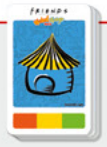
F·R·I·E·N·D·S
SERIAL TELEWIZYNJY

l'Embobineur
Quiz



Co jest

- A Drabina Szans 7 kart z literami (F, R, I, E, N, D, S)
- B 6 Kolorowych żetonów
- C 1 Koło Chaosu (+ karta pomocy do gry)
- D 1 Kostka do gry (+ karta pomocy do gry)
- E Talia kart Chatka z Błota (niebieski rewers)
- F Talia kart Tęczowy Pierścień (czerwony rewers)
- G Talia kart Złota Małpa (żółty rewers), w tym jedna
- H 1 Karta Rajska Sadzawk


E


F


G

B







A 1 Strefa Chatki z Błota

2 Strefa Tęczowego Pierścienia

3 Strefa Złotej

H

ZASADA TĘCZY

C





D





Jak przygotować grę

- Umieść obok siebie 7 kart z literami „FRIENDS". Pozostaw między nimi trochę miejsca. To jest Drabina Szans.
- Wyjmij kartę Rajska Sadzawka z talii Złota Małpa i umieść ją awersem do góry jako ostatnią kartę Drabiny Szans.
- Potasuj talie Chatka z Błota, Tęczowy Pierścień i Złota Małpa i umieść je w odpowiednich strefach. To są stosy do losowania stref. Obok nich utwórz pola na stosy odrzuconych kart.
- Umieść Koło Chaosu (i jego kartę pomocy) na stole tak, by wszyscy mogli je zobaczyć.
- Połóż kostkę (i jej kartę pomocy) na stole tak, by wszyscy mogli je zobaczyć.
- Każdy gracz wybiera kolorowy żeton i umieszcza go po lewej stronie karty F na początku Drabiny Szans.
- Grę rozpoczyna ten z graczy, który opowie najlepszą historię spotkania z dzikimi zwierzętami. No, dalej: kto widział lwa na parkingu? Albo zebrę przechodzącą przez jezdnię?

Zwycięzcą jest...

Pierwszy gracz, który pokona Drabinę Szans, dotrze do Rajskiej Sadzawki i pociągnie za ogon Małpę, zostanie koronowany na Zakręconego Króla lub Zakręconą Królową.

Wspinaj się po Drabinie Szansh

- Zacznij od karty z literą F. Jeśli odpowiesz prawidłowo, przesuniesz się górę na Drabinie Szans. A dokładnie: musisz przeskakiwać PRZEZ karty z literami, by zawsze „wylądować" i czekać na swoją kolejkę pomiędzy literami.
- Drabina Szans ma 3 strefy, każda o charakterystycznym kolorze i poziomie trudności:

1. **F&R = Strefa Chatki z Błota (łatwe / niebieski)**
2. **I,E&N =Strefa Tęczowego Pierścienia (średnie / czerwony)**
3. **D&S = Strefa Złotej (trudne / żółty)**

- Każda strefa Drabiny ma własny, odpowiadający jej stos kart z pytaniami. Gdy odpowiesz prawidłowo na pytanie, przechodzisz dalej. Im wyżej się wspinasz, tym trudniejsze są pytania.
- Zanim po raz pierwszy wkroczysz do strefy Żółtej Małpy, musisz uiścić opłatę za wstęp w postaci przekazania Tęczy. To jest właśnie Zasada Tęczy (patrz poniżej) Karty z pytaniami, które zbierasz, musisz trzymać przed sobą na stole, z widocznym rewersem (pytaniami w dół).

Zasada Tęczy (Opłata za wstęp do Złotej Małpy – strefa 3):

- Zanim po raz pierwszy wejdziesz do strefy Złotej Małpy – to znaczy zanim przeskoczysz przez kartę litery D – musisz uiścić opłatę za wstęp w postaci przekazania Tęczy. To zestaw kart, w którym znalazły się karty ze wszystkimi 6 kolorami na awersie. Musisz to zrobić używając kart, jakie masz przed sobą na stole. Karty z pytaniami, które zbierasz, trzymaj na stole tak, by widać było kolor (pytaniami do dołu).
- Zasada Tęczy obowiązuje wszystkich graczy, którzy po raz pierwszy wchodzą do strefy Złotej Małpy.
- Gdy przekazujesz swoją Tęczę, umieść karty na stosie kart odrzuconych strefy, z której pochodzą.
- Karty Google mogą mieć na awersie 2 lub 3 kolory.
- Karty Zakręcone i Superszybkie to dżokery. Można je przekazać jako dowolny z 6 kolorów.

Przykład tęczy:

Wszystkie te karty należy odrzucić przed wejściem do strefy Złotej Małpy.

Jak pokazano tutaj, możesz stracić kilka podwójnych kolorów podczas uiszczenia opłaty za wejście.

Tutaj joker zastępuje kolor Fioletowy.



Jedyny wyjątek!

Podczas czynności-niespodzianki z toczeniem kostki Gimme Gimme Gimme (tylko w strefie Tęczowego Pierścienia, patrz poniżej) możesz wykonać zamianę pozycji i kart w ręce. To jedyny moment, kiedy możesz wejść do strefy Złotej Małpy za darmo.

shuffle™

F·R·I·E·N·D·S
SERIAL TELEWIZYJNY

l'Embobineur
Quiz

Podczas swojego ruchu:



- **Pokonujesz Drabinę Szans.**
  Sprawdź, czy na pewno wiesz, jak to działa (patrz poniżej).
- **Rzuć kostką. Sprawdź, jaki symbol znajduje się na górnej:**

A. Odpowiedz na pytanie z karty w strefie, w której się znajdujesz (2 x).
B. Zakręć Kołem Chaosu (2 x).
C. Weź Anielskie Przejście.
D. Wykonaj czynność-niespodziankę.

Rzut kostką

A. Pytania i odpowiedzi Musisz odpowiedzieć na kartę z pytaniem:

Talie stref zawierają 3 rodzaje kart z pytaniami:

- **KARTY GOOGLE:** odpowiedz na (otwarte) pytanie.
- **ARTY ZAKRĘCONE:** krzyknij „Więcej!" albo „Mniej!" w reakcji na te stwierdzenia.
- **KARTY SUPERSZYBKIE:** odpowiedz szybko „tak" albo „nie" na wszystkie stwierdzenia z karty. Masz tylko 30 sekund.

Zadawanie pytań:

- Pozwól osobie z prawej strony wziąć kartę w Twoim imieniu i zadać pytania.

- Weź z talii stref kartę pytania odpowiadającą karcie z literą, która znajduje się za Twoim żetonem na Drabinie Szans. Na przykład: jeśli znajdujesz się na początku, weź kartę Chatka z Błota (łatwe). Jeśli jesteś pomiędzy R a I, weź kartę Chatka z Błota (średnie). Jeśli jesteś pomiędzy E a N, weź kartę Tęczowy Pierścień (trudne) i tak dalej.

Odpowiadanie na pytania:

- **Jeśli udzielisz NIEPRAWIDŁOWEJ odpowiedzi:**
  musisz umieścić kartę z pytaniem na stosie kart odrzuconych strefy, z której pochodzi. To koniec Twojej kolejki.

- **Jeśli Twoja odpowiedź jest PRAWIDŁOWA:**
  1. Zatrzymaj kartę z pytaniem. (Wskazówka: postaraj się zebrać jak najwięcej kart, aby pokonać Zasadę Tęczy)

  2. Wykonaj jeden krok do przodu. Jeśli Zasada Tęczy uniemożliwia Ci poruszanie się do przodu, zostajesz w tym samym miejscu.

B. Kolo Chaosu!



Zakręć kołem i licz na premię:

1. Tlen 

Gracz po Twojej prawej stronie bierze kartę z pytaniem. Wstrzymaj oddech na tyle czasu, ile zajmie mu przeczytanie pytania na głos. Następnie podaj odpowiedź. Ważne: osoba odczytująca pytanie może to robić powoli, ale nie może robić między słowami przerw dłuższych niż 2 sekundy.
- **Odpowiedź prawidłowa?** Wykonaj krok do przodu, zatrzymaj kartę.
- **Odpowiedź nieprawidłowa?** Niestety! Zostajesz w tym samym miejscu... i nie możesz zatrzymać karty z pytaniami.

2. Wstecz 

Gracz po Twojej prawej stronie bierze kartę z pytaniem. Powiedz odpowiedź, ale wstecz! Jeśli odpowiedź to „Ross", musisz powiedzieć „Ssor". Masz tylko jedno podejście, więc daj z siebie wszystko.
- **Odpowiedź prawidłowa?** Wykonaj krok do przodu, zatrzymaj kartę.
- **Odpowiedź nieprawidłowa?** Niestety! Zostajesz w miejscu... i nie możesz zatrzymać karty z pytaniami.

3. Nie na nutę 

Gracz po Twojej prawej stronie bierze kartę z pytaniem. Zaśpiewaj swoją odpowiedź do melodii znanej piosenki. Podczas danej rozgrywki wszyscy gracze muszą użyć tej samej piosenki.
- **Odpowiedź prawidłowa?** Wykonaj krok do przodu, zatrzymaj kartę.
- **Odpowiedź nieprawidłowa?** Niestety! Zostajesz w miejscu... i nie wolno ci zatrzymać karty z pytaniami.
- **NIEMNIEJ JEDNAK!** Pozostali gracze mogą teraz spróbować odgadnąć tę piosenkę. Pierwszy gracz, któremu się to uda, może wykonać krok do przodu.

4. Unagi 

Krzyknij „UNAGI!" i wskaż na gracza, którego wybierasz na partnera w grze w łapki.
- **Wygrywasz?** Wykonaj krok.
- **Przegrywasz?** Niestety! Nie dostajesz nic i musisz pozostać w tym samym miejscu.

Jak wygrać w grze w łapki?

Gracz, który rzuca kostką jest klepiącym. Gracz, który zostaje wyzwany, jest klepanym. Dwóch graczy wysuwa ręce do przodu. Klepany broni się i trzyma ręce skierowane do dołu. Klepiący umieszcza ręce wierzchem dłoni w dół tuż pod dłońmi klepanego.
Gra polega na tym, że klepiący próbuje klepnąć wierzch dłoni klepanego, zanim klepany je cofnie. Jeśli klepiącemu się nie uda, gracze zamieniają się rolami i grają od nowa.
• Jeśli klepiący (gracz, który rzucił kostką), uderzy klepanego, wygrywa grę.
• Gdy klepiący zostaje uderzony, przegrywa.
• Klepany (gracz, który został wyzwany) nigdy nie może wygrać. Może jedynie sprawić, że klepiący przegra.

5. Janice 

Odpowiedz na pytanie z karty.
- **Odpowiedź prawidłowa?** Wykonaj krok do przodu, zatrzymaj kartę.
- **Odpowiedź nieprawidłowa?** Niestety! Zostajesz w miejscu... i nie możesz zatrzymać karty z pytaniami.
- Jeśli jednak udzielona odpowiedź jest nieprawidłowa, inny gracz może krzyknąć „O MÓJ BOŻE!" głosem Janice. Może wtedy spróbować udzielić odpowiedzi.
  > Odpowiedź prawidłowa? Gracz może wykonać krok do przodu i zatrzymać kartę.
  > Odpowiedź nieprawidłowa? Gracz musi wykonać krok wstecz.

6. Jak się masz? 

Odpowiedz na pytanie z karty.
- **Odpowiedź prawidłowa?** Wykonaj krok do przodu, zatrzymaj kartę.
- **Odpowiedź nieprawidłowa?** Możesz wskazać innego gracza i powiedzieć: „Jak się masz?" Ten gracz może odpowiedzieć na pytanie.
  > Odpowiedź prawidłowa? Wykonujesz krok do przodu. Nie, nie możesz zatrzymać karty z pytaniami. Pomocnikowi można tylko powiedzieć „DZIĘKI, PRZYJACIELU!"
  > Odpowiedź nieprawidłowa? OBU graczy wykonuje krok do tyłu.

C. Anielskie przejście! Cofnij się o krok

Jeśli wyrzucisz Anielskie Przejście, wykonaj jeden krok do przodu. Jeśli nie jest to możliwe, na przykład nie masz opłaty za wstęp do strefy Złotej Małpy, zostajesz na tym samym miejscu.

D. Niespodzianka!

Jeśli wyrzucisz indyka, możesz wykonać czynność-niespodziankę, w zależności od tego, w której strefie się znajdujesz. Sprawdź kartę znajdującą się za Twoim żetonem na Drabinie Szans, aby zobaczyć strefę. Umieść kartę pomocy do gry dla indyka na stole, pomoże Ci łatwo zorientować, jaką czynność w grze wykonać:
- **Jeśli jesteś w strefie CHATKA Z BŁOTA:** utykasz w błocie! Pomiń kolejkę.
- **Jeśli jesteś w strefie Tęczowego Pierścienia:** Gimme, Gimme, Gimme! Zamień się miejscami ORAZ kartami z wybranym graczem, w dowolnej strefie. Jeśli po raz pierwszy wkraczasz co strefy Złotej Małpy, Zasada Tęczy NIE obowiązuje.
- **Jeśli jesteś w strefie ZŁOTEJ MAŁPY:** zostajesz Wykiwany! Zakręć Kołem Chaosu, by sprawdzić, ile kroków musisz zrobić, aby się cofnąć.

Jak rozgrywać rundę Rajska Sadzawka

Docierasz do Rajskiej Sadzawki... W następnej kolejce możesz wejść i pociągnąć małpi ogon, zanim stracisz swoją szansę i będziesz musiał wrócić.
Czy chcesz zagrać w rundzie Rajska Sadzawka?
Weź 3 wierzchnie karty z talii Złota Małpa i dodaj kartę Rajska Sadzawka. Potasuj te karty i pozwól innemu graczowi trzymać je w ręku, by rozegrać rundę:

- **Czy wybrana karta to karta z pytaniami?**
Następnie odpowiedz na pytanie zadane przez Koło Chaosu:
- **Jeśli Twoja odpowiedź jest prawidłowa:** Wybierz kolejną kartę z kart, jakie pozostały w lewej ręce.
- **Jeśli Twoja odpowiedź jest nieprawidłowa:** To koniec Twojej kolejki. Wykorzystane karty pytań są odkładane, a karta Rajskiej Sadzawki wraca na stos. Powodzenia następnym razem.
- **Czy wybrana karta to karta Rajska Sadzawka?**
Gratulacje! Udało Ci się na czas pociągnąć małpi ogon i możesz zostać w Rajskiej Sadzawce! To Ty JESTEŚ Zakręconym Królem lub Zakręconą Królową!

Sprawuj rządy mądrze.

FRIENDS and all related characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. (s21)

shuffle™