

TOUCH IT!



INSTRUKCJA

Touch it! to gra, która rzuca wyzwanie zmysłowi dotyku. Dotykając palcami wypukłości znajdujących się na odwrocie karty (bez podglądania!), gracze muszą odgadnąć, który z czterech obrazków z przodu pasuje do tego z tyłu. Poprawne odpowiedzi nagradzane są punktami, ale to najszybszy gracz zdobywa ich więcej. Wygrywa pierwsza osoba, która zdobędzie przynajmniej 7 punktów. Potrzeba zaledwie kilku sekund, aby przygotować się do rywalizacji i zabawy!

ELEMENTY GRY

56 kart
instrukcja



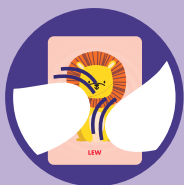
JAK GRAĆ

1. Potasuj karty i ułóż je awersem (strona z 4 obrazkami) do góry, tworząc talie, której dosięgną wszyscy gracze.



2. Gracze ostrożnie biorą po jednej karcie z talii, nie dotykając przy tym jej rewersu (strona z jednym obrazkiem) ani nie spoglądając na niego.

3. Jeden z graczy rozpoczyna odliczanie: 3, 2, 1, start! Na hasło „start” wszyscy gracze mogą zacząć dotykać rewersów kart.



Start!

Ale ja nawet nie mogę dotknąć!



5. W kolejności, w której gracze wypowiedzieli „mam to”, podają swoje odpowiedzi i sprawdzają, czy są one prawidłowe.

Struś!

2 punkty

Pierwsza prawidłowa odpowiedź

1 punkt

Pozostałe prawidłowe odpowiedzi

Lew

Królik?

0 punktów

Nieprawidłowe odpowiedzi

6. Do śledzenia liczby punktów gracze używają kart (ze stosu kart odrzuconych lub z talii): każda karta liczy się jako 1. Pierwszy gracz, który zdobędzie przynajmniej 7 punktów, wygrywa!



WARIANTY GRY

SZYBKOŚĆ

Gracze ustalają, że rewersu karty będą dotykać tylko określonym palcem, niedominującą ręką itp. Następnie należy utworzyć talię z 25 losowo dobranych kart i położyć ją w miejscu, do którego dosięgną wszyscy gracze. Przed rozpoczęciem odliczania każdy gracz bierze jedną kartę. Na hasło „start” każdy gracz zaczyna zgadywać obrazek, a następnie dobiera jedną nową kartę tak szybko, jak to możliwe.



Prawidłowe odgadnięte karty odkłada na jedną stronę, nieprawidłowe na drugą. Gra kończy się, gdy nie ma już kart do dobrania. Gracz, który ma najwięcej poprawnych odpowiedzi, wygrywa!

Jeśli masz zmysł do dobrej zabawy, wypróbuj także:



SKANER

Należy wziąć 5 kart i położyć je 4 obrazkami do góry w miejscu, do którego dosięgną wszyscy gracze. Gracz, którego kolej wypadnie, wybiera jedną kartę i przesuwa jednym palcem od góry do dołu po rewersie, naśladując skaner. Następnie decyduje się odgadywać lub pasuje. Jeśli gracz odgadnie poprawnie, zabiera kartę i zdobywa punkt; ale jeśli jego odpowiedź jest nieprawidłowa, zostaje wyeliminowany. Ostatni gracz, który zostanie w grze lub ma najwięcej punktów po 5 kartach, wygrywa!



PARY

Podziel graczy na dwuosobowe zespoły. Gracz, który ma dotykać rewersu karty, zamyka oczy i dobiera jedną kartę (nie spoglądając na awers!). Tylko jego kolega z drużyny widzi awers. Gracz dotykający rewersu karty musi opisać, co czuje, podczas gdy jego kolega z drużyny próbuje udzielić odpowiedzi. Pierwsza drużyna, która zdobędzie przynajmniej 5 punktów, wygrywa!



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęża 650, 32-003 Podłęża

Koordynator projektu: Roksana Hibner
Tłumaczenie: Lingua Lab
Korekta: Ewa Popielarz
Ilustracje i skład graficzny: HVLN Dominik Kowalski

© 2023 for the Polish edition Muduko by Fabryka Kart
Trefl-Kraków sp. z o.o.



Autor gry: Romain Caterdjian
© 2022 Wonderful World Movie & Media Limited Company