

На ко́нці jęзыка

автор: Andrew Innes

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



Junior

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

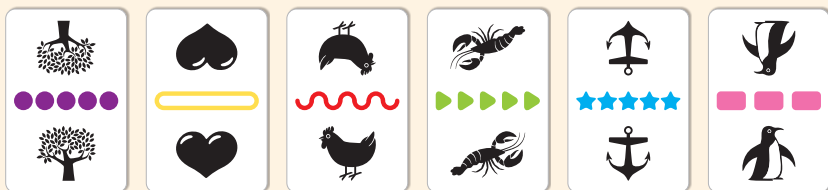
Помаранчева колода (54 карти): Блакитна колода (54 карти):



В кожній колоді:

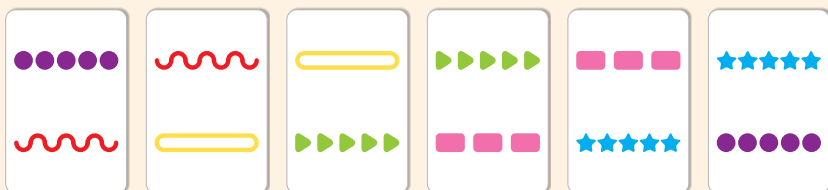
48 карток із зображеннями

(на кожній картці 2 чорно-білі картинки та кольоровий візерунок між ними)



6 спеціальних карт

(2 кольорові візерунки на кожній картці)



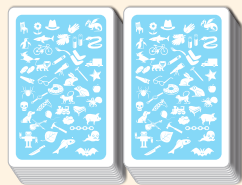
ЦІЛЬ ГРИ

Ваше завдання - зібрати **якомога більше карт**. Ви виграєте їх у поєдинках з іншими гравцями. Ви повинні бути проникливим і швидко вимовляти слова, які зазвичай будуть... на кінці язика!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Виберіть **одну** колоду карт: **помаранчеву** або **блакитну**. Поверніть іншу колоду в коробку. Кожна з них містить різні малюнки. Ви можете використовувати колоди як взаємозамінні.

Перемішайте карти, поділіть їх на 2 більш-менш рівні частини і покладіть на середину столу (зображенням вниз). Далі в інструкції ми називатимемо їх **колодами карт**.



ХІД ГРИ

Починає гру найстарший гравець або той, хто найкраще вимовить фрагмент вірша Яна Бжехви «Жук»: „w Szczepreszynie chrząszcz brzmi w trzcinie”.

- **Він бере 1 карту** з будь-якої колоди і **кладає її перед собою** (зображенням вверх) таким чином, щоб усі гравці могли бачити, що на ній зображено. Гравець робить це **швидко**, щоб усі могли **побачити її одночасно**.

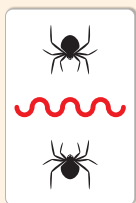
Увага! Наступні карти, взяті з колоди, кладуть **одна на одну**, так щоб було видно **лише останню**.

- Потім наступні гравці (за годинниковою стрілкою) так само беруть 1 карту і кладуть її перед собою.
- Коли **на картах 2 гравців з'являється однаковий малюнок**, між ними відбувається **поєдинок**. Вони повинні **якнайшвидше** назвати **будь-яке слово**, пов'язане із зображенням на карті свого опонента.

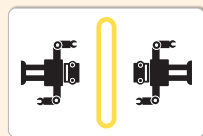
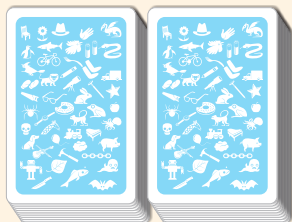
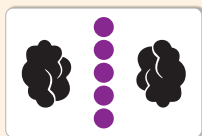
Приклад: Гравець А кладе перед собою карту з **червоною хвилею**.
Такий же візерунок є на картці гравця С, тож між ними відбувається поєдинок. Вони повинні назвати слово якомога швидше:

- Гравець А називає слово, яке у нього асоціюється з **ВЕЛОСИПЕДОМ** – кричить „ГОНКА!”;
- Гравець С називає слово, яке у нього асоціюється з **ПАВУКОМ** – він занадто довго вагається і програє дуель.

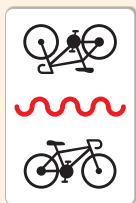
Гравець А



Гравець D



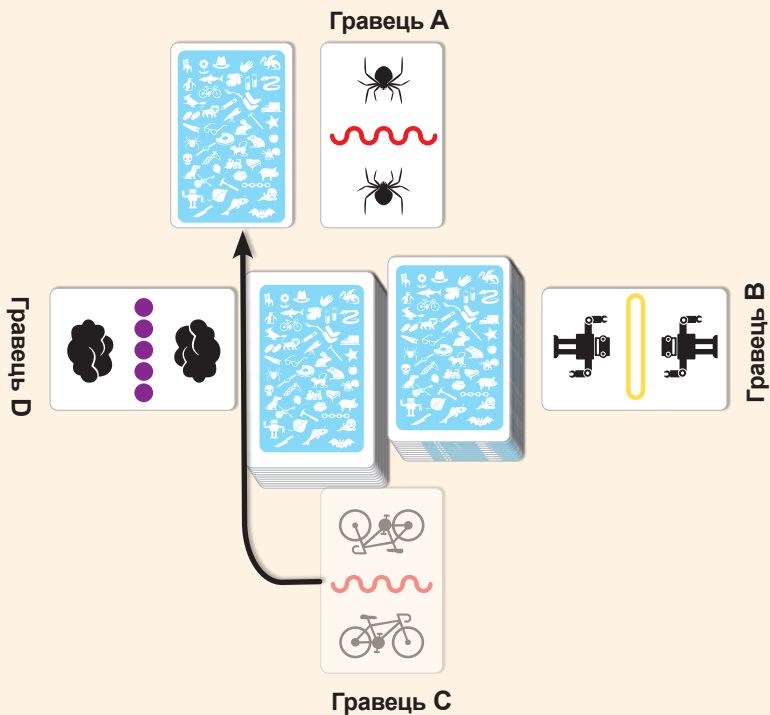
Гравець B



Гравець С

- Гравець, який **виграв поєдинок**, бере карту суперника і кладе її перед собою лицевою стороною вниз. Це його **здобутий бал**.

Приклад: Гравець А був швидшим, тому виграв дуель. Він бере карту гравця С і кладе її картинкою вниз перед собою.



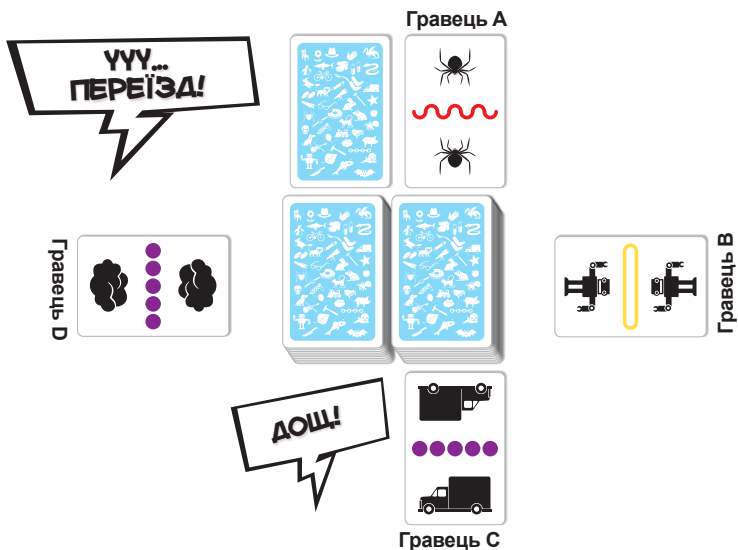
- Якщо гравці **не помічають**, що на їхніх картах є однаковий візерунок, інші гравці можуть повідомити їм, що їм слід розіграти поєдинок – ви можете красномовно на них поглянути або багатозначно буркнути.
- Якщо гравці, вимовляють правильні слова **одночасно**, грають **додатковий раунд**. Один із гравців, що залишилися, кладе нову карту з колоди, а гравці в дуелі повинні **якомога швидше** назвати будь-яке слово, пов'язане з зображеною на ній картинкою. Переможець виграє поєдинок і забирає карту суперника. **Карту, яка використовувалась, потрібно перетасувати в одну з колод.**

УВАГА! БУДЬТЕ ПИЛЬНІ!

Коли переможений гравець повертає свою карту переможцю, він **відкриває карту яка лежить знизу**. Це може спровокувати наступний поєдинок! Це відбувається за тими ж принципами, що і вище. Тож треба весь час бути пильним і спостерігати за візерунками на картках суперників!

Приклад: У попередньому прикладі гравець С програв дуель, тому йому довелося віддати свою карту. Віддаючи її, він показав картку знизу – з **фіолетовими кружечками**. Гравець D має такий же візерунок, тому між ними відбувається поєдинок:

- гравець С повинен назвати слово, яке у нього асоціюється з ХМАРОЮ – кричить „ДОЩ!”,
 - гравець D повинен назвати слово, яке у нього асоціюється з ВАНТАЖІВКОЮ – він на мить вагається і через деякий час каже „ПЕРЕЇЗД!”.
- Мить вагання зробила гравця D повільнішим, тому він програв поєдинок. Він повинен віддати свою карту гравцю С. Якщо під нею є карта з **червоною хвилею**, **жовтим еліпсом** або **фіолетовими колами**, відбудеться ще один поєдинок.



Якщо на картах перед гравцями **немає двох однакових візерунків** (тобто дуелі немає), наступний гравець бере карту з однієї з колод і кладе її перед собою.

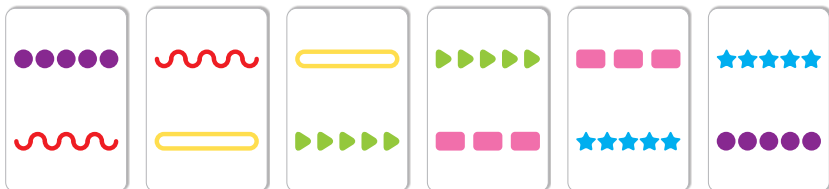
Пам'ятайте!

- Карти, взяті з колоди, потрібно складати **одна на одну** перед собою так, щоб було видно **лише останні**.
- Поки ви не зіграєте всі поєдинки, які з'являються один за одним, жоден гравець не може брати нову карту з колоди.

УВАГА НА СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ!

Якщо карта, взята з однієї з колод, буде **спеціальною картою** (на ній 2 візерунки), гравець кладе її **між колодами**. Відтепер поєдинки відбуватимуться у двох випадках:

- коли з'являться **2 однакових візерунки** (як раніше) або
- коли з'являться **2 візерунки зі спеціальної карти!**



Гравець, який витягнув спеціальну карту, **кладе її між двома колодами карт**. Потім цей гравець бере другу карту з будь-якої колоди, і гра продовжується.

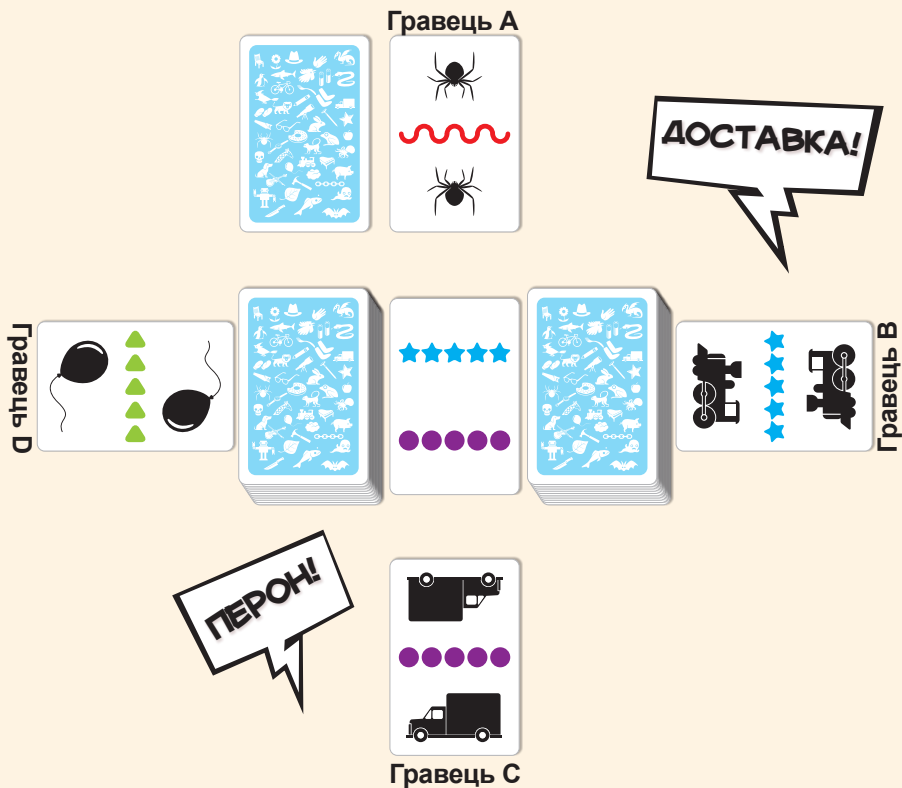
Якщо спеціальна карта одразу викликала поєдинок, гравець бере наступну карту після його закінчення.

Увага! Якщо під час гри витягують **наступну спеціальну карту**, її слід покласти **поверх попередньої**, щоб гравцям було видно лише останню.

Приклад: На картах гравців В і С зображені ті ж візерунки, що й на спеціальній карті. Тому між цими гравцями відбувається поєдинок:

- гравець В називає слово, яке у нього асоціюється з ВАНТАЖІВКОЮ – кричить „ДОСТАВКА!”;
- гравець С називає слово, яке у нього асоціюється з ПОТЯГОМ і кричить „ПЕРОН!”.

Той, хто був швидшим, бере карту суперника і кладе її поруч.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли в обох колодах закінчуються карти. Виграє той, у кого більше карт.

У разі нічиєї зіграйте додатковий раунд. Один з інших гравців виставляє будь-яку карту, і гравці з нічиєю повинні якомога швидше назвати слово, яке у них асоціюється із зображенням на ній. Переможець цього раунду виграє гру.

ВАРІАНТ: МАРАФОН

Якщо ви хочете продовжити гру, використовуйте обидві колоди. Інші правила залишаються такими ж.

ВАРІАНТ: ТА САМА БУКВА

Під час поєдинків необхідно називати **слово, яке починається на ту ж букву, що й зображення на карті суперника.**

Якщо на карті зображена Курка, ви можете сказати, наприклад, КІНО, КОМІКС, КОМБАЙН. А якщо на карті ХМАРКА, то можна сказати, наприклад, ХОМ'ЯК, ХРУСТ, ХВОРОСТ.

Багато зображень на картах можна інтерпретувати кількома способами. Це призводить до того що до однієї карти пасуватимуть різні відповіді. Наприклад, малюнок АВТОМОБІЛЯ можна інтерпретувати як АВТО, ТРАНСПОРТ. Кожен з них починається з різної букви і кожен варіант буде правильним.

Увага! Пам'ятайте, що під час поєдинку ви повинні назвати слово, яке починається на ту саму БУКВУ (а не на склад), що й на малюнку на карті суперника. Інші правила залишаються такими ж.

ВАРІАНТ: РИМА

Під час поєдинків ви повинні називати **слово**, яке **римується** із **зображенням на карті** вашого суперника. Інші правила залишаються такими ж.

ВАРІАНТ: КАТЕГОРІЇ

Перш ніж розпочати гру, ви можете домовитися, що всі слова, названі під час гри, мають бути пов'язані з певною категорією. Наприклад **ФІЛЬМИ**, **ПРИРОДА** або **СПОРТ**. Інші правила залишаються такими ж.

КІЛЬКА УВАГ, ПЕРШ НІЖ ПОЧАТИ ГОВОРИТИ ТЕ, ЩО У ВАС НА КІНЧИКУ ЯЗИКА

- Може так статися, що **одна і та ж карта**, наприклад Дракон, візьме участь у **двох поєдинках**, які йдуть **один за одним**. Якщо в першому поєдинку хтось назвав слово **ЛИЦАР**, то в другому поєдинку його **не можна повторювати!** Ви повинні придумати іншу відповідь, яка асоціюється з драконом, наприклад **ЗАМОК**, **ВАВЕЛЬ**, **ОБЛАДУНКИ**, **ВОГОНЬ**.
- І пам'ятайте найголовніше: гра «На кінчику язика» Джуніор – це просто розвага! Бажаємо чудових емоцій та гарного настрою .

Ознайомтеся з нашими настільними іграми!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  [nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełeczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2021 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2021 Anomia Press LLC. All rights reserved.

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