

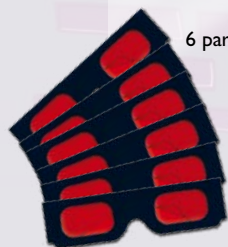
Gra dla 3–6 graczy w wieku 8–108 lat

# INSPEKTOR TUSZ

## INSTRUKCJA

Naukowcy z Kalifornii opracowali nową technologię niewidzialnego pisma. Aby ją przetestować, wezwali do siebie najlepszego specjalistę – INSPEKTORA TUSZA – oraz innych wybitnych znawców atramentu. Po kolei każdy uczestnik eksperymentu bierze pisak z niewidzialnym tuszem i tworzy sekretny rysunek. Pozostali jak najszybciej starają się odszyfrować niewidoczne bohomazy. Najlepszemu odgadywacza czeka nagroda (oczywiście niewidzialna)!

### ELEMENTY GRY



6 par specjalnych okularów



200 dwustronnych kart z hasłami  
po polsku i angielsku  
(100 niebieskich,  
100 czarnych)



2 karty kodu



6 aktówek graczy

klepsydra  
(40 sek.)



1 kostka



1 żółty pisak (jeśli przestanie działać,  
można używać żółtego zakreślacza)



60 żetonów  
mikrofilmów  
(punkty  
zwycięstwa)

Dodatkowo będą potrzebne normalne (niepowlekanie) białe kartki papieru.

### CEL GRY

Jeden z graczy rysuje tajne hasło, a pozostali starają się je odgadnąć. Nie będzie to jednak takie proste, bo niektórzy gracze (albo nawet wszyscy) będą patrzeć przez specjalne okulary, przez które nie widać, co jest rysowane. Gracze będą musieli uważnie śledzić ruch pisaka i na tej podstawie zgadnąć rozwiązanie. Za dobrze odgadnięte słowa przydzielane są punkty.

Uwaga na zakazane słowa! Ich wypowiedzenie powoduje utratę punktów.

Wygra gracz, który na koniec będzie mieć najwięcej punktów.

## PRZYGOTOWANIE GRY

W grze znajdują się 2 rodzaje kart: łatwiejsze karty **niebieskie** i trudniejsze karty **czarne**. Przed grą zdecydujcie, których kart będziecie używać. Potasujcie wybrane karty i utwórzcie z nich stos. Na wierzchu stosu połóżcie **kartę kodu** w odpowiednim kolorze. Służy ona tylko do zasłaniania wierzchniego pytania. Obok stosu umieśćcie **klepsydre** i **kostkę**.



Każdy gracz otrzymuje **okulary** i **aktówkę**, które układa przed sobą. Na aktówce będziecie przechowywać zdobyte mikrofilmy (punkty zwycięstwa). Na środku stołu połóżcie **żetony mikrofilmów** – po 10 żetonów na gracza (np. w grze 4-osobowej – 40 żetonów). Resztę żetonów odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne w rozgrywce. W zasięgu ręki umieśćcie również **żółty pisak** i **kartki papieru**.

Teraz możecie zacząć grać!

## PRZEBIEG GRY

Pierwszym rysującym będzie losowo wybrany gracz lub ten, który ostatnio nosił jakieś nakrycie głowy. Pozostali gracze będą odgadywać hasło. Gracz rysujący rzuca kostką, aby określić, kto w tej rundzie założy okulary.



**Tylko gracz rysujący zakłada okulary** (odgadujący nie). Oznacza to, że tylko gracz rysujący nie widzi rysunku.



**Wszyscy odgadujący zakładają okulary** (rysujący nie). Oznacza to, że tylko gracz rysujący widzi rysunek.



**Wszyscy gracze zakładają okulary**. Oznacza to, że nikt nie widzi rysunku.

Wskazani gracze zakładają okulary. Gracz rysujący bierze wierzchnią kartę ze stosu, spod karty kodu. Odwraca ją i w sekrecie czyta hasło, które ma narysować. Może się chwilę zastanowić, a następnie odwraca klepsydre i zaczyna rysować. W trakcie rysowania pozostali gracze jak najszybciej odgadują, co pokazuje rysunek. Zgłaszają swoje pomysły do chwili, gdy upłynie czas lub pojawi się prawidłowe **zielone** hasło. Każdy zgadujący może podać dowolną liczbę odpowiedzi.

## KARTY HASEŁ

Hasła na kartach są w dwóch językach – polskim i angielskim. Sami wybierzcie, z którego języka chcecie korzystać.

Na każdej karcie są 2 hasła. Pierwsze hasło jest zawsze w kolorze **zielonym** – to hasło gracz musi narysować, a pozostali odgadnąć. Drugie hasło jest w kolorze **niebieskim** lub **czarnym** (w zależności od tego, którymi kartami gracze).

## KARTY NIEBIESKIE

Hasła są w kolorach **zielonym** i **niebieskim**. Można odgadywać oba hasła albo tylko jedno. Gracz sam decyduje, w jakiej kolejności będzie je rysować. Jeśli najpierw zostanie odgadnięte hasło **zielone**, to runda dobiega końca i nie można już odgadywać hasła **niebieskiego**. Jeśli najpierw zostanie odgadnięte hasło **niebieskie**, runda jest kontynuowana i można jeszcze zgadywać hasło **zielone**.

## KARTY CZARNE

Hasła są w kolorach **zielonym** i **czarnym**. Hasło w kolorze **czarnym** to słowo zakazane. Jeżeli zostanie powiedziane, to rysujący od razu musi to zaszyfrować. Zarówno rysujący, jak i ten, który je powiedział, tracą po 1 punkcie. Gracz, który powiedział zakazane słowo, nie może więcej odgadywać w tej rundzie. **Pozostali** gracze mogą nadal zgadywać **zielone** hasło (w wyznaczonym przez klepsydre czasie).

## PUNKTACJA

Jeśli czas się skończy i nikt nie odgadnie hasła, nikt nie dostaje punktów (mikrofilmów).

- Za odgadnięcie **zielonego** hasła gracz rysujący i ten, który je odgadł, otrzymują po 2 mikrofilmy.
- Za odgadnięcie **niebieskiego** hasła gracz rysujący i ten, który je odgadł, otrzymują po 1 mikrofilmie.
- Oznacza to, że jeśli najpierw zostanie odgadnięte hasło **niebieskie**, a po nim **zielone**, to gracz rysujący otrzymuje 3 mikrofilmy. Gracze, którzy odgadli hasła, otrzymują za nie 1 lub 2 mikrofilmy (lub 3, jeśli oba hasła zgadł ten sam gracz). Jeżeli najpierw zostanie odgadnięte hasło **zielone**, to nie można już odgadywać **niebieskiego**.
- Za odgadnięcie **czarnego** hasła gracz rysujący i ten, który je powiedział, tracą po 1 mikrofilmie. Odkładają 1 mikrofilm ze swojej aktówki do zasobów ogólnych przed tym, jak gracze wezmą punkty za odgadnięcie **zielonego** hasła (ta kolejność ma znaczenie dla zakończenia gry). Jeśli gracz nie posiada żadnego mikrofilmu, nie traci nic.



NIEBIESKI = 1 PUNKT  
ZIELONY = 2 PUNKTY  
NIEBIESKI + ZIELONY = 3 PUNKTY  
CZARNY = -1 PUNKT

## NOWA RUNDA

Nowym rysującym zostaje kolejny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rzuca kostką i rozpoczyna się nowa runda.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, jeśli na środku stołu zabraknie mikrofilmów. Jeśli zabraknie mikrofilmów, by móc przyznać je graczom, to gracze doliczają je w pamięci do wcześniej zdobytych. Zwycięża gracz z największą liczbą mikrofilmów. W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

### POZOSTAŁE ZASADY:

- Hasła **niebieskie** i **zielone** muszą brzmieć dokładnie tak, jak są zapisane na karcie (np. dla słowa „záb” nie można zamiennie użyć „zębý” czy „ból zęba”).
- Nie można rysować liter ani liczb.
- **Czarne** hasła nie mogą zawierać się także w wyrazach pochodnych (np. gdy zakazane jest słowo „klucz”, nie można powiedzieć także słowa „klucznik”).
- Rysujący gracz może się odezwać tylko w jednej sytuacji – gdy zostanie powiedziane któreś hasło z karty. W każdym innym przypadku może tylko rysować (i gestykulować, by zasygnalizować graczom, czy są blisko rozwiązania).
- Gdy gracze **czarnymi** kartami, możecie wyznaczyć gracza siedzącego po prawej stronie rysującego na nadzorcę. Nadzorca nie uczestniczy w odgadywaniu hasła. Gdy gracz zacznie rysować, nadzorca bierze aktywną kartę i kontroluje, czy pozostali agenci nie użyją zakazanego słowa.

**EGMONT**  
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
www.egmont.pl  
© 2017 Egmont Polska Sp. z o.o.



**krainaplanszowek.pl**  
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Martin Nedergaard Andersen  
Ilustracje: Paletti Grafik  
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak  
Redakcja: Patryk Blok  
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



© 2017 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com

Gry polecają:



Multikino

Familie.pl

czasdzieci.pl  
Portal informacyjny rodziców

GRAJMY!

Qlturka.pl  
dziecko i kultura

gaga  
www.egaga.pl