



gra pozorów

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



Autor: Jonathan Chaffer
Projekt graficzny okładki:
Małgorzata Wójcicka

W 1935 roku amerykański psycholog John Ridley Stroop odkrył tak zwany *efekt Stroopa*. Uczestnicy eksperymentu mieli głośno nazywać kolor tuszu, którym zostały zapisane wyrazy, i jednocześnie ignorować ich znaczenie. Na przykład, gdy prezentowane było słowo **NIEBIESKI**, należało odpowiedzieć „zielony”. Stroop udowodnił, że jest to znacznie trudniejsze niż w przypadku słowa **NIEBIESKI**.

Dzieje się tak, ponieważ w tym samym czasie prawa półkula mózgu stara się określić kolory, a lewa analizuje sens słów. Gdy informacje są sprzeczne i kolor atramentu różni się od znaczenia napisu, mózg ma spore problemy. Automatycznie przetwarza treść znanych mu słów i w związku z tym łatwo o błąd.

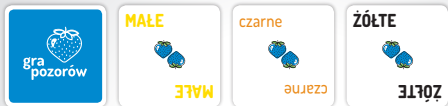
Zadania oparte o *efekt Stroopa* pozwalają rozwijać szybkość reakcji i podzielność uwagi.

Anna Karcz, psycholog, autorka bloga emocjedziecka.pl

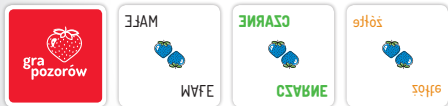


ELEMENTY GRY

65 kart podstawowych (z niebieskim rewersem)



45 kart do wariantu zaawansowanego (z czerwonym rewersem)



Co znajduje się na kartach

Zanim przejdziemy do opisu reguł gry, spójrzmy na informacje podane na kartach.

Na każdej karcie znajduje się **1 wyraz** (niebieskie truskawki są jedynie ozdobą kart). Litery w wyrazach mają kilka cech:



• **Liczba liter** – w wyrazach jest od 4 do 7 liter.

4 litery:

MAŁE



MAŁE

5 liter:

sześć



sześć

6 liter:

czarne



czarne

7 liter:

wielkie



wielkie

• **Kolor liter** – litery są w kolorach **żółtym**, **zielonym**, **czarnym**, **rudym**.

Litery **żółte**:

cztery



cztery

Litery **zielone**:

sześć



sześć

Litery **czarne**:

ŻÓŁTE



ŻÓŁTE

Litery **rude**:

grube



grube

• **Wielkość liter** – litery są WIELKIE lub małe.

Litery **WIELKIE**:

MAŁE



MAŁE

SZEŚĆ



SZEŚĆ

Litery **małe**:

czarne



czarne

wielkie



wielkie

- **Grubość liter** – litery są **grube** lub cienkie.

Litery **grube**:



Litery cienkie:



CEL GRY

W tej grze nie ma podziału na rundy czy tury graczy. **Wszyscy gracze równocześnie!**

Podczas gry będziecie wykładać na stół karty trzymane w rękach. Starajcie się jak najszybciej wyłożyć wszystkie swoje karty. Aby wygrać, należy wykazać się spostrzegawczością i szybkością!

PRZYGOTOWANIE GRY

- Karty z **czzerwonym** rewersem odłóżcie do pudełka (wykorzystywane są w wariantcie zaawansowanym).
- Potasujcie **karty podstawowe** (z **niebieskim** rewersem).
- **Jedną** z nich połóżcie **na środku stołu** – białą stroną do góry.
- Następnie rozdajcie każdemu graczowi **po 15 kart**. Gracze tworzą z nich stopy i kładą przed sobą niebieską stroną do góry.



Uwaga! Jeśli chcecie, aby gra trwała dłużej, możecie rozdać graczom więcej niż po 15 kart (każdy musi jednak mieć taką samą liczbę kart).

- Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

Gracz 2



Gracz 1



Gracz 3



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Pamiętajcie, że w grze obowiązuje zasada *kto pierwszy, ten lepszy* – **wszyscy gracze równocześnie.**

- Na hasło *START!* wszyscy bierzecie kolejne karty ze swoich stosów i staracie się jak najszybciej znaleźć taką, która pasuje do karty leżącej na środku stołu (zgodnie z zasadami opisanymi na następnej stronie).



Jeśli ktoś taką kartę znajdzie, jak najszybciej wykłada ją na środek stołu – na leżącą tam kartę.

- Wykładając karty na środek stołu, róbcie to w taki sposób, aby widoczna była tylko jedna karta – ta ostatnio wyłożona.
- W rękę możecie mieć dowolną liczbę kart. Przy braniu nowych kart ze swojego stosu obowiązuje tylko jedna zasada: kolejne karty z góry stosu należy brać pojedynczo, karta po karcie (a nie od razu kilka kart).
- Po wyłożeniu karty na środek stołu gra toczy się dalej – tym razem szukacie karty pasującej do tej wyłożonej przed chwilą. Sytuacja na środku stołu co chwilę się zmienia, wykładacie kolejne karty, musicie więc wykazać się spostrzegawczością i szybkością.
- Gdy dwóch lub więcej graczy w tym samym momencie wyłoży karty na środek stołu, tylko ten najszybszy zostawia tam swoją kartę. Pozostali muszą zabrać swoje karty.

Wykładanie kart na środek stołu

- **Karta leżąca na środku stołu opisuje tę, którą należy wyłożyć jako kolejną.**



- Patrząc na kartę leżącą na środku stołu, zwracacie uwagę wyłącznie na **TREŚĆ wyrazu**, a nie na wygląd liter (czyli ich liczbę, kolor, wielkość i grubość).
- Szukając odpowiedniej karty wśród tych trzymanyh w ręku, zwracacie uwagę wyłącznie na **WYGLĄD liter**, a nie na treść wyrazów.
- Osoba, która najszybciej znajdzie odpowiednią kartę, wyklada ją na środek stołu.

Przykład 1:

Na środku stołu leży karta „**RUDE**”. Wszyscy gracze szukają więc karty z wyrazem mającym **rude litery**. Osoba, która najszybciej znajdzie taką kartę, kładzie ją na środek stołu (zakrywa kartę dotychczas tam leżącą).

Poniżej znajdują się przykłady kart, które w tym przypadku można wyłożyć na środek stołu – wszystkie mają **rude litery**.



Przykład 2:

W tym przypadku wszyscy gracze szukają karty z **5-literowym wyrazem**.

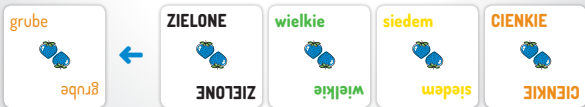
Poniżej znajdują się przykłady kart, które można wyłożyć na środek stołu – wszystkie mają **5 liter**.



Przykład 3:

W tym przypadku wszyscy gracze szukają karty z **grubymi literami**.

Poniżej znajdują się przykłady kart, które można wyłożyć na środek stołu – wszystkie mają **grube litery**.



Jeśli gracz popełni błąd i wyłoży kartę, która nie pasuje do tej leżącej na środku stołu, rywale powinni zwrócić mu na to uwagę. W takiej sytuacji gracz zabiera błędnie wyłożoną kartę z powrotem do ręki, a gra toczy się dalej.

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

a) Gdy któryś z graczy wyłoży na środek stołu swoją **ostatnią kartę**. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

b) Gdy któryś z graczy **nie ma karty pasującej** do tej leżącej na środku stołu. W takiej sytuacji gracz zatrzymuje grę, mówiąc *STOP!*, i odkrywa swoje karty:

- Jeśli gracz rzeczywiście nie ma karty, którą mógłby wyłożyć na środek stołu, gra kończy się. Zwycięzcą zostaje gracz, któremu zostało najmniej kart.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który powiedział *STOP!* Jeśli nie ma go wśród remisujących graczy, dzielą się oni zwycięstwem.

- **Jeśli gracz popełnił błąd** (miał przynajmniej jedną kartę pasującą do tej na środku stołu), gra jest kontynuowana, ale już bez gracza. Kładzie on karty przed sobą i czeka na zakończenie gry. Wciąż jednak ma szansę na zwycięstwo (może mieć najmniej kart lub wygrać dzięki remisowi). Nie warto jednak mówić *STOP!* zbyt pochopnie.

WARIANT TRUDNIEJSZY

Podczas tego wariantu wykorzystywane są te same karty, co w podstawowej wersji gry (z **niebieskimi** rewersami).

Rozgrywka podzielona jest na 2 etapy:

- W **etapie I** gramy tak, jak w podstawowej wersji gry – karta na środku stołu opisuje tę, którą można na niej położyć.
- W **etapie II** gramy inaczej – to wykładana karta musi opisywać tę leżącą na środku stołu.

Etap I

Przygotowanie i przebieg gry – jak w podstawowej wersji gry.

Po zakończeniu etapu I gracze zatrzymują karty, które im pozostały! Kładą je przed sobą na stole niebieską stroną do góry.

Następnie należy wykonać poniższe działania:

- Potasujcie karty leżące na środku stołu.
- Rozdajcie je po równo wszystkim graczom. Pamiętajcie, że w tym momencie nie bierzecie pod uwagę kart, które zostały wam z etapu I – rozdajecie wyłącznie karty, które leżały na środku stołu.
- Jeśli nie dało się rozdać kart po równo wszystkim graczom, brakujące karty weźcie z pudełka (podczas przygotowywania gry część kart odłożyliście do pudełka).



- Rozdane karty każdy gracz dokłada do kart, które zostały mu z etapu I, a następnie tasuje je wszystkie razem, tworzy z nich swój stos i kładzie przed sobą.
- Weźcie 1 kartę z pudełka i połóżcie ją na środku stołu – białą stroną do góry.

Zauważcie, że im więcej kart gracz odłoży na środek stołu podczas pierwszego etapu gry, tym mniej ich będzie mieć w drugim etapie.

Etap II

Przebiega podobnie, jak etap I. Różnica polega na innych zasadach wykładania kart na środek stołu.

Wykładanie kart na środek stołu

- **Wykładana karta musi opisywać tę, która leży na środku stołu.**
- Patrząc na kartę leżącą na środku stołu, zwracacie więc uwagę wyłącznie na **WYGLĄD liter** (czyli ich liczbę, kolor, wielkość i grubość), a nie na treść wyrazów.
- Szukając odpowiedniej karty wśród tych trzymanyh w ręku, zwracacie uwagę wyłącznie na **TREŚĆ wyrazu**, a nie na wygląd liter.
- Osoba, która najszybciej znajdzie odpowiednią kartę, wyklada ją na środek stołu.

Przykład 1:

W tym przypadku wszyscy gracze szukają kart opisujących tę leżącą na środku stołu, czyli z wyrazami: „**cienkie**”, „**sześć**”, „**czarne**”, „**wielkie**”.

Poniżej znajdują się przykłady kart, które można wyłożyć na środek stołu.



Przykład 2:

W tym przypadku wszyscy gracze szukają kart opisujących tę leżącą na środku stołu, czyli z wyrazami: „**żółte**”, „**siedem**”, „**grube**”, „**małe**”.

Poniżej znajdują się przykłady kart, które można wyłożyć na środek stołu.



Etap II kończy się w taki sam sposób jak etap I. Po zakończeniu etapu II gra dobiega końca – zwycięzca wyłaniany jest tak samo, jak w podstawowej wersji gry.

WARIANT ZAAWANSOWANY

Wariant ten polega na dodaniu talii z **czerwonym** rewersem do **kart podstawowych**. Czerwone karty możecie dodać podczas podstawowej rozgrywki lub grając w wariant trudniejszy.

Karty z czerwonym rewersem wprowadzają do gry nową cechę liter:

• **Kierunek liter** – litery mogą być zapisane normalnie lub lustrzanie.

Litery zapisane normalnie:



Litery zapisane lustrzanie:



- Przed rozpoczęciem gry talie z **czerwonym** i **niebieskim** rewersem dokładnie potasujcie.
- Wariant ten pozwala na grę w 5 osób (nie więcej). Możecie rozdać graczom po 15 kart (jak w podstawowej wersji gry) lub więcej, na przykład po 20 kart. Ważne, aby wszyscy gracze mieli taką samą liczbę kart.

- Zauważcie, że wyrazy „normalnie” i „lustrzanie” mają więcej niż 7 liter. Jest to dodatkowe utrudnienie, ponieważ nie opisuje ich żadna karta z liczebnikami („cztery”, „pięć”, „sześć”, „siedem”).
- Przebieg gry pozostaje bez zmian.

Przykład - etap I:

W tym przypadku wszyscy gracze szukają karty z wyrazem zapisanym **lustrzanie**.

Poniżej przykłady kart, które można wyłożyć na środek stołu. Wszystkie mają wyrazy lustrzane.



Przykład - etap II:

W tym przypadku wszyscy gracze szukają kart opisujących tę leżącą na środku stołu, czyli kart z wyrazami: „**żółte**”, „**wielkie**”, „**lustrzanie**”, „**grube**”.

Na następnej stronie znajdują się przykłady kart, które można wyłożyć na środek stołu.



ЖИЖАМЯОН



ЖИЖАМЯОН



ŽÓŁTE



ŽÓŁTE

wielkie



wielkie

LUSTRZANIE



LUSTRZANIE

grube



grube

Uwaga! Na stronie gry.nk.com.pl dostępny jest **jednoosobowy wariant gry**.



Od wydawcy:

Gra pozorów to polska edycja amerykańskiej gry **Stroop**.

Jej zasady wymagały od nas precyzyjnego dopasowania polskich wyrazów występujących na kartach. Niektórzy z Was mogą się dziwić, dlaczego w grze występuje kolor rudy, a nie ma np. czerwonego czy niebieskiego. Wynika to z zasad gry – na kartach muszą być kolory 4-, 5-, 6- i 7-literowe.

Mamy nadzieję, że **Gra pozorów** rozgrzeje Was do... *czerwoności* 😊.



Wydawnictwo **NASZA KSIĘGARNIA**

ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła

www.nk.com.pl, [f](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) / NaszaKsiegarnia

© nasza_ksiegarnia_gry

© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

© 2018 Grand Gamers Guild

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga

Koordinacja produkcji:

Krystyna Michalak, Aleksandra Semla

Redakcja: Michał Zwierzyński, Jakub Mann

Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna

Korekta: Zuzanna Laskowska

Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

JEDNA Z NAJLEPSZYCH NA ŚWIECIE GIER IMPREZOWYCH!

Bądź szybszy od rywali
– powiedz to, co masz **na końcu języka!**

WERSJA Z HASŁAMI

WERSJA Z LITERAMI

