

COLOUR BRAIN



Myśl kolorem!

INSTRUKCJA

wiek graczy: 12+
liczba graczy: 2-20
czas rozgrywki: 20 min

CEL GRY

W trakcie zabawy gracze udzielają odpowiedzi na zadane pytania, używając do tego 11 kart kolorów posiadanych w ręce. Kto pierwszy zdobędzie 10 punktów – wygrywa grę!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W podstawowej wersji gra *Colour Brain. Myśl kolorem!* przeznaczona jest dla 2–4 graczy. Możecie też grać w drużynach, dzięki czemu w rozgrywce będą mogło uczestniczyć dużo więcej osób! Zasady dla obu tych wariantów pozostają takie same.

- Każda z drużyn wybiera ikonę i otrzymuje odpowiadającą jej talię składającą się z 11 kart kolorów: karty białej, żółtej, pomarańczowej, czerwonej, różowej, fioletowej, zielonej, niebieskiej, brązowej, szarej i czarnej.

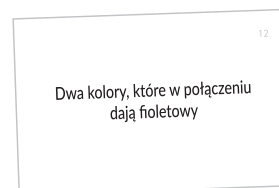


- Każda z drużyn otrzymuje też jedną losowo wybraną kartę „kradzieja” koloru.
- Pisak oraz notes do oznaczania punktów połóżcie w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
- Ze znajdujących się w pudełku 300 kart pytań stwórzcie niewielki stos zawierający 20–30 kart. W razie konieczności stos ten możecie na bieżąco uzupełniać pozostałymi w pudełku kartami.
- Jesteście gotowi do gry!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna drużyna, której członkowie mają na sobie najbardziej kolorowe stroje. Wybrany spośród nich uczestnik zabawy głośno i wyraźnie czyta pytanie umieszczone na wierzchniej karcie, dbając o to, by żaden gracz nie był w stanie dojrzeć umieszczonego na rewersie rozwiązania.

Następnie gracze, wykorzystując posiadane w ręce karty kolorów, decydują, które z nich stanowią odpowiedź na właśnie zadane pytanie. Wybrane karty kładą zakryte przed sobą.



Pierwsza z drużyn, która wyłoży karty, krzyczy: **„Kolorowy zawrót głowy!”**. Od tej pory pozostałe drużyny mają zaledwie 15 sekund na udzielenie odpowiedzi na pytanie. Następnie drużyny jednocześnie odwracają wyłożone przez siebie karty, a aktywny gracz odwraca kartę z pytaniem, prezentując tym samym prawidłową odpowiedź.

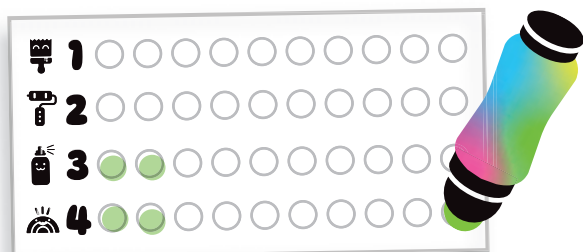


PUNKTOWANIE

- Jeżeli drużynie nie udało się udzielić prawidłowej odpowiedzi lub udzieliła jej tylko częściowo, wówczas nie zdobywa punktów.
- Jeżeli drużynie udało się udzielić prawidłowej odpowiedzi – zdobywa punkty tylko, jeżeli któraś z pozostałych popełniła błąd. Liczba zdobytych punktów równa się liczbie drużyn, którym nie udało się prawidłowo odpowiedzieć na pytanie. Oznacza to, że im więcej drużyn nie sprosta zadaniu, tym więcej punktów otrzyma drużyna, która udzieliła prawidłowej odpowiedzi.

Na przykładzie z rysunku drużyny 3. i 4. udzieliły błędnych odpowiedzi, więc nie uzyskują żadnych punktów. Drużyny 1. i 2. odpowiedziały poprawnie, dzięki czemu otrzymują po 2 punkty – za każdą drużynę, która nie poradziła sobie z pytaniem.

- Jeżeli wszystkie drużyny udzielą prawidłowej odpowiedzi, wówczas w obecnej rundzie nie zapisuje się punktów, za to w kolejnej rundzie zwycięzcom doliczony zostanie 1 dodatkowy punkt. Aby o tym pamiętać, połóżcie kartę z pytaniem obok notesu. Jeżeli ponownie wszyscy gracze odpowiedzieliby poprawnie, wówczas punkty przechodzą do kolejnej rundy, w której doliczone zostaną 2 dodatkowe punkty, itd.
- Jeżeli żadna z drużyn nie zdoła poprawnie odpowiedzieć na pytanie, punkty nie są przyznawane. Jeżeli w rundzie, w której miałyby zostać przyznane dodatkowe punkty, wszystkie drużyny udzielą złych odpowiedzi, bonusowe punkty przepadają.



Gdy wszystkie otrzymane punkty zostaną zaznaczone w notesie, następuje kolejna runda. Wyłożone karty wracają do rąk swych właścicieli, a gracz z drużyny zasiadającej po lewej stronie drużyny, która była aktywna w poprzedniej rundzie, czyta kolejne pytanie.

Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 10 punktów, wygrywa grę!

Karty „kradzieja” koloru

Każda z drużyn dysponuje jedną, losowo otrzymaną na początku rozgrywki kartą „kradzieja” koloru. Daje ona możliwość spowolnienia przodującej w punktach drużyny.



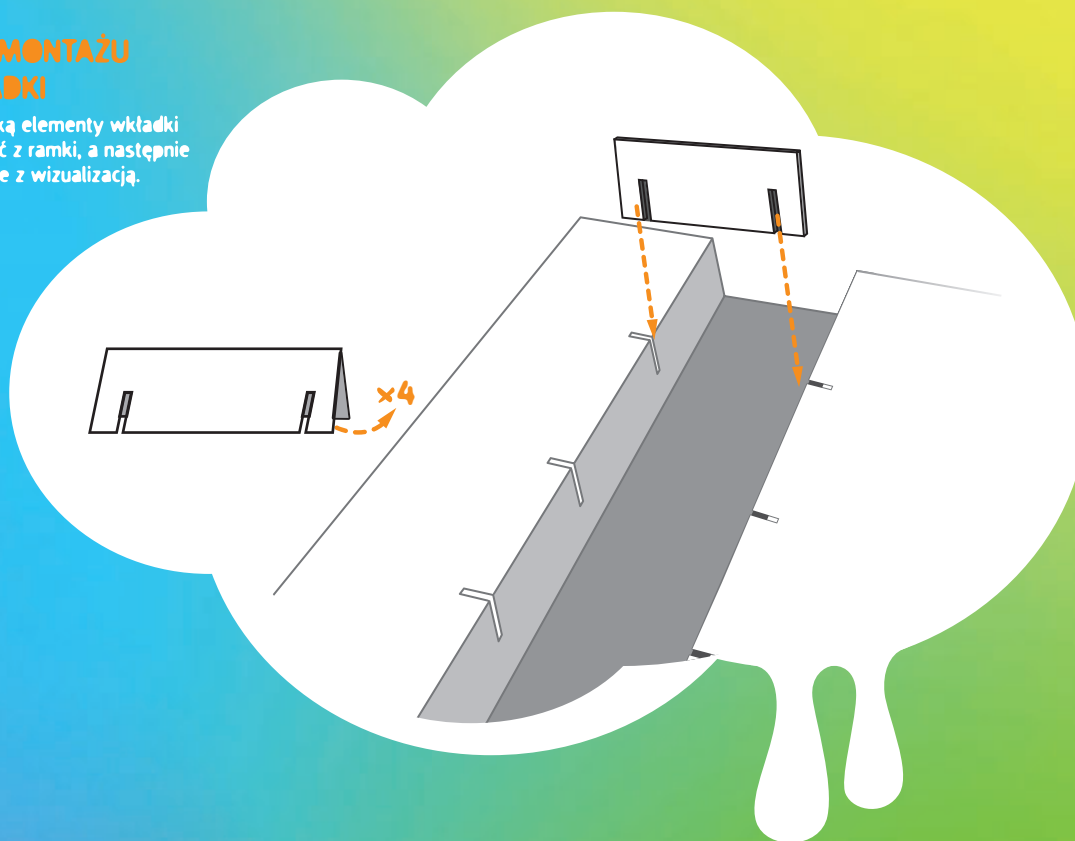
Karta może być użyta tylko w stosunku do drużyny, która w danej chwili dysponuje największą liczbą punktów, tym samym nie może być użyta właśnie przez tę drużynę. Karta „kradzieja” koloru musi zostać użyta jeszcze przed odczytaniem nowego pytania.

Na każdej z tych kart widoczna jest cyfra, która odnosi się do liczby kart, których zostanie pozbawiona przodująca w rozgrywce drużyna. Karty wybiera się w sposób losowy i odkłada na bok – w tej rundzie drużyna nie będzie mogła z nich korzystać. W kolejnej rundzie karty wracają do rozgrywki.

W trakcie całej rozgrywki każda z drużyn może tylko jeden raz zagrać kartę „kradzieja” koloru – używajcie jej rozważnie!

INSTRUKCJA MONTAŻU WKŁADKI

Przed pierwszą rozgrywką elementy wkładki należy ostrożnie wypchnąć z ramki, a następnie zamontować je zgodnie z wizualizacją.



Opracowanie wersji polskiej:
Adam Bukowski

Zespół:

Malwina Jakóbczyk, Natalia Bronk, Bartosz Odorowicz, Jacek Zdybel

Opracowanie graficzne:
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke

Opracowanie techniczne:
Aleksandra Niestuchowska, Grzegorz Traczykowski



Trefl SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia



Manufactured under license from Big Potato Ltd www.bigpotato.co.uk.
Copyright ©2018 Marketed and distributed by TREFL Spółka Akcyjna