

UNANIMO ZASADY GRY

Gra autorstwa Theo i Ory Coster (Theora Design)

Ilustracje: Olivier Fagnère

Od 3 do 12 graczy od 7. roku życia.

ZAWARTOŚĆ

- 54 karty;
- notatnik;
- 4 ołówki;
- instrukcja.



CEL GRY

Myśleć w podobny sposób co reszta graczy i tym samym zdobyć najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy bierze ołówek i kartkę z notatnika, na górze której zapisuje swoje imię.

Potasujcie karty „Unanimo” i umieśćcie je zakryte na środku stołu.



PRZEBIEG GRY

Wybierzcie pierwszego gracza.

- 1 Gracz odkrywa pierwszą kartę z wierzchu talii.
- 2 Gdy tylko karta zostanie odsłonięta, wszyscy gracze, łącznie z tym, który ją odkrył, zapisują w lewej kolumnie kartki z notesu 8 słów, które skojarzyły im się z ilustracją.
- 3 Pierwszy gracz wyznacza czas na wypisanie 8 słów w przeznaczonych do tego polach, po czym prosi graczy o odłożenie ołówków. To, czy wszyscy gracze zdążyli zapisać wszystkie 8 słów, nie ma znaczenia.
- 4 Pierwszy gracz głośno odczytuje pierwsze zapisane przez siebie słowo. Wszyscy, którzy również je zapisali (łącznie z graczem, który je odczytał), podnoszą ręce i otrzymują tyle punktów, ile rąk jest w górze. Jeśli gracz zgłosi słowo, którego nikt inny nie zapisał, otrzymuje 0 punktów. Takie życie!



Przykład

Karta „Biedronka”. Pierwszy gracz zapisał w pierwszym polu słowo „owad”. 3 innych graczy również je zapisało. Tym samym cała czwórka zapisuje obok słowa „owad” 4 punkty.

owad	4
owad	4
czerwony	3
kropki	3
mszyca	3
skrzydła	3
kwiat	3
szczęście	3
sklep	3
Razem:	

- 5 Następnie pierwszy gracz odczytuje swoje drugie słowo i ponownie wszyscy gracze, którzy też uwzględnili je na swojej liście, zapisują odpowiednią liczbę punktów. Pierwszy gracz postępuje w ten sam sposób z pozostałymi słowami ze swojej listy.
- 6 Po sprawdzeniu wszystkich 8 słów z listy pierwszego gracza kolejna osoba z jego lewej strony rozpoczyna odczytywanie słów. Postępuje w taki sam sposób jak jej poprzednik, nie uwzględniając jednak słów, za które już dostał punkty. Gra postępuje zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara aż do momentu, gdy listy wszystkich graczy zostaną sprawdzone. Ostatni gracz nie musi odczytywać słów, które

1

2

3

jeszcze nie zostały wymienione, ponieważ już wie, że nikt inny ich nie zapisał. Jeśli jednak ma na to ochotę, absolutnie nie należy pozbawiać go tej przyjemności!

7 Gdy wszyscy gracze przeczytają swoje słowa, każdy z nich sumuje swoje punkty i wpisuje końcowy wynik w pole **Razem**.

8 Kolejny gracz odrzuca użytą kartę (na przykład wkładając ją z powrotem do pudełka), a następnie odkrywa nową kartę z wierzchu talii. Gra toczy się w ten sam sposób co wcześniej. Słowa i wyniki należy wpisywać w drugiej kolumnie. Podobnie w trzeciej turze, rozpoczętej przez następnego gracza, należy zapisać trzecią kolumnę od lewej.



UWAGA!

- Słowa zaczerpnięte z ilustracji, liczby (1, 2, 3...) oraz symbole (-, =, +) są niedozwolone.
- Żeby otrzymać punkt za słowo, gracze muszą je zapisać dokładnie w tej samej formie. Na przykład „Gazeta” i „Gazety” to 2 różne słowa, podobnie jak „Rolki” i „Łyzworolki”.

KONIEC GRY

Po rozegraniu 3 kart gracze sumują swoje wyniki z każdej tury i wpisują końcowy wynik w prawym górnym rogu arkusza. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

ALTERNATYWNE WERSJE

MINUTNIK

Aby podkręcić tempo zabawy, możecie dać sobie tylko minutę na spisanie wszystkich słów... Gdy rozpocznie się końcowe odliczanie, z pewnością powstanie kilka naprawdę interesujących skojarzeń. Ach, ta presja czasu!

STOOOOP!

Gdy tylko któryś z graczy napisze 8 słów, wykrzykuje „STOP”. Pozostali gracze natychmiast odkładają ołówki. Potem następuje podliczanie punktów.

ZAKAZANE INICJAŁY

Jeden z graczy zapisuje na pustej kartce 5 liter. Kartka zostaje położona na środku stołu. Gracze nie mogą zapisywać słów zaczynających się na którąkolwiek z podanych liter.

JĘZYK OBCY

Zamiast pisać słowa po polsku, gracze wybierają inny język. To z pewnością znacznie skomplikuje sprawę!

GRA DRUŻYNOWA (POLECANA OD 8 OSÓB)

Podzielcie się na 4 zespoły podobnej wielkości. Każdy zespół wybiera inny róg pokoju, w którym będzie odbywała się gra. Gracze z 1 zespołu będą wspólnie decydować, jakie słowa zapiszą. Punkty są podliczane tak, jakby każdy zespół był 1 osobą.

Jeśli skończą się Wam arkusze punktowe, możecie je wydrukować z poniższych stron internetowych!
www.cocktailgames.com
www.wydawnictworebel.pl



Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictwo.rebel.pl



4

5

6