

GDZIE JEST SEBA? INSTRUKCJA

Liczba graczy: 3-8 / czas: 20-30 min / wiek: 14+

Zawartość pudełka:

- Nadmuchiwany Seba
- 110 kart, na których znajdziecie 440 różnych zadań!
- 2 karty do zadań własnych
- Notes
- Instrukcja
- Łatka naprawcza
- Klepsydra

SEBA lubi być mocno
napompowany tylko
po siłce!
W grze zapewnijcie
mu swobodę
ruchów!

Zanim zaczniecie zabawę:

1) Nadmuchajcie Sebę siłą swoich płuc lub za pomocą pompki.

UWAGA: Seba lubi być mocno napompowany tylko gdy wychodzi z siłki. Podczas zabawy z Wami musi poruszać się swobodnie, więc nie nadmuchujcie go „do pełna” i upewnijcie się, że jego ręce i nogi łatwo się zginają.

2) Zapiszcie imiona wszystkich uczestników zabawy w dołączonym do gry notesie - służy on do notowania punktów i wyznaczania kolejności przebiegu tur.

3) Ustalcie, które pytania wezmą udział w grze - te z **pomarańczowej** czy z **fioletowej** strony kart.

Ma to znaczenie w przypadku wyczerpania się talii w trakcie rozgrywki. Aby nie powtarzać wcześniejszych zadań, po prostu zmieńcie stronę kart. Jeśli zdecydujecie, że gracze kartami **pomarańczowymi**, połóżcie talię stroną **fioletową** do góry - lub odwrotnie w przypadku innego wyboru kart.

4) Na każdej stronie karty znajdują się dwa zadania - aktywny gracz, oczywiście po ustaleniach z Sebą, decyduje, które z nich będzie pokazywał.

Każdy z graczy będzie miał dokładnie 45 sekund na przedstawienie jak największej liczby haseł - do odmierzenia czasu użyjcie dołączonej do gry klepsydry. Czasomierz przygotujcie przed rozpoczęciem zabawy.

Jak grać?

Rozgrywka trwa 4 rundy. Każda runda kończy się, gdy wszyscy uczestnicy wcielą się w aktywnego gracza. Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia spacerowała po swojej dzielnicy ubrana w dres, lub po prostu najmłodszy uczestnik zabawy - zostaje on aktywnym graczem.

Jego zadaniem będzie pokazanie wylosowanego hasła - wraz z Sebą lub za jego pomocą - tak, aby pozostali gracze jak najszybciej je odgadli. Wbrew pozorom nie będzie to łatwe, gdyż w trakcie pokazywania nie można używać słów ani wydawać żadnych dźwięków!

W trakcie prezentacji hasła możecie jednak korzystać z wszelkiego rodzaju przedmiotów i sprzętów znajdujących się wokół Was. Dopuszczalne jest również angażowanie pozostałych uczestników zabawy - kto jak kto, ale Seba lubi robić wokół siebie trochę zamieszania.

Aktywny gracz najpierw głośno czyta podkreśloną na karcie kategorię, na przykład: „Gdzie jest Seba?”, „Co robi Seba?”, a następnie musi (oczywiście wraz z Sebą) tak długo pokazywać hasło, aż któryś z graczy odgadujących poda poprawną odpowiedź lub skończy się czas. Ten, kto odgadnie hasło, otrzymuje kartę z pytaniem, a aktywny gracz, o ile ma jeszcze czas, kontynuuje pokazywanie kolejnych haseł.

Pamiętajcie, Seba nie lubi rozmieniać się na drobne, więc i Wy nie bądźcie małostkowi: jeżeli odpowiedź gracza odgadującego nieznacznie różni się od tej zapisanej na karcie, można uznać ją za poprawną, np. „Co się przydarzyło Sebie?” „Uprowadzili go” = „Został porwany” lub „Co robi Seba?” „Opowiada dowcip” = „Opowiada kawał”.

Na koniec tury następuje podliczenie punktów. Każda zdobyta przez odgadujących karta warta jest 1 punkt. Aktywny gracz zdobywa tyle punktów, ile pokazywanych przez niego haseł udało się odgadnąć pozostałym graczom.

Wszystkie punkty zapiszcie w dołączonym do gry notesie, a wykorzystane w tej turze karty odłóżcie na stos kart odrzuconych. Następuje tura kolejnego gracza, który będzie odgrywał scenki wraz z Sebą. Po rozegranii 4 pełnych rund gra dobiega końca.

Uwaga: w czwartej rundzie każde odgadnięte hasło warte jest aż 2 punkty!

Jak wygrać?

To proste. Po zakończeniu 4. rundy należy mieć największą liczbę punktów.

Wariant zespołowy

Chcecie zagrać w większej grupie osób? Żaden problem - po prostu podzielcie się na dwie drużyny. Każda z drużyn ma 45 sekund na odgadnięcie jak największej liczby haseł. Pamiętajcie, aby nie ułatwiać zadania drużynie przeciwnej i nie odgadywać haseł w trakcie trwania jej tury. Pozostałe zasady gry są identyczne jak w wariantcie indywidualnym. Zespół, który po 4 rundzie będzie miał najwięcej punktów - wygrywa!

Koncepcja gry: Seven Towns Ltd.

Opracowanie wersji polskiej: Adam Bukowski, Tomasz Czerwiński, Paulina Kortas

Opracowanie graficzne: Karina Boryńska



©2022, Identity Games International BV
Westersingel 108 I 3015 LD Rotterdam I The Netherlands
www.identitygames.com



TREFL SA, ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com