

Guess My Dress – odgadnij moje ubranie - GRA DEDUKCYJNA

Liczba graczy: 2 | Wiek gracza: 5-105 lat | Czas trwania każdej gry: ok. 15 - 20 minut

ELEMENTY W OPAKOWANIU:

- 2 dwustronne plansze do gry – postaci do ubierania (po 1 dla każdego gracza)



- 1 karta licznika – do zaznaczania w ilu próbach zostało odgadnięte ubranie przeciwnika



- 1 karta walidacyjna – do potwierdzania zgodności koloru, wzoru lub OK



- 54 elementy garderoby (czapki, bluzy, spodnie): 27 szt dla gracza A (niebieskie tło pod spodem ubrań) i 27 szt dla gracza B (żółte tło pod spodem ubrań). Elementy garderoby są dla obu graczy takie same



- 21 krążków potwierdzeń informacyjnych: 3 krążki ze słowem OK, 9 krążków z potwierdzeniem koloru, 9 krążków z potwierdzeniem wzoru

- 2 krążki z dziurką - znaczniki, żółty i niebieski, do zaznaczania ilości prób w zgadnięciu ubrania



- Garderoba: tekturowy panel oddzielający miejsce gry dla gracza A, aby nie był podglądany przez gracza B



- Bawełniana torba do ukrycia nienoszonych ubrań gracza A



OPIS

Ubierz swoją postać tak kreatywnie, jak potrafisz. Twój przeciwnik musi zgadywać jak ją ubrałeś. Jeśli odgadnie poprawnie wszystkie 3 rodzaje ubrań – czapkę, bluzę oraz spodnie (kolory oraz wzory), **wygrywa.**

CEL GRY

Gracz B ma odgadnąć, jak gracz A ubrał swoją postać z minimalną liczbą prób.

ZANIM ZACZNIESZ

Każdy gracz otrzymuje planszę do gry – czyli postać, którą będzie ubierał, każdy gracz otrzymuje też cały zestaw ubrań – w kolorze niebieskim lub żółtym (kolor pod spodem ubrań – na rewersie)

Gracz A otrzymuje - 21 krążków potwierdzeń informacyjnych: 3 krążki ze słowem OK, 9 krążków z potwierdzeniem koloru, 9 krążków z potwierdzeniem wzoru

W zależności od wariantu gry układane są również w widocznym miejscu dla obu graczy karty: z potwierdzeniem (walidacyjną) oraz kartę z liczeniem ilości prób odgadnięcia ubrania.

GRA

Jedna gra składa się z dwóch rund (raz odgaduje gracz A a drugi raz odgaduje gracz B)

Każda runda składa się z trzech kroków:

KROK 1:

Gracz A ubiera swoją postać, nie pozwala graczowi B widzieć jak, dlatego należy użyć panelu – garderoby aby rozdzielić widok.

Gracz A ubrania, których nie wykorzystał chowa do bawełnianego woreczka.

KROK 2:

Gracz B wykorzystując swoją intuicję, próbuje ubrać swoją postać tak, jak myśli, że ubrał ją gracz A, a następnie prosi gracza A o potwierdzenie swojego przypuszczenia.

KROK 3:

Jeśli gracz B poprawnie odgadł wszystkie trzy elementy garderoby(czapkę, bluzę, spodnie), otrzymuje od gracza A 3 krążki z napisem OK i wygrywa swoją rundę.

Jeśli jednak odgadł któreś z ubrań nieprawidłowo, gracz A wręcza mu odpowiednie 3 krążki informacyjne (np. otrzymuje krążek czerwony, niebieski oraz krążek z gwiazdkami). Musi dzięki tym krążkom wywnioskować poprawną kombinację ubrań. Następnie gracz B modyfikuje strój swojej postaci i prosi gracza A o ponowne sprawdzenie i wręczenie krążków informacyjnych.

Jeśli gracz 2 nie odgadnie zwycięskiej kombinacji po pięciu próbach, przegrywa rundę.

Liczba prób odgadnięcia jest zaznaczana na karcie licznika - za pomocą krążka z dziurką.

Po zakończeniu pierwszej rundy gracze zamieniają się rolami i grają drugą rundę: gracz A staje się graczem B i odwrotnie.

ZASADY

Gracz A nie może wprowadzać żadnych zmian w wybranym przez siebie stroju do czasu zakończenia rundy.

Gracz A musi użyć czapki, bluzki i spodni, aby ubrać swoją postać, a elementy muszą być umieszczone we właściwym miejscu (np. nie można umieścić pary spodni na głowie bohatera)

Gracz B nie może podejrzec planszy gracza 1 ani kart z ubraniami.

KONIEC GRY

Po ukończeniu dwóch rund:

- Jeśli tylko jeden gracz wygrał 2 rundy, wygrywa całą grę.
- Jeśli obaj gracze wygrali po 1 rundzie, zwycięzcą jest osoba, która wygrała rundę z najmniejszą liczbą prób odgadnięcia, jak jest ubrany przeciwnik
- Jeśli obaj gracze przegrali rundę lub obaj zdobyli tę samą liczbę prób odgadnięcia, powinni zagrać ponownie, dopóki nie zostanie wyłoniony zwycięzca.

WALIDACJA – POTWIERDZANIE ODGADNIĘCIA UBIORU

Walidacja ma miejsce wtedy, gdy gracz A daje graczowi B żetony weryfikacji (OK, kolor lub wzór), które pomagają wydedukować właściwą kombinację ubrań, aby wygrać.

Są trzy poziomy trudności gry:

• Poziom podstawowy: 5-6 lat

Gra jest rozgrywana za pomocą karty do weryfikacji - walidacji

Gracz A sprawdza każdy element garderoby indywidualnie.

Jeśli gracz B odgadł właściwy kolor lub wzór, na przykład kapelusza, gracz A umieszcza odpowiedni krążek informacyjny obok kapelusza na kartę walidacyjną – z potwierdzeniem.

(Przykład: jeśli gracz A użył czerwonej czapki w kropki, a gracz B ubrał swoją postać w kapelusza w czerwone paski, gracz A umieszcza żeton w kolorze czerwonym na pozycji kapelusza panelu walidacyjnego).

Gracz A powtarza proces sprawdzania osobno dla bluzy i spodni.

Jeśli gracz B odgadł właściwy kolor i wzór (tj. właściwe ubranie), gracz A umieszcza żeton OK obok tego ubrania na karcie

• Poziom średniozaawansowany: 6-8 lat

Gra toczy się bez panelu sprawdzającego

Gracz A sprawdza każdy element garderoby indywidualnie. Jeśli gracz B odgadł właściwy kolor lub wzór, na przykład kapelusza, gracz A przygotowuje odpowiedni żeton informacyjny.

(Przykład: jeśli gracz A użył czerwonej czapki w kropki, a gracz B odgadł czerwony kapelusza w paski, gracz B otrzymuje czerwony żeton informacyjny.)

Gracz A powtarza proces sprawdzania dla bluzy i spodni.

WAŻNE: na tym poziomie żetony potwierdzenia są ułożone razem w stos, więc gracz B nie wie, dla której części garderoby odgadł kolor lub wzór prawidłowo.

Gra toczy się bez panelu sprawdzającego

Najpierw gracz A potwierdza, czy są jakieś poprawne ubrania (oba kolory i wzór) i wybiera żeton z napisem OK dla każdego poprawnie odgadniętego elementu.

(Przykład: jeśli gracz A wybrał czerwoną czapkę w kropki, a gracz B zgadł czerwone spodnie w kropki, gracz B otrzyma 1 czerwony żeton i 1 żeton w kropki.)

Świetnej zabawy!