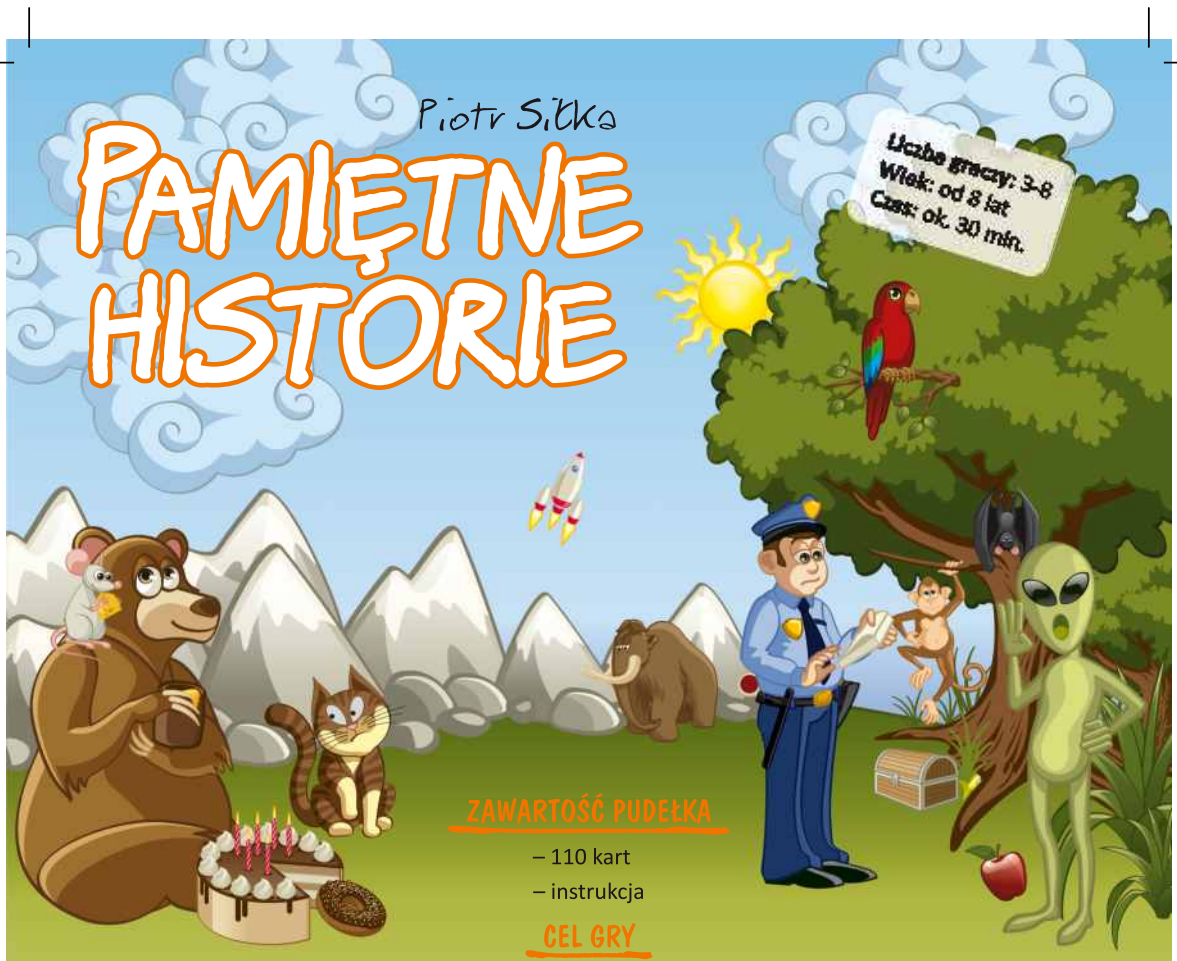
Piotr Sitka

PAMIĘTNE HISTORIE



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

– 110 kart

– instrukcja

CEL GRY

Gracze próbują zdobyć jak najwięcej punktów, odgadując **słowa** przedstawione za pomocą rysunków na kartach użytych przez przeciwników do opowiedzenia historii. Muszą jednak uważać, ponieważ mogą również tracić punkty za każde nieodgadnięte przez przeciwników słowo z własnych historii. Im ciekawsza, bardziej absurdalna opowieść, tym większe szanse, iż pozostali gracze dobrze ją zapamiętają.

PRZYGOTOWANIE

Przed rozpoczęciem gry tasuje się wszystkie karty i rozdaje każdemu po **3**. Osobę rozpoczynającą wybiera się w dowolny sposób.

Uwaga! Jeżeli opowiadanie historii przy użyciu 3 kart wydaje się graczom zbyt proste, mogą rozdać po 4, 5 lub nawet 6 kart.

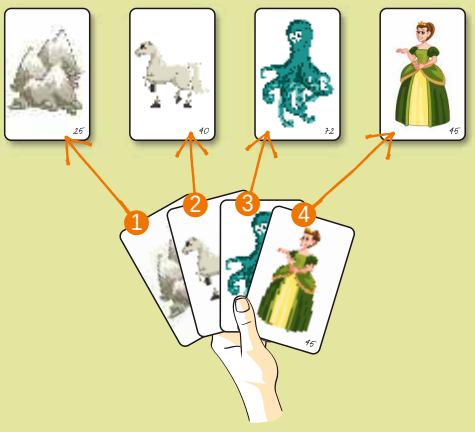
ZASADY GRY

Gra jest podzielona na **2 fazy**:

Faza opowiadania

Składa się z **2 rund**. W pierwszej każdy zapoznaje się ze swoimi kartami i opowiada pierwszą historię, w której muszą zostać użyte **wszystkie** słowa zilustrowane na kartach. W momencie wykorzystywania danego słowa należy kartę **wyłożyć** przed sobą, tak by była widoczna dla wszystkich graczy. Kolejne karty trzeba układać w rzędzie, jedną obok drugiej – od lewej do prawej. Po zakończeniu opowiadania karty są **odwracane** rewersem do góry i układane w formie stosu (jedna na drugiej).

Przykład 1. Anna, Piotr i Jan grają w wariant z 4 kartami. Piotr otrzymał następujące karty:



Używając ich, opowiada swoją historię: *Za siedmioma wysokimi górami (w tym momencie wykłada przed siebie odkrytą kartę z górą), za siedmioma pastwiskami z końmi (wykłada kartę z koniem i kładzie ją obok karty z górą) i nawet za siedmioma morzami z ośmiornicami (ta karta zostaje położona obok karty z koniem) mieszka królewna (Piotr ponownie wykłada kartę i kładzie ją obok pozostałych) i narzeka: ja to wszędzie mam tak daleko!*

Na koniec Piotr odwraca wszystkie karty rewersem do góry i układa je w formie stosu.

Gdy każdy z grających opowie swoją historię, rozpoczyna się druga runda. **Ponownie** wszyscy otrzymują **taką samą** ilość kart z talii i rozpoczynają opowiadanie nowych historii, tym razem w przeciwnym kierunku (rozpoczyna osoba, która w pierwszej rundzie była ostatnia).

Po zakończeniu pierwszej fazy każdy gracz powinien mieć przed sobą **dwa zakryte stosy kart**.

Uwaga! Opowiadane historie mogą być krótkie lub rozbudowane.

Przykład 2. Historia z użyciem 6 kart.

*Zdzisławowi zepsuł się **kran**. Woda ciekła z niego do tego stopnia, że uzbierała się jej cała **wanna**. Zdzisław był jednak optymistą i postanowił wykorzystać tę sytuację do spełnienia swojego marzenia. Postanowił na kilka chwil zostać **nurkiem** i niewiele myśląc, zanurzył się pod wodę. Po skończonej przygodzie był tak zadowolony z siebie, że postawił sobie za punkt honoru spełnianie jednego swojego marzenia tygodniowo. Jak pomyślał, tak zrobił i w kolejną niedzielę wybrał się **balonem** na szczyt pobliskiej **góry**, po czym zjechał z niej na **sankach**, mając na sobie tylko kąpielówki.*

Faza zgadywania

Każdy bierze do ręki karty ze swojego **pierwszego** stosu, nie pokazując ich innym. Zaczynając od osoby, która jako ostatnia opowiadała swoją drugą historię, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wskazuje **dowolnego** przeciwnika i wypowiada **jedno** słowo, które jego zdaniem zostało użyte do opowiedzenia danej historii.

- Jeżeli gracz **odgadł** słowo z jednej z kart przeciwnika, otrzymuje ją i umieszcza **odkrytą** przed sobą, a kolejka przechodzi na następną osobę.
- Jeśli gracz podał **błędne** słowo, nie ponosi żadnych konsekwencji, a kolejka przechodzi na następną osobę.

Uwaga! Często się zdarza, że gracze pamiętają rysunek przedstawiony na karcie, ale nie pamiętają dokładnie słowa, które zostało wykorzystane przez przeciwnika w chwili jej zagrania. Z tego powodu zarówno przy tworzeniu historii, jak i przy odgadywaniu słów dopuszcza się zmianę przypadka, rodzaju i liczby np. zamiast słowa „pies" można powiedzieć „psem", zamiast słowa „policjant" – „policjantka", a „guzik" zastąpić „guzikami".

Gdy wyczerpią się karty z pierwszej rundy (wszystkie słowa zostały odgadnięte) lub wszyscy spasują (nie pamiętają już żadnego słowa), rozpoczyna się sprawdzenie znajomości drugich historii. Tym razem obowiązuje kolejność **przeciwna** do ruchu wskazówek zegara.

Uwaga! Jeśli graczowi pozostały jakieś nieodgadnięte karty z którejkolwiek historii, odkłada je zakryte przed sobą. Na koniec gry będą się liczyły jako punkty ujemne.

KONIEC GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW

Gdy zakończy się odgadywanie słów z obu historii (zabrakło kart na rękach graczy lub wszyscy spasowali), następuje koniec gry.

Uwaga! W sytuacji gdy jeden z graczy (lub kilku) nie chce spasować, mimo że nie pamięta już żadnego słowa, gra kończy się, gdy drugi raz z rzędu nikt w swojej kolejce nie wskaże poprawnego słowa.

Wszyscy sumują zdobyte punkty. Każda odkryta karta leżąca przed graczem to **1 punkt zwycięstwa**, z kolei każda zakryta (nieodgadnięte karty z własnych historii) to **1 punkt ujemny**. Osoba, z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten, kto zapamiętał więcej słów. Jeśli nadal jest remis, mamy kilku zwycięzców.

Przykład:

Anna

Piotr

Jan

Grę wygrywa Anna ponieważ zdobyła 4 punkty (wszystkie karty z jej własnej historii zostały odgadnięte przez współgraczy – nie ma więc punktów ujemnych i sama odgadła 4 słowa). Piotr ma -1 punkt (zgadł 2 słowa, jednak 3 jego karty nie zostały odkryte), a Jan 1 punkt (sam odgadł 2 słowa, jednak jedno z jego własnej historii nie zostało odgadnięte).

JAK ZOSTAĆ MISTRZEM PAMIĘTNYCH HISTORII:

1. Bądź cały czas skoncentrowany i uważnie słuchaj historii opowiadanych przez przeciwników.
2. Akcentuj poszczególne słowa, wtedy łatwiej zostaną zapamiętane, a Ty nie będziesz miał punktów ujemnych.
3. Zabawna, straszna, czy dramatyczna – stworzona przez Ciebie historia powinna być niezapomniana!

Słowa, których trzeba użyć wykładając daną kartę:

1.	Anioł	38.	Klepsydra	75.	Pączek
2.	Aparat fotograficzny	39.	Klucz	76.	Peleryna
3.	Astronauta	40	Koń	77.	Pędzel
4.	Auto	41.	Kosmita	78.	Pierścionek
5.	Autobus	42.	Kot	79.	Pies
6.	Balon	43.	Kowboj	80.	Pióro
7.	Bałwan	44.	Kran	81.	Pirat
8.	Biedronka	45.	Królewna	82.	Piwo
9.	Błyskawica	46.	Książka	83.	Planeta
10.	Bomba	47.	Kwiat	84.	Policjant
11.	Chleb	48.	Lalka	85.	Rakieta
12.	Chmura	49.	Lampa	86.	Rewolwer
13.	Czekolada	50.	Latarnia morska	87.	Rower
14.	Drzewo	51.	Liczydło	88.	Róża
15.	Drzwi	52.	List	89.	Ryba
16.	Duch	53.	Liść	90.	Rycerz
17.	Dywan	54.	Lizak	91.	Sanki
18.	Dziecko	55.	Lody	92.	Schody
19.	Eskimos	56.	Lokomotywa	93.	Skrzynia
20.	Fabryka	57.	Łuk	94.	Słońce
21.	Fontanna	58.	Magik	95.	Smok
22.	Fortepian	59.	Małpa	96.	Sowa
23.	Garnek	60.	Mamut	97.	Statek
24.	Gitara	61.	Motyl	98.	Stół
25.	Góry	62.	Mysz	99.	Strażak
26.	Gramofon	63.	Namiot	100.	Struś
27.	Grób	64.	Narty	101.	Studnia
28.	Guzik	65.	Niedźwiedź	102.	Telewizor
29.	Gwiazda	66.	Nietoperz	103.	Tort
30.	Igloo	67.	Nożyce	104.	Ufo
31.	Igła	68.	Nurek	105.	Wampir
32.	Indianin	69.	Odkurzacz	106.	Wanna
33.	Jabłko	70.	Ogień	107.	Wiatrak
34.	Jeż	71.	Ołówek	108.	Wielbłąd
35.	Kaczka	72.	Ośmiornica	109.	Zapałki
36.	Kangur	73.	Pająk	110.	Zegar
37.	Karuzela	74.	Papuga		

Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3
www.g3poland.com
www.facebook.com/G3Poland

Na licencji:
© ST Games Spółka z o.o.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2014. Wersja 1.0