

NA ILE OGARNIASZ?

Odpowiadajcie na pytania, ścigając się do ostatniego pola na planszy!
Kto pierwszy, ten wygrywa!

Za każdym razem musicie ocenić swoją znajomość jednego z wielu tematów w skali od 1 do 10. Prawda, że to łatwizna?

Karły



Ta karta jest losowana na początku, aby wyznaczyć drużynę, która rozpocznie grę.

Karły podstawowe:

4 kategorie zawierające całe mnóstwo tematów. Musicie sami ocenić, na ile Wasza drużyna ogarnia daną dziedzinę, w skali od 1 do 10.



Karły specjalne:

Gdy traficie na to pole, postępujcie zgodnie z poleceniem na danej karcie.



Oryginalne pytania, wiele odpowiedzi do wyboru...



Bonusy po jednej stronie, kary po drugiej



Tę kartę dobieracie, gdy jedna z drużyn dotrze na ostatnie pole planszy.

Przygotowanie

1- Utwórzcie drużyny: od 1 do 4 graczy

(Drużyny 1-osobowe? Cóż, jest to możliwe w tej grze)

2- Nie chcieliśmy Was ograniczać, więc do gry nie dołączyliśmy pionków. Możecie sami wybrać dowolne małe przedmioty, które wyrażą indywidualny charakter Waszej drużyny (np. spinacz, moneta, pierścionek z brylantem...). Przedmioty te ustawiamy na pierwszym polu planszy.



3- Gracz, który jest najbliższej talii **Zaczynamy!**, ciągnie jedną kartę z wierzchu i odczytuje na głos jej treść. W ten sposób dowiecie się, która drużyna rozpocznie grę.

4- **Dalsza kolejność wyznaczana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara** (zegara nie dołączono do zestawu). Drużyny odpowiadają kolejno na tylko jedno pytanie z wyciągniętej karty.

Przebieg gry

Kategorię pytań wskazuje pole, na którym znajduje się Wasz pionek.

Przykład: Na początku gry wszystkie pionki znajdują się na polu kategorii: Losowe.

Sami ustalacie w drużynach, jaki jest poziom Waszej wiedzy we wskazanej kategorii, w skali od 1 do 10.

Pytanie z numerem odpowiadającym poziomowi wiedzy, zadaje ktoś z drużyny, która znajduje się po Waszej prawej stronie.

Skala samooceny wiedzy



Jeżeli nie zaznaczono inaczej, każda drużyna ma 30 sekund na odpowiedź na zadane pytanie. Drużyny mogą umówić się na inny czas odpowiedzi.



Gracze będący w tej samej drużynie mogą wspólnie omawiać odpowiedzi. W czasie udzielania odpowiedzi zakazane jest używanie smartfonów, słowników, encyklopedii, sygnałów dymnych czy telepatii. W wyjątkowych przypadkach dopuszcza się podpowiedzi z użyciem alfabetu Morse'a.

Na każde pytanie możecie odpowiedzieć wyłącznie jeden raz.

- **Gdy udzielicie prawidłowej odpowiedzi, przesuniecie pionek o tyle pól, na ile oceniliście swoją wiedzę.** W przypadku gdy odpowiedź jest niekompletna lub niedokładna, przeciwnicy mogą poprosić o doprecyzowanie lub inne jej sformułowanie.
- **Gdy udzielicie błędnej odpowiedzi lub nie udzielicie odpowiedzi i skończy się czas, Wasz pionek pozostaje na tym samym polu (chyba, że karta wskazuje inaczej).**

Zakończenie gry

Aby zdobyć tytuł zwycięzcy, musicie z Waszą drużyną dojść do ostatniego pola na planszy i na zakończenie odpowiedzieć na pytanie z karty **OSTATNIE STARCIE**!

OSTATNIE STARCIE
HITY!

- W przypadku błędnej odpowiedzi, macie kolejną szansę sięgnąć po wygraną w następnej kolejce. Po prostu dobierzcie kolejną kartę z talii.
- W przypadku prawidłowej odpowiedzi, Wasza drużyna wygrywa! Możecie rozegrać kolejną partię albo zająć się czymś zupełnie innym, np. pisanem artykułów w Wikipedii.

Na ile ogarniasz? (oryg. TTMC). Pytania i szata graficzna są oryginalnym dziełem chronionym prawami autorskimi. Gra przeznaczona wyłącznie do użytku prywatnego.

Autorzy dokonali subiektywnego wyboru pytań zgodnie ze stanem wiedzy w 2022 roku.

Wersja polska: Wydawnictwo Muduko **Wydawca:** Marek Chołostiałow **Tłumaczenie i opracowanie pytań:** Karolina Czuba, Sławomir Czuba, Roma Guerder, Alicja Kownacka, Anna Podolska, Wojciech Rządek, Piotr Sztreker
DTP: Paweł Niziołek, Przemysław Walczak **Korekta:** Magdalena Białek, Sławomir Czuba



muduko.com
Podłęża 650
32-003 Podłęża
Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.