

„WIEM LEPIEJ: WERSJA FAMILIJNA”
TO ŚWIETNA OKAZJA, ABY SPRAWDZIĆ
SWOJĄ WIEDZĘ W RODZINNYM GRONIE.

WSZYSCY GRACZE USŁYSZĄ PYTANIA,
ALE TYLKO DZIECI BĘDĄ MOGLY
POPROSIĆ O PODPOWIEDŹ.

PRZED ROZPOCZĘCIEM ROZGRYWKI
NALEŻY PRZECZYTAĆ KROKI OD 1 DO 4.



ELEMENTY GRY

PLANSZA
2 DWUSTRONNE ARKUSZE Z ILUSTRACJAMI
16 PŁYTEK KATEGORII
8 PŁYTEK WIEM LEPIEJ
4 PŁYTKI ZAMIANA
4 PIONKI
PUDEŁKO NA KARTY Z PYTANIAMI
100 KART Z PYTANIAMI
WORECZEK
INSTRUKCJA

1 PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Gracze dzielą się na 2, 3 albo 4 drużyny. W drużynie może być 1 albo więcej graczy. Drużyna powinna składać się tylko z dzieci albo tylko z dorosłych. Jeśli gracze chcą stworzyć drużyny mieszane, powinni zmodyfikować zasady gry (zob. „Podpowiedzi” na następnej stronie).
- Należy przygotować długopis i kartkę oraz umieścić pudełko z planszą na środku stołu.
- Drużyny siadają przy wybranym brzegu planszy, a następnie biorą po 1 pionku, 2 płytki WIEM LEPIEJ i 1 płytkę ZAMIANA w odpowiednim kolorze.
- Następnie umieszcza się wszystkie płytki kategorii w woreczku, a pionki stawia się na czarnym polu początkowym w rogu pudełka.
- Arkusz z ilustracjami w kolorze pytań należy położyć na środku planszy.

2 ROZGRYWKA

Rozgrzywka składa się z kilku rund. Na początku rundy każda z drużyn losuje po 4 płytki kategorii, które kładzie odkryte na polach przy brzegu planszy w swoim kolorze. Kropki nad polami określają, ile punktów (1, 2, 3 albo 4) otrzyma drużyna za udzielenie prawidłowej odpowiedzi, dlatego ważne jest, aby ułożyć płytki w wybranej kolejności. Za każdy zdobyty punkt drużyna przesuwa swój pionek na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól.

Należy wybrać drużynę rozpoczynającą pierwszą rundę. Ta drużyna odpowiada na pytanie za **1 punkt**, które odczytuje na głos gracz z dowolnej drużyny przeciwnej. Jeśli na pytanie odpowiada drużyna dzieci, przed udzieleniem odpowiedzi może poprosić o podpowiedź.

Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, drużyna zdobywa **1 punkt** i przesuwa swój pionek o **1 pole do przodu**. Jeśli odpowiedź jest błędna albo drużyna nie udzieli żadnej odpowiedzi, nie otrzymuje punktu ani nie przesuwa pionka.

Po udzieleniu odpowiedzi na pytanie drużyna zakrywa płytkę danej kategorii – od tej chwili ta kategoria jest niedostępna. Następnie na pytanie za 1 punkt odpowiada drużyna siedząca po lewej stronie i powtarza się to do momentu, aż wszystkie drużyny usłyszą treść swojego pytania za 1 punkt. W kolejnych turach drużyny w kolejności próbują odpowiedzieć na pytania za 2, 3 i 4 punkty.

Runda się kończy, gdy ostatnia drużyna odpowie na czwarte pytanie. Jeśli żadnej z drużyn nie udało się dotrzeć na pole końcowe, wszystkie płytki kategorii należy włożyć do woreczka i rozpocząć kolejną rundę. Drużyną rozpoczynającą stać się drużyna siedząca po lewej stronie drużyny, która rozpoczynała poprzednią rundę.

Za każdym razem pytanie odczytuje się z nowej karty z pytaniami. Należy też pamiętać o podpowiedziach dla drużyny dzieci.

3 TAKTYKA I PODSTĘP

Podczas rozgrywki drużyny mogą korzystać z 2 rodzajów płytek taktycznych, dzięki którym zyskają przewagę nad przeciwnikami, utrudniając im grę lub zdobywając dodatkowe punkty.

! PŁYTKA WIEM LEPIEJ. Drużyna zagrywa płytkę WIEM LEPIEJ, gdy zna odpowiedź na pytanie i podejrzewa, że drużyna przeciwna nie udzieli poprawnej odpowiedzi. Płytkę WIEM LEPIEJ można zagrywać tylko podczas tury drużyny przeciwnej.

Z PŁYTKA ZAMIANA. Drużyna zagrywa płytkę ZAMIANA, gdy chce zamienić miejscami 2 dowolne odkryte płytki kategorii. Płytkę ZAMIANA można zagrywać tylko podczas tury swojej drużyny.

Gdy drużyna zagra daną płytkę taktyczną, nie może z niej ponownie skorzystać w danej rundzie. Na początku nowej rundy drużyny odzyskują wszystkie zagrane płytki. Zagrywanie płytek taktycznych jest opcjonalne.

4 WYGRANA

Gra się kończy, gdy pionek 1 z drużyn znajdzie się na polu końcowym.

Pionek nie musi się znaleźć dokładnie na polu końcowym – jeśli je minie, gra również się kończy. Jeśli pozostałe drużyny nie odpowiedziały na taką samą liczbę pytań co drużyna, która skończyła grę, należy dokończyć rundę, aby wszystkie drużyny miały za sobą tyle samo odpowiedzi.

Jeśli więcej niż 1 drużyna zakończy rundę z pionkiem na polu końcowym albo za tym polem, należy rozegrać wielki finał. Przed rozpoczęciem wielkiego finału wszystkie płytki kategorii umieszcza się w woreczku. Każda z drużyn finałowych losuje po 1 płytkę kategorii i po kolei odpowiada na pytanie z wylosowanej kategorii. Jeśli wszystkie drużyny udzieliły prawidłowej odpowiedzi, należy rozegrać kolejną rundę wielkiego finału. Rundy są kontynuowane do momentu, gdy tylko 1 z drużyn udzieli prawidłowej odpowiedzi na zadane pytanie. Ta drużyna wygrywa rozgrywkę!

JESTEŚCIE GOTOWI DO GRY!

NA DRUGIEJ STRONIE ZNAJDUJĄ SIĘ OPISY
PŁYTEK WIEM LEPIEJ I ZAMIANA, A TAKŻE
INFORMACJE, JAK NAJLEPIEJ UŻYWAĆ
PODPOWIEDZI W ROZGRYWCE Z DZIEĆMI.

PŁYTKA WIEM LEPIEJ

Drużyna zagrywa płytkę WIEM LEPIEJ, gdy chce odpowiedzieć na pytanie drużyny przeciwnej. Może ją zagrać przed albo po tym, jak pytanie zostanie odczytane. Tylko 1 drużyna może zagrać płytkę WIEM LEPIEJ przy danym pytaniu. Aby to zrobić, należy położyć płytkę na planszy i krzyknąć: „Wiem lepiej!”.

Na pytanie najpierw odpowiada drużyna, która rozgrywa swoją turę. Następnie drużyna, która zagrała płytkę WIEM LEPIEJ, proponuje swoją odpowiedź. Gdy drużyna dzieci zagra płytkę WIEM LEPIEJ, przed udzieleniem odpowiedzi może poprosić o odpowiedź, czego nie może zrobić drużyna dorosłych.

Jeśli drużyna dorosłych chce zagrać płytkę WIEM LEPIEJ, musi zanotować swoją odpowiedź, **zanim** drużyna dzieci usłyszy odpowiedź.

Jeśli drużyna dzieci chce odpowiedzieć na pytanie zadane drużynie dorosłych, może zagrać płytkę WIEM LEPIEJ **po usłyszeniu odpowiedzi dorosłych.** Ponadto drużyna dzieci może poprosić o odpowiedź, **zanim** zdecyduje się na zagranie pytki WIEM LEPIEJ.

PUNKTOWANIE PŁYTKI WIEM LEPIEJ

Drużyna, która zagrała płytkę WIEM LEPIEJ, otrzymuje punkty tylko wtedy, gdy **drużyna przeciwna udzieli błędnej odpowiedzi albo nie odpowie na pytanie.**

3 punkty za prawidłową odpowiedź, jeśli płytka WIEM LEPIEJ została zagrana **przed** przeczytaniem pytania.

1 punkt za prawidłową odpowiedź, jeśli płytka WIEM LEPIEJ została zagrana **po** przeczytaniu pytania.

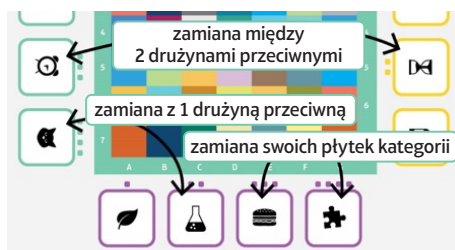
-1 punkt jeśli drużyna, która zagrała płytkę WIEM LEPIEJ, udzieli nieprawidłowej odpowiedzi albo nie udzieli odpowiedzi.

OSTATNIA PROSTA. Jeśli pionek drużyny przeciwnej znajduje się na ostatniej prostej (oznaczonej białymi strzałkami), drużyna, która zagrała płytkę WIEM LEPIEJ, może wybrać, czy chce przesunąć swój pionek do przodu o 1 albo 3 pola, czy cofnąć pionek drużyny przeciwnej o 1 albo 3 pola (liczba pól zależy od zdobytych punktów).

PŁYTKA ZAMIANA

Drużyna zagrywa płytkę ZAMIANA, aby pozbyć się niechcianej płytki kategorii, ukraść lepszą płytkę kategorii przeciwnikom albo utrudnić grę pozostałym drużynom. Płytkę ZAMIANA należy zagrać podczas tury swojej drużyny i przed przeczytaniem pytania przez gracza z innej drużyny. Aby to zrobić, należy położyć płytkę na planszy i zamienić ze sobą miejscami 2 odkryte płytki kategorii.

Drużyna może zamienić zarówno płytki kategorii drużyn przeciwnych, jak i swoje płytki. Nie można zamieniać zakrytych płytek kategorii. Zagrywając płytkę ZAMIANA, drużyna może także zamienić płytkę kategorii, dla której została zagrana płytka WIEM LEPIEJ. W takim przypadku płytka WIEM LEPIEJ wraca do drużyny, która ją zagrała, a pozostałe drużyny mogą zagrać swoje płytki WIEM LEPIEJ dla nowej kategorii.



Tłumaczenie: Katarzyna Kaszorek, Sandra Hoffman, Zuzanna Staniszweska
Redakcja: zespół Rebel

PODPOWIEDZI

Dzięki podpowiedziom dzieci i dorośli mają wyrównane szanse w rozgrywce przeciwko sobie. Starsze dzieci prawdopodobnie będą potrzebowały podpowiedzi tylko do trudniejszych pytań, natomiast młodsze mogą otrzymywać dodatkowy punkt, gdy podadzą prawidłową odpowiedź bez skorzystania z podpowiedzi.

Jeśli gracze chcą stworzyć drużyny mieszane, należy wprowadzić zasadę, że dorośli nie mogą uczestniczyć w dyskusjach, odpowiadać na pytania ani zagrywać płytkę WIEM LEPIEJ po odczytaniu podpowiedzi.

ARKUSZ Z ILUSTRACJAMI

Od czasu do czasu w treści pytania lub podpowiedzi może się pojawić odniesienie do ilustracji. W pudełku znajdują się 2 dwustronne arkusze z ilustracjami. Na górze karty z pytaniami oznaczono kolor arkusza (czerwony, zielony, żółty albo fioletowy), z którego gracze powinni skorzystać.

KATEGORIE



FILM

Tytuły filmów, aktorki, aktorzy i postacie.



GEOGRAFIA

Państwa, miasta, oceany, rzeki, jeziora i góry.



GRY I ZABAWY

Gry planszowe, gry komputerowe, zabawki i hobby.



HISTORIA

Postacie, miejsca i wydarzenia historyczne.



JĘZYKI

Języki obce, gramatyka, powiedzenia i przysłowia.



KSIĄŻKI

Tytuły książek, autorki, autorzy i postacie literackie.



MUZYKA

Piosenki, muzyczki, muzycy i instrumenty.



NATURA I ŚRODOWISKO

Rośliny, kamienie, klimat i środowisko.



NAUKA

Fizyka, chemia, matematyka, astronomia i anatomia.



POTRAWY I NAPOJE

Dania, składniki, akcesoria i przybory kuchenne.



SPOŁECZEŃSTWO

Polityczki, politycy, instytucje i organizacje.



SPORT

Sportowczynie, sportowcy, dyscypliny i kluby sportowe.



TELEWIZJA I SERIALE

Programy telewizyjne, prowadzące, prowadzący, aktorki, aktorzy i postacie.



TRADYCJE I WIERZENIA

Religie, mitologia, legendy i zwyczaje.



ZWIERZĘTA

Gatunki zwierząt, ich wygląd i zachowanie.



ŻYCIE CODZIENNE

Dom, elektronika, oprogramowanie i sprzęt komputerowy, środki masowego przekazu, popularne marki.