

ROZGRYWKA

- Wybierzcie Ratownika, czyli osobę odgadującą hasła. Pozostali członkowie zespołu losują z talii po jednej karcie. Ich zadaniem jest przedstawianie haseł Ratownikowi.
- Każdy z graczy kolejno przedstawia Ratownikowi wylosowane hasło – rzecz do zmiany w życiu Jagody Astromirskiej.

W rozgrywce nie można:

- prezentować haseł jednocześnie,
- pokazywać haseł,
- przedstawiać haseł po upływie wyznaczonego czasu.

Tracisz swoją kolejkę i szansę na zdobycie punktu dla zespołu jeśli:

- użyjesz słowa zapisanego na karcie albo słów od niego pochodzących (np. *waga* – nie wolno użyć słowa *waga*, *ważyć*, *ważony* itp.),
- przetłumaczysz słowo na inne języki ((chyba, że wylosujesz kartę *Chwilowa amnezja*),
- wypowiesz pojedyncze litery alfabetu (np. zaczyna się na “d” lub zaczyna się na czwartą literę alfabetu).

- Gdy Ratownik odgadnie wszystkie hasła lub skończy się Wam czas podliczcie punkty, a następnie wybierzcie kolejnego Ratownika i rozegrajcie następną turę losując nowe karty.

ROZGRYWKA

- Wybierzcie Ratownika, czyli osobę odgadującą hasła. Pozostali członkowie zespołu losują z talii po jednej karcie. Ich zadaniem jest przedstawianie haseł Ratownikowi.
- Każdy z graczy kolejno przedstawia Ratownikowi wylosowane hasło – rzecz do zmiany w życiu Jagody Astromirskiej.

W rozgrywce nie można:

- prezentować haseł jednocześnie,
- pokazywać haseł,
- przedstawiać haseł po upływie wyznaczonego czasu.

Tracisz swoją kolejkę i szansę na zdobycie punktu dla zespołu jeśli:

- użyjesz słowa zapisanego na karcie albo słów od niego pochodzących (np. *waga* – nie wolno użyć słowa *waga*, *ważyć*, *ważony* itp.),
- przetłumaczysz słowo na inne języki ((chyba, że wylosujesz kartę *Chwilowa amnezja*),
- wypowiesz pojedyncze litery alfabetu (np. zaczyna się na “d” lub zaczyna się na czwartą literę alfabetu).

- Gdy Ratownik odgadnie wszystkie hasła lub skończy się Wam czas podliczcie punkty, a następnie wybierzcie kolejnego Ratownika i rozegrajcie następną turę losując nowe karty.