umieszczenie żetonu sygnalizuje, że na potrzeby danej podpowiedzi literę należy traktować jak literę z polskim znakiem.

JOKER

Karta jokera może reprezentować dowolną literę. Wystarczy, że umieścisz na niej numerowany żeton wskazujący jej miejsce w podpowiedzi. Jeśli dana litera pojawia się w słowie więcej razy, karta jokera reprezentuje je wszystkie. Nie możesz jej jednak użyć w charakterze 2 różnych liter w 1 słowie. **Podpowiadacz nie może powiedzieć, jaką literę reprezentuje karta jokera.**

Przykład. Wyobraź sobie, że siedzisz na miejscu z obrazka na poprzedniej stronie. Kolega z Twojej drużyny użył karty jokera w charakterze litery S, by stworzyć słowo **KO*MO***.

Jako gracz z literą **K** zanotowałbyś podpowiedź w następujący sposób:



PRZYGOTOWANIE KOLEJNEJ RUNDY

Gracze, którzy postanowili zgadywać kolejne litery, umieszczają kartę litery na swoich stojakach. Ilekroć przywrócisz literę do swojego rzędu, przesuń stojak o 1 pole w prawo i umieść w nim kolejną literę.



Kierunek zgadywania liter przebiega od lewej do prawej. **Gdy zdecydujesz, że przechodzisz do kolejnej litery, nie będziesz mógł wrócić do żadnej z poprzednich.**

Jeśli w podpowiedzi używasz litery ze stojaka, który nie należy do żadnego z graczy, odrzuć ustawioną na nim kartę i weź nową z jego stośku. (Więcej szczegółów na kolejnej stronie). Gdy gracze zaczną brać nowe litery, przywróć numerowane żetony na środek stołu.

PODLICZANIE PODPowiedzi

Żetony na karcie kwiatka określają liczbę możliwych odpowiedzi. Za każdym razem, gdy jakieś udzielasz, musisz pobrać żeton odpowiedzi.

Podczas gry dla 4, 5 lub 6 graczy

Weź czerwony żeton odpowiedzi, gdy udzielasz swojej pierwszej odpowiedzi. Za każdym razem, gdy robisz to ponownie, weź zielony żeton odpowiedzi.

Na początku macie do dyspozycji tylko te zielone żetony odpowiedzi, które znajdują się na liściach. Jeśli nie są dostępne, musicie wybrać podpowiadacza, który może wziąć czerwony żeton odpowiedzi, a więc osobę, która dotąd nie udzieliła odpowiedzi.

Gdy skończą się czerwone żetony odpowiedzi, czyli każdy z graczy będzie już miał na koncie przynajmniej 1 odpowiedź, będzie Was czekać nagroda – zielony żeton odpowiedzi znajdujący się na środku kwiatka stanie się dla Was dostępne.

Podczas gry dla 3 graczy weź czerwony żeton odpowiedzi za każdą z pierwszych 2 odpowiedzi, a **w grze dla 2 graczy** – pierwszych 3 odpowiedzi. Gdy weźmiecie już wszystkie czerwone żetony odpowiedzi, 3 zielone żetony odpowiedzi staną się dla Was dostępne.

STOJAKI NICZYJE

W rozgrywce należy używać 6 stojaków, by każdy z graczy widział 5 liter. Karty umieszczone na stojakach, które nie należą do żadnego z graczy, mogą zostać wykorzystane w każdej odpowiedzi.

Na koniec rundy, jeśli litera ze stojaka niczyjego została użyta w odpowiedzi, należy ją

odrzuć do pudełka i umieścić na jej miejscu wierzchnią kartę z odpowiedniego stosiku.

Po dociągnięciu ostatniej karty ze stosiku danego stojaka należy odkryć zielony żeton odpowiedzi. Umieście go na liściach na karcie kwiatka. Brawo! Wasza drużyna zdobyła dodatkową odpowiedź.

Gdy opróżnicie stosik kart danego stojaka, stwórzcie nowy stosik z kart z talii na środku stołu.

LITERY BONUSOWE

W końcowej fazie gry niektórym graczom może zabraknąć kart liter. **Gdy odłożysz ostatnią kartę do swojego rzędu, pobierz nową kartę z talii.** Postaw stojak przed swoim rzędem, aby zasygnalizować wszystkim, że udało Ci się uporać z początkowymi literami. Jeśli ktoś wykorzysta tę ponadprogramową literę w odpowiedzi, możesz spróbować ją odgadnąć. Powiedz głośno, jaka litera znajduje się na karcie, a następnie odwróć ją i sprawdź, czy miałeś rację. **W przypadku sukcesu karta stanie się Twoją literą bonusową.** Połóż ją obok karty jokera. (Jeśli nie udało Ci się zgadnąć, odrzuć tę kartę).

Niezależnie od tego, czy udało Ci się zgadnąć, czy nie, dobierz nową kartę z talii. Twoja drużyna może zdobyć nieograniczoną liczbę liter bonusowych.

Jeśli więcej graczy próbuje odgadnąć litery bonusowe, możecie zdecydować o kolejności, w której się to odbędzie.

Litery bonusowe mogą być wykorzystywane przy odpowiedziach analogicznie do liter na stojakach, które nie należą do żadnego z graczy. **Gdy litera bonusowa zostanie użyta w ten sposób, należy ją odrzucić.** Litery bonusowe mogą również zostać użyte na koniec gry.

6

Autor: Ondra Skoupý

Ilustracje: Lukáš Vodička, František Sedláček

Kierownictwo artystyczne i projekt: Michaela Zaoralová, Dávid Jablonovský

Dodatkowe ilustracje: Radim "Finder" Pech

Instrukcja: Jason Holt

Zarządzanie projektem: Petr Murmak, Dita Lazárková

Produkcja: Vít Vodička

Tłumaczenie: Magda Gamrot

Redakcja: zespół Rebel

rebel

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition

Lipiec 2019

www.CzechGames.com

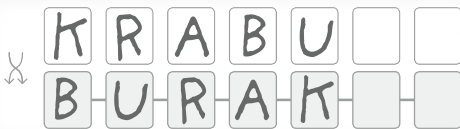
KONIEC GRY

Gra może się skończyć na 2 sposoby:

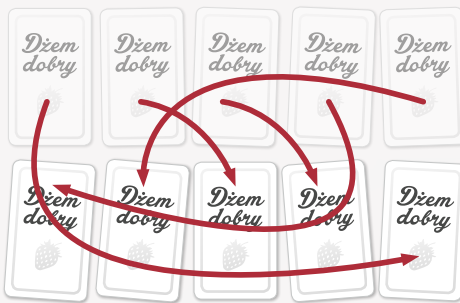
- Gdy na koniec rundy zabraknie żetonów podpowiedzi, które można by wykorzystać w kolejnej rundzie, gra dobiegnie końca.
- Jeśli uznacie, że nie potrzebujecie więcej podpowiedzi, gra może się skończyć pomimo niewykorzystanych żetonów podpowiedzi.

Spójrz na swój arkusz do zgadywania i spróbuj ułożyć słowo.

Na tym etapie każdy z graczy powinien już mieć zapisane pomysły na każdą z liter w swoim rzędzie. Świetnie, gdyby udało Ci się ułożyć z nich słowo. Układając słowo, możesz korzystać z żetonów polskich znaków. Po prostu połóż żeton obok karty z literą, do której chcesz dodać kropkę, ogonek albo kreskę. Jeśli uznasz, że znasz swoje sekretne słowo, zapisz je.



Nie odkrywając swoich kart, przelóż je tak, by ułożyć z nich sekretne słowo.



Wskazówka. Niektórym graczom łatwiej ułożyć słowo, gdy najpierw oznaczą litery za pomocą numerowanych żetonów.

Możesz sobie pomóc literami bonusowymi lub kartą jokera.

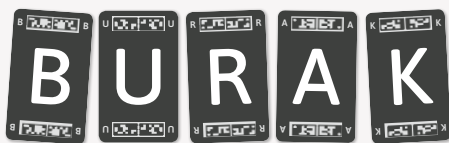
Gdy próbujesz ułożyć słowo, możesz zastąpić dowolną literę literą bonusową albo kartą jokera. Po prostu połóż ją odkrytą na karcie, którą chcesz zastąpić. Możecie wykorzystać dowolną liczbę kart położonych na środku stołu, ale żadna z kart nie może zostać wykorzystana przez więcej niż 1 gracza.

Przykład. Paweł jest prawie pewny, że jego litery to: H, U, A, M i G, ale nie jest w stanie ułożyć z nich słowa, więc wie, że coś jest nie tak. Najmniej przekonuje go litera G, dlatego postanawia czymś zastąpić tę literę. Jeśli zamiast niej użyje jokera albo bonusowej litery E, będzie mógł ułożyć słowo **MUCHA**.

Uwaga! Możesz również użyć liter bonusowych lub jokerów do wydłużania swojego sekretnego słowa. Jeśli stosujecie opcjonalny system punktowania opisany na kolejnej stronie, każda dodatkowa litera jest warta 1 punkt.

Wszyscy odkryjcie swoje słowa.

Róbcie to turami. Najlepiej zacznijcie od graczy, którzy są najbardziej pewni swoich słów.



Nie musisz ułożyć słowa, które zostało Ci przydzielone. Jeśli otrzymane słowo to **MASKI**, możesz równie dobrze ułożyć słowo **MISKA** albo wykorzystać bonusowe L do stworzenia słowa **MLASKI**. Musisz po prostu ułożyć słowo, które istnieje w języku polskim i którego znaczenie jest Ci znane. Słowo będzie się liczyło, nawet jeśli pierwotnie Twoim zamiarem będzie ułożenie czegoś innego.

Jeśli większości z Was udało się ułożyć słowa, to w sumie wygraście.

W tej grze wszyscy wygrywają. Oczywiście Waszym celem jest doprowadzić do sytuacji, w której każdy ułoży słowo, ale to naprawdę trudne. Wystarczy, że będziecie blisko.

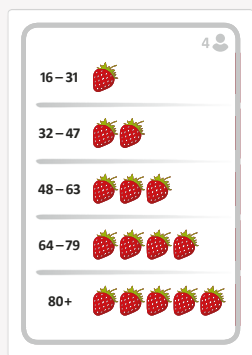
PUNKTACJA

Jeśli chcecie, możecie policzyć zdobyte punkty. Za niepoprawne słowa otrzymacie po 1 punkcie za każdą prawidłowo odgadniętą literę. Za każde poprawne słowo otrzymacie:

- trzykrotność jego długości,
- plus 1 punkt za każdą dodatkową literę,
- plus 1 punkt za każdy zielony żeton odpowiedzi na karcie kwiatka.

Przykład. Jeśli Twoim słowem jest **MISKA** i dodasz do niego bonusowe **L**, by stworzyć słowo **MLASKI**, a Twojej drużynie zostały jeszcze 2 niewykorzystane zielone żetony odpowiedzi, otrzymacie za to słowo łącznie $15+1+2=18$ punktów.

Z tyłu karty kwiatka przeczytacie, jak słodkie było Wasze zwycięstwo:



zjadliwe

smaczne

pyszne

wyśmienite

superśladkie

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Czy ta odpowiedź jest zgodna z zasadami?

Tak. Każda odpowiedź jest w porządku, jeśli uważasz, że takie słowo naprawdę istnieje. Mamy tu również na myśli skrótowce takie jak USA albo imię Twojej ulubionej postaci z anime. Nie wolno Ci jednak sugerować pozostałym graczom, że Twoja odpowiedź jest niestandardowa.

Czy mogę udzielić 10-literowej odpowiedzi?

Pewnie. Po prostu udawaj, że masz dodatkowe numerowane żetony i powiedz znajomym, w którym miejscu zostałyby położone.

Co, jeśli widzę 2 litery N?

Nic nie mów. Jeśli widzisz odpowiedź, która wykorzystuje 2 takie same litery (np. w słowie WANNA), możesz dwukrotnie użyć tej samej karty litery lub wykorzystać obie. Wybór należy do Ciebie.

Czy litery oznaczone na szaro na arkuszu do zgadywania nie znajdują się w talii?

Zgadza się. Jeśli potrzebujesz ich do ułożenia słowa, użyj karty jokera.

Czy tworząc sekretne słowa, możemy jednym graczom dawać dłuższe słowa niż innym?

Jak najbardziej. Pamiętajcie tylko, że gracze, którzy mają więcej liter, potrzebują też więcej odpowiedzi, więc pewnie sami będą ich rządzić udzielać.

Czy mogę użyć własnej litery w odpowiedzi?

Nie, wolno Ci korzystać tylko z liter, które widział.

Czy w późniejszej fazie gry mogę poinformować, że moja odpowiedź pomoże osobom, które najbardziej tego potrzebują?

Zanim zaczniecie porównywać swoje odpowiedzi, możecie omówić strategię i swoje cele. Jeśli uważasz, że Twoja odpowiedź pomoże graczom, którym naprawdę by się to przydało, po prostu powiedz, że jest dobra. Nie wolno Ci powiedzieć, których z graczy będzie dotyczyć, a których nie.

Czy mogę przejść do zgadywania kolejnej litery, jeśli nie mam pewności co do obecnej?

Możesz pójść dalej, jeśli ktoś udzielił Ci już odpowiedzi – nawet jeśli nastąpiło to we wcześniejszej rundzie. Po podjęciu tej decyzji powrót do poprzednich liter nie będzie możliwy. Cóż, czasami trzeba ryzykować – szczególnie jeśli kończą się Wam odpowiedzi.

Co, jeśli mogę wyciągnąć wnioski z tego, co odgadli inni gracze?

Wykorzystaj je! Wolno Ci powiedzieć, czy masz pewność co do Twojej litery. Taka informacja może innym graczom pomóc podjąć decyzję o przejściu do kolejnych liter. Nie możesz głośno mówić, co zgadujesz, chyba że chodzi o literę bonusową. W takim przypadku nawet niewłaściwie odgadnięta litera może być pomocna!

Jeśli nie jestem w stanie wymyślić kompletnego słowa, czy mogę ułożyć coś krótszego?

Nie, ale możesz wykorzystać kartę jokera.