

BITWA NA MINY

ZASADY GRY



ROZPOCZNIJMY
BITWĘ NA MINY!



ELEMENTY GRY

200 dwustronnych kart POJEDYNKU

Dwa słowa na każdej z kart POJEDYNKU zawsze są ze sobą tematycznie powiązane (postaci z tej samej historii, antonimy, uzupełniające się koncepcje...).



100 dwustronnych kart PAR

Słowa na każdej z kart PAR (które przypadają obu zespołom) często łatwiej pokazać dwójce osób.



1 plansza

Dzięki planszy łatwo można zamocować karty. Pierwsze dwa pola używane są dla kart POJEDYNKU, a ostatnie dla karty PAR.



2 totemy

Te elementy służą prowadzeniu punktacji obu zespołów wzdłuż krawędzi pudełka.





W Bitwie na miny dwa zespoły rywalizują jednocześnie. Mim każdego z zespołów ma do pokazania 3 różne słowa, które należy odgadnąć. Pierwsze dwa hasła są tematycznie powiązane z hasłami drugiej drużyny. Trzecie, ostatnie hasło jest takie samo dla obu zespołów i często łatwiej je zaprezentować we współpracy z drugim mimem. Jeśli trudno ci odgadnąć, być może warto obserwować drugiego mima! Zespół, który jako pierwszy odgadnie wszystkie 3 hasła, wygrywa rundę. Kto wygra 4 rundy, wygrywa całą grę!



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Umieść pudełko i planszę przed graczami.

- 2 Potasuj karty POJEDYŃKU i stwórz z nich stos.

- 3 Potasuj karty PAR i stwórz z nich osobny stos.

- 4 Podziel graczy na 2 równe (w miarę możliwości) drużyny. Jedna będzie **DRUŻYNĄ WODY**, a druga **DRUŻYNĄ OGNIĄ**.

- 5 **DRUŻYNA WODY** siada wspólnie po niebieskiej stronie pudełka i umieszcza swój totem na polu 0 na krawędzi pudełka. **DRUŻYNA OGNIĄ** siada po czerwonej stronie i analogicznie umieszcza swój totem.



Przed rozpoczęciem gry gracze wspólnie decydują, czy chcą używać strony kart z ikoną . Słowa ze strony z ikoną  są często **trudniejsze do pokazania**.

Jeśli chcecie, możecie wybrać grę zarówno z łatwiejszymi, jak i trudniejszymi słowami.



ROZGRYWKA

POCZĄTEK RUNDY

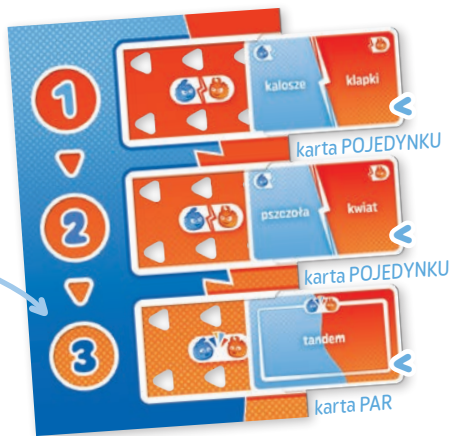
Każda drużyna wybiera mima na daną rundę. Dwóch mimów staje przed pozostałymi graczami, tak by nie brakowało im miejsca.

W każdej rundzie wybierzcie innego mima.

Bez pokazywania ich innym graczom, mimowie umieszczają karty POJEDYNKU na polach ❶ oraz ❷ na planszy, a jedną kartę PAR na polu ❸.

Porada: Zanim rozgrywka się rozpocznie, obaj mimowie powinni sprawdzić, czy znają wszystkie słowa, które mają zaprezentować. Jeśli nie znają, mogą wymienić karty, a tym samym hasła.

Gdy gracze są już gotowi, przejdź do fazy mimów.



FAZA MIMÓW

Mimowie mocują planszę w pudełku tak, by widzieć zadane hasła oraz by pozostali gracze nie mogli ich dojrzeć. Gdy plansza jest już na miejscu, mimowie zaczynają prezentować pierwsze hasło (❶).

Mim może korzystać jedynie z gestów, bez użycia dźwięków. Może wskazywać na przedmioty lub ich używać.

OBAJ MIMOWIE ROZPOCZYNAJĄ PREZENTOWANIE HASEŁ W TYM SAMYM CZASIE!



Pozostali gracze wykrzykują tyle słów, ile zechcą. Jak tylko wypowiedziane zostanie dokładne hasło, mim natychmiast przechodzi do prezentowania drugiego hasła, potem trzeciego... (czyli 2 haseł z kart POJEDYNKU oraz jednego z karty PAR).

Porada: Patrz, co pokazuje mim drużyny przeciwnej, bo może się to okazać wielce pomocne! Wszystkie hasła kart POJEDYNKU są w jakiś sposób powiązane.

Uwaga: Słowa ukazane w nawiasie na kartach stanowią alternatywne odpowiedzi, które również są akceptowane, ale nie są obowiązkowe.



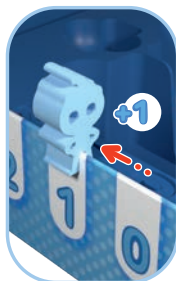
PRZYKŁAD:

DRUŻYNA WODY potrzebuje odgadnąć kolejno hasła: **anioł - litera - klon**



DRUŻYNA OGNI potrzebuje odgadnąć kolejno hasła: **diabeł - cyfra - klon**

KONIEC RUNDY I KONIEC GRY



Drużyna, która odgadnie 3 hasła, natychmiast wygrywa rundę. Przesuwa wtedy swój totem do przodu o 1 pole.

Jeśli żadna z drużyn nie zdobyła 4 punktów, przejdź do kolejnej rundy: odrzuć zużyte karty POJEDYNKU i kartę PAR z powrotem do pudełka i postępuj zgodnie z kolejnością działań opisaną w sekcji **POCZĄTEK RUNDY**.

Gdy totem jednej z drużyn osiągnie 4 punkty, wówczas drużyna ta zwycięża a jej członkowie zostają **Mistrzami Żywiółów!**

Oczywiście jeśli chcecie rzucić mistrzom wyzwanie, droga wolna! Zagrajcie jeszcze raz!

iello

Autor: Rémi Mathieu **Ilustrator:** Tomasz Bigosiński
Kierownicy projektu: Adrien Fenouillet, Rémi Mathieu
Projekt graficzny: Claire Wach **Scenariusz:** Rémi Mathieu
Korektorzy: Xavier Taverne,
Max-Tobias Walter,
Robin Leplumey

GRANNA

www.granna.pl

