

# DOPASOWANI

## Elementy gry

- 109 kart (654 pytania)
- 1 karta pomocy
- 1 plansza
- 1 znacznik rund
- 4 pionki graczy
- 8 notesów (po 2 w każdym kolorze)
- 1 klepsydra (60 sek.)
- 1 instrukcja

Do gry potrzebny będzie jeszcze długopis dla każdego gracza.

## Przygotowanie gry

- Rozłóżcie **planszę** na środku stołu.
- Dobierzcie się w **2-osobowe drużyny**. Gracze z tej samej drużyny siadają naprzeciwko siebie.
- Umieście **znacznik rund** na torze rund na polu z cyfrą 1.
- Postawcie **klepsydrę** obok planszy.
- Każda drużyna wybiera **pionek** i kładzie go na planszy obok pola z cyfrą 1.
- Każdy bierze **notes** w kolorze pionka swojej drużyny.
- Położcie **karty** w stosie obok planszy.



## Przebieg gry

- Jeden z graczy dobiera kartę i odczytuje pytanie nr 1. Następnie przekręca klepsydrę.
- Każdy gracz zapisuje w swoim notesie **maksymalnie 5 odpowiedzi**. Odpowiedzi powinny być 1–2-wyrazowe, wyrażone rzeczownikami, przymiotnikami albo czasownikami, w miarę możliwości jednoznaczne i precyzyjne.  
Zapisujcie swoje odpowiedzi tak, by partner z drużyny ich nie widział.
- Gdy ktoś zauważy, że piasek w klepsydrze się przesywał, przestańcie notować.
- Każda drużyna punktuje po kolei. Jeden gracz z drużyny odczytuje swoje odpowiedzi. Jeśli jego partner z drużyny odpowiedział tak samo, musi to powiedzieć i oznaczyć w swoim notesie. Drużyna **zdobywa 1 punkt** za każdą dopasowaną odpowiedź – przesuwa odpowiednio pionek na torze punktacji. Teraz punktuje kolejna drużyna.

## Nowa runda

Po przeprowadzeniu punktacji dla każdej drużyny następuje nowa runda. Przesuńcie znacznik rund na kolejne pole. Wykorzystaną kartę odłóżcie do pudełka. Jeden z graczy dobiera nową kartę, odczytuje pytanie nr 1 i przekręca klepsydrę itd.

**Uwaga!** Odkładajcie wykorzystane karty do pudełka tak, by się nie pomieszały z pozostałymi. Po tym, jak wykorzystacie wszystkie pytania nr 1, weźcie od nowa całą talię i rozegrajcie pytania nr 2, potem pytania nr 3 i tak dalej.

## Koniec gry

Gra kończy się, gdy:

- któraś drużyna zdobędzie co najmniej **30 punktów** lub
- po zakończeniu **9 rundy**.

Wygrywa drużyna z największą liczbą punktów. W przypadku remisu drużyny z tą samą liczbą punktów rozgrywają kolejną rundę aż do wyłonienia zwycięzców.

## Co to jest dopasowana odpowiedź?

Dopasowane odpowiedzi to takie, które dotyczą tego samego obiektu / czynności / emocji i są na podobnym poziomie ogólności. Nie muszą być jednak wyrażone dokładnie takimi samymi słowami. Na przykład przy pytaniu „Co może być przyczyną domowych kłótni?” odpowiedzi „pieniądze” i „domowy budżet” są dopasowane. Natomiast przy pytaniu „Jakie rzeczy są potrzebne do zbudowania domu?” odpowiedzi „młotek” i „narzędzia” nie są, bo narzędziem może być zarówno młotek, jak i śrubokręt czy wiertarka itp.

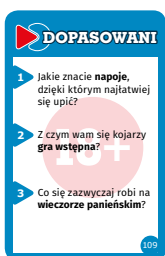
Sytuacje sporne rozstrzygają wszyscy gracze – pamiętajcie, chodzi o zabawę!

**Przykład:** „Z czym wam się kojarzy komputer?”

Maciek odczytuje swoje odpowiedzi, a Kasia zaznacza dopasowania. Drużyna Macia i Kasi zdobywa w sumie **3 punkty**. „Ekran” i „monitor” traktowane są jako dopasowane (chodzi o ten sam obiekt). Natomiast odpowiedzi „internet” i „przeglądarka” już nie są dopasowane (określają dwie różne rzeczy).

DOPASOWANI	DOPASOWANI
MACIEK	KASIA
Internet	Myszka ✓
Gry ✓	Dysk twardy
Klawiatura	Przeglądarka
Myszka ✓	Gra komputerowa ✓
Monitor ✓	Ekran ✓

## Karty dla dorosłych



Czerwonym kolorem zostały oznaczone karty z pytaniami przeznaczonymi dla dorosłych graczy. Przed grą można je pomieszać razem z pozostałymi kartami lub odłożyć na bok.

## Gra 5- lub 7-osobowa

Jedna z drużyn jest 3-osobowa. 2 osoby dzielą ten sam notes i wspólnie główkują nad skojarzeniami.

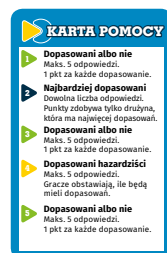


EGMONT Polska Sp. z o.o.;  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa;  
Wydawnictwo Egmont.pl;  
© 2018 Egmont Polska Sp. z o.o.

EGMONT.pl

Autor gry: Grzegorz Rejchtman  
Ilustracje: Piotr Kania  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak;  
Redakcja: Patryk Blok;  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

## Warianty gry



Po zapoznaniu się z podstawowymi zasadami proponujemy poniższy wariant urozmaicający rozgrywkę. W zależności od numeru rundy zmienia się sposób grania. W każdej rundzie nadal obowiązuje limit 1 minuty na napisanie odpowiedzi (klepsydra).

W grze z tym wariantem przyda się karta pomocy, która zawiera skrócony opis rund.

### Rundy 1 3 5 7

#### Dopasowani albo nie

Każdy gracz wypisuje maksymalnie 5 odpowiedzi. Drużyna zdobywa 1 punkt za każde dopasowanie (tak jak w podstawowej grze).

### Rundy 2 9

#### Najbardziej dopasowani

Każdy gracz wypisuje dowolną liczbę odpowiedzi. Tylko drużyna, która ma najwięcej dopasowań, zdobywa 1 pkt za każde dopasowanie (pozostałe drużyny nie punktują w tej rundzie). W przypadku remisu punktują wszystkie wygrywające drużyny.

### Runda 4

#### Dopasowani hazardziści

Każdy gracz wypisuje maksymalnie 5 odpowiedzi. Gracze w drużynie dodatkowo obstawiają, ile będą mieli dopasowań. Muszą uzgodnić wspólną liczbę i zapisać ją w notesach, zanim skończy się czas. Jeśli uda im się trafić, zdobywają dodatkowo 1 punkt za każde dopasowanie (czyli jeśli mają na przykład 3 dopasowania, zdobywają 6 punktów).

### Runda 6

#### Dopasowani na 100%

Każdy gracz wypisuje maksymalnie 5 odpowiedzi. Dodatkowo gracze (każdy u siebie) zakreślają 1 odpowiedź, co do której są pewni, że będzie dopasowana. Jeśli ta sama odpowiedź jest zakreślona przez obydwu graczy z drużyny, zdobywają oni dodatkowo 1 punkt za każde dopasowanie (nie tylko za to zakreślone).

### Runda 8

#### Dopasowana litera

Każdy gracz wypisuje maksymalnie 5 odpowiedzi. Gracze mogą sobie podpowiadać, mówiąc pierwszą literę każdej swojej odpowiedzi.

Grę polecają:



W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

