

# Na końcu języka 2

instrukcje wideo  
gry.nk.com.pl



autor: Andrew Innes

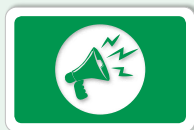
projekt graficzny: Łukasz Musiał, Cezary Szulc

## eLEMENTY GRY

**Talia zielona – 96 kart:**

88 kart z literami

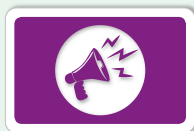
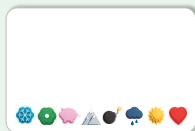
8 kart specjalnych



**Talia fioletowa – 61 kart:**

51 kart z kategoriami

10 pustych kart



Na pustych kartach  
możecie napisać  
wymyślone przez  
siebie kategorie!

## CEL GRY

Waszym zadaniem jest zdobyć **jak największej liczby kart**. Zdobywać je będziecie w **pojedyńkach** z innymi graczami. Musicie wykazać się spostrzegawczością i szybkością w podawaniu słów, które zazwyczaj będziecie mieć... na końcu języka!

## PRZYGOTOWANIE GRY

Potasujcie **zieloną talię kart**. Podzielcie ją na 2 mniej więcej równe stosy i połóżcie na środku stołu (rewersem do góry). W dalszej części instrukcji te stosy nazywać będziemy **zielonymi stosami kart**.



**Uwaga!** Przed rozgrywką **3-osobową** z **talii zielonych kart** usuńcie wszystkie karty (również specjalne) przedstawiające 2 wybrane przez was symbole (np. bombę i serce).



**Fioletową talię kart** odłóżcie do pudełka. Karty te wykorzystywane są w dwóch wariantach gry opisanych w dalszej części instrukcji.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która najszybciej powie *stół* z *powyłamywanymi nogami* (lub najmłodszy gracz).

- **Bierze 1 kartę** z dowolnego z zielonych stosów kart i **kładzie przed sobą** (zieloną stroną do dołu) w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli, co się na niej znajduje. Gracz robi to **szybko**, tak aby wszyscy gracze zobaczyli ją **w tym samym momencie**.

**Uwaga!** Kolejne karty brane z zielonych stosów gracz będzie umieszczać **jedna na drugiej**, tak aby widoczna była tylko ta **ostatnio położona**.

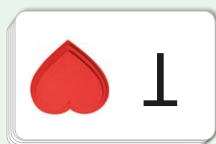
- Następnie kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) w identyczny sposób biorą po 1 karcie i kładą je przed sobą.
- W momencie gdy **na kartach 2 graczy pojawi się taki sam symbol**, dochodzi między nimi do **pojedyńku**. Muszą oni **jak najszybciej** podać **dowolne słowo zawierające obie litery** z tych kart.

**Przykład:** Gracz 1 położył przed sobą kartę z **sercem**. Taki sam symbol znajduje się na karcie gracza 3, dochodzi więc między nimi do pojedynku. Jak najszybciej muszą podać słowo zawierające litery **T** i **W**.

– Gracz 1 jako pierwszy krzyczy „**Tawerna!**”.

– Gracz 3 na końcu języka miał słowo „**Wodolot**”, ale nie zdążył go podać.

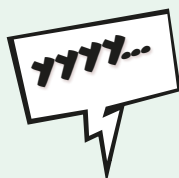
Gracz 4



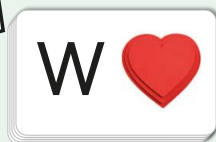
Gracz 1



Gracz 2

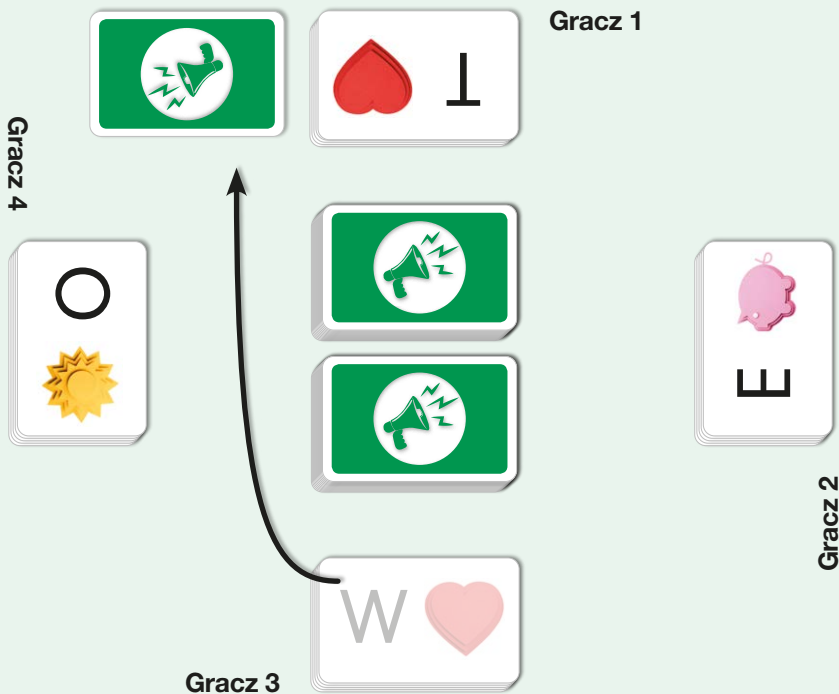


Gracz 3



- Gracz, który **wygrał pojedynek**, **zabiera kartę przeciwnika** i kładzie zakrytą (zieloną stroną do góry) przed sobą. Jest to jego **zdobyty punkt**.

**Przykład:** Gracz 1 był szybszy, wygrał więc pojedynek. Bierze kartę gracza 3 i kładzie ją zakrytą na stole przed sobą.



- Jeśli dwóch graczy **nie zauważą**, że mają taki sam symbol na swoich kartach, inni gracze mogą dać im do zrozumienia, że powinni rozegrać pojedynek – możecie spojrzeć na nich wymownie lub chrząknąć znacząco.
- Jeśli gracze biorący udział w pojedyнку **nie są w stanie wymyślić słowa** albo podali właściwe słowa **równocześnie**, następuje **dogrywka**.

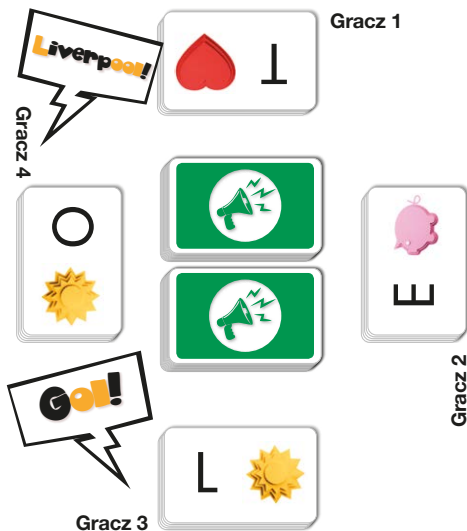
Jeden z pozostałych graczy wyklada dwie nowe karty z zielonych stosów (karty te muszą przedstawiać litery), a pojedynkujący się gracze muszą jak najszybciej podać słowo zawierające te litery. Zwycięzca dogrywki wygrywa pojedynek i zabiera kartę przeciwnika. **Karty wykorzystane do dogrywki należy wstawić do stosów.**

## Uwaga! Zachowajcie czujność!

W momencie gdy gracz pokonany w pojedynku oddaje zwycięzcy swoją kartę, odstania kartę leżącą pod spodem. **Może to spowodować, że dojdzie do następnego pojedynku!** Odbywa się on na takich samych zasadach, jak powyżej opisany. Musicie więc cały czas być czujni i obserwować symbole na kartach rywali!

**Przykład:** W poprzednim przykładzie gracz 3 przegrał pojedynek, musiał więc oddać swoją kartę. Oddając ją, odstąpił kartę leżącą pod spodem – z symbolem **stońca**. Taki sam symbol znajduje się przed graczem 4, dochodzi więc między nimi do pojedynku. Muszą podać słowo zawierające litery **L** i **O**.

– Gracz 4 mówi „Liverpool!”.  
– Gracz 3 mówi „Gol!”, jest jednak wolniejszy od rywala. Przegrywa więc pojedynek – musi oddać swoją kartę graczowi 4. Jeśli pod nią będzie się znajdować karta z sercem, słońcem lub świnką, nastąpi kolejny pojedynek.



Jeśli wśród kart leżących przed graczami **nie ma dwóch takich samych symboli** (czyli nie dochodzi do pojedynku), następny gracz bierze kartę z jednego z zielonych stosów i kładzie przed sobą.

### Pamiętajcie!

- Karty z literami brane z zielonych stosów kart musicie układać przed sobą jedna na drugiej, **aby widoczne były wyłącznie te ostatnio położone**.
- Dopóki nie rozegracie wszystkich pojawiających się po sobie pojedynków, żaden z graczy nie może odkryć nowej karty z zielonych stosów.

## Uwaga na karty specjalne!

Jeśli kartą wziętą z zielonych stosów będzie **karta specjalna** (czyli przedstawiająca 2 symbole), gracz umieszcza ją między zielonymi stosami. Od tego momentu do pojedynków będzie dochodzić w dwóch sytuacjach:

- gdy pojawią się **2 takie same symbole** (jak do tej pory) oraz
- gdy pojawią się **2 symbole z karty specjalnej!**

Gracz, który wyciągnął kartę specjalną, **kładzie ją między zielonymi stosami kart**.

Następnie gracz ten bierze drugą kartę z jednego z zielonych stosów i gra toczy się dalej.

Jeśli położenie karty specjalnej od razu wywołało pojedynek, gracz bierze drugą kartę po zakończeniu tego pojedynku.

**Uwaga!** Jeśli podczas gry zostanie wyciągnięta **kolejna karta specjalna**, należy ją położyć na poprzedniej, tak aby tylko ostatnia była widoczna dla graczy.



**Przykład:** Na kartach graczy 3 i 4 znajdują się takie same symbole, co na karcie specjalnej: **świnka** i **kwiat**. Dochodzi więc do pojedynku pomiędzy tymi graczami. Muszą podać słowo zawierające litery **R** i **D**.

– Gracz 3 mówi „Ogród!”.

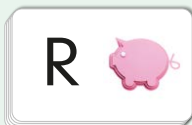
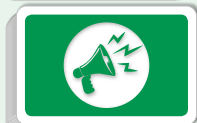
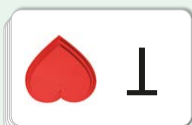
– Gracz 4 krzyczy „Droga!”.

Osoba, która była szybsza, weźmie kartę rywala i położy obok siebie.

Gracz 4



Gracz 3



Gracz 1



Gracz 2

Jeśli **na obu kartach** graczy biorących udział w pojedynku znajduje się **ta sama litera**, należy podać słowo, w którym litera ta występuje **przynajmniej 2 razy**.

**Przykład:** W pojedynku biorą udział gracze mający na swoich kartach tę samą literę: Y. Gracze muszą więc jak najszybciej podać słowo, które zawiera przynajmniej dwie litery Y.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy w obu zielonych stosach **skończą się karty**. Wygrywa osoba, która zdobyła **najwięcej kart**.

W przypadku **remisu** następuje **dogrywka**. Jeden z graczy kładzie na środek stołu 2 karty z literami (losuje je spośród kart wykorzystanych podczas gry), a remisujący gracze muszą jak najszybciej podać słowo zawierające te litery. Gracz, który zrobi to jako pierwszy, zostaje zwycięzcą.

## WARIANT TRUDNIEJSZY

W wariancie tym wykorzystana będzie **fioletowa talia kart (z kategoriami)**. Wyjmijcie z niej **puste karty** – nie biorą udziału w grze. Jeśli wymyślicie swoje kategorie, zapiszcie je na tych kartach i dołączcie do pozostałych fioletowych kart.

- Przygotowując grę, potasujcie fioletową talię kart i połóżcie w stosie (kategorią do góry) obok zielonych stosów kart.



- Gra przebiega w taki sam sposób, jak w wersji podstawowej. Jedyną zmianą dotyczy **pojedyneków**. Gracze biorący udział w pojedynku muszą jak najszybciej podać **słowo spełniające 2 warunki**:

- » musi pasować do **kategorii widocznej na górze stosu**,
- » musi zawierać **literę znajdującą się na karcie przeciwnika**.

Na końcu instrukcji umieściliśmy **uwagi dotyczące kategorii**. **Prze-czytajcie je przed rozpoczęciem gry!**

- Po zakończonym pojedynku lub serii następujących po sobie pojedynków następny gracz wykonuje poniższe działania:
    - » kartę kategorii leżącą na górze stosu odkłada do pudełka – w ten sposób odkrywa nową kategorię, która będzie obowiązywać w następnym pojedynku,
    - » kontynuuje grę, biorąc kartę z jednego z zielonych stosów i kładzie ją przed sobą.
  - Jeśli gracze biorący udział w pojedynku **nie są w stanie wymyślić słowa** albo podali właściwe słowa **równocześnie**, następuje **dogrywka**. Jeden z pozostałych graczy odkłada do pudełka kartę kategorii leżącą na górze stosu – w ten sposób **odkrywa nową kategorię**. Pojedynkujący się gracze muszą jak najszybciej podać słowo pasujące do nowej kategorii i zawierające literę z karty przeciwnika. Zwycięzca dogrywki wygrywa pojedynek i zabiera kartę przeciwnika. **Karta kategorii wykorzystana do dogrywki pozostaje na górze stosu**.
- Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.



**Przykład:** Na kartach graczy 1 i 2 znajduje się taki sam symbol, dochodzi więc między nimi do pojedynku. Jak najszybciej muszą podać słowo z kategorii **Zwierzę**, zawierające literę z karty przeciwnika.

– Gracz 1 krzyczy „**A**nakonda!”.

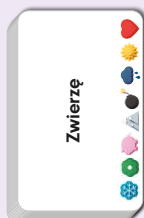
– Gracz 2 krzyczy „**S**okół!”.

Osoba, która była szybsza, weźmie kartę rywala i położy ją obok siebie.

Gracz 4



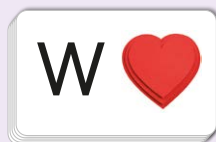
Gracz 1



Gracz 2



Gracz 3



# WARIANT JESZCZE TRUDNIEJSZY

W wariantcie tym rozgrywka przebiega w taki sam sposób, jak w **wariantcie trudniejszym**. Różnica polega na tym, że słowo podane podczas pojedynku **musi zawierać obie litery widoczne na kartach graczy biorących udział w pojedynku**.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

**Przykład:** W poprzednim przykładzie gracz 2 przegrał pojedynek, musiał więc oddać swoją kartę. Oddając ją, odsonił kartę leżącą pod spodem – z symbolem **serca**. Dochodzi do kolejnego pojedynku. Karta z kategorią **Zwierzę** pozostaje więc na swoim miejscu.

Gracze 2 i 3 muszą podać słowo z kategorii **Zwierzę**, zawierające **obie litery: A i W**.

– Gracz 2 krzyczy „**Gawron!**”.

– Gracz 3 krzyczy „**Wydra!**”.

Gracz 1

Gracz 2

Gracz 3

Gracz 4

Zwierzę

Wydra!

Gawron!

## Uwagi dotyczące kategorii

- Pamiętajcie, aby podczas pojedynków podawać hasła **możliwe do zweryfikowania** przez innych graczy. Dobrą odpowiedzią z kategorii *Muzyka* jest np. *U2*, ale *ciocia Marzenka* czy *sąsiad z góry* już nie – nawet jeśli osoby te potrafią pięknie śpiewać.

Możecie się umówić, że w przypadku wątpliwości, czy dane hasło jest poprawne, przeprowadzicie głosowanie.

- Kategorie znajdujące się na kartach są bardzo ogólne. Dzięki temu różne słowa mogą do nich pasować. Poniżej kilka przykładów:
  - kategoria *Książka*: *Pucio*, *Potop*, *kryminal*, *telefoniczna*,
  - kategoria *Bajka, zabawka*: *smery*, *smok*, *księżniczka*, *Śnieżka*, *lalka*, *klocki*,
  - kategoria *W zasięgu wzroku*: coś, co znajduje się w waszym pobliżu.
- **Uwaga!** Kategoria **WSZYSCY!** jest wyjątkowa. Po odkryciu takiej karty **udział w pojedynku biorą wszyscy gracze!** Należy podać słowo zawierające **jak najwięcej liter** z odkrytych kart leżących przed graczami. Pierwszy gracz, który poda słowo, odlicza 20 sekund. Pozostali gracze mogą podawać swoje słowa – każdy może podać tylko jedno. Po 20 sekundach pojedynk wygrywa osoba, która podała słowo z największą liczbą liter z odkrytych kart. W przypadku remisu wygrywa szybszy gracz. Zwycięzca zabiera kartę **WSZYSCY!** Karta ta warta jest **2 punkty!**
- **I pamiętajcie o najważniejszym: Na końcu języka to tylko zabawa!** Życzymy wielkich emocji i ogromnej frajdy z gry.

## Poznaj nasze gry planszowe!

[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl) •  /NaszaKsiegarnia •  nasza\_ksiegarnia\_gry



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Apełeczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
© 2019 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
© 2019 Anomia Press LLC. All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak,  
Aleksandra Semla  
Redakcja: Michał Zwierzyński  
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna  
Korekta: Zuzanna Laskowska  
Projekt graficzny: Łukasz Musiał, Cezary Szulc  
DTP: Cezary Szulc



[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl)

# TERAZ MOŻESZ GRAĆ RÓWNIEŻ Z DZIEĆMI!

Wersja **JUNIOR** – jak najszybciej powiedz  
z czym kojarzą się rysunki na kartach!

