

Zasady gry

Zasady gry

Jak dobrze mnie znasz?

Zasady gry

Liczba graczy: 2-8 Czas gry: 30'-45'

Ile razy myślałeś, że wiesz wszystko o osobie, którą kochasz? A potem nagle zaskakuje Cię czymś małym: spojrzeniem, życzeniem, wspomnieniem.

„**Jak dobrze mnie znasz?**” to gra, która zabiera Was w podróż pełną uśmiechów, pytań, małych wyzwań, zabawy, ale także okazji, by zakochać się na nowo i poznać się bliżej.

Z każdym krokiem odkryjesz, jak bardzo łączą Was wspomnienia, marzenia i małe, codzienne nawyki.

Cel? Spotkać się w połowie drogi – i uświadomić sobie, jak bardzo do siebie pasujecie.

A ten, kto dojdzie dalej... może wygrać małą nagrodę (lub powód, by kochać jeszcze mocniej).

Cel gry

Partnerzy rozpoczynają na przeciwległych końcach ścieżki. Celem jest, aby spotkali się w połowie drogi, zgadując, co ich partner lubi, a czego nie.

Z każdym krokiem po drodze będziecie rozwiązywać pojawiające się wyzwania. Gra kończy się, gdy oboje partnerzy się spotkają.

Partner, który pokonał kolejny etap ścieżki, otrzymuje nagrodę. Jeśli grają dwie lub więcej par, wygrywa ta, która spotka się pierwsza. Otrzymuje też nagrodę za swoje osiągnięcie.

Elementy gry

- 150 kart podpowiedzi (10 kategorii; 15 kart na kategorię)
- 132 karty wyzwań (11 kategorii; 12 kart na kategorię)
- 42 karty nagród (32 dla partnerów i 10 dla par)
- 5 kart remisu
- 55 żetonów wyzwań (5 żetonów na każdą kategorię wyzwań)
- Tablica ocen podpowiedzi
- Elementy ścieżki:
 - 1 segment centralny
 - 6 segmentów ścieżki
- 8 elementów do gry (2 spersonalizowane, 6 niespersonalizowanych)
- 40 kart do natychmiastowej oceny (8 zestawów po 5 kart/ocen, 2 zestawy spersonalizowane, 6 zestawów niespersonalizowanych)



1. Żetony

2. Plansza – pola ruchu

3. Karty wyzwania

4. Talia kart remisu

5. Plansza podpowiedzi

6. Karty podpowiedzi

7. Karty nagród dla partnerów/par

8. Spersonalizowane pionki

9. Karty ocen (spersonalizowane)

10. niespersonalizowane pionki

11. Karty ocen (niespersonalizowane)

Kategorie

Gra podstawowa zawiera 6 różnych kategorii wyzwań, łącznie dostępnych jest ich 11.

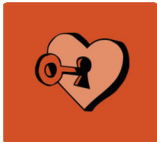
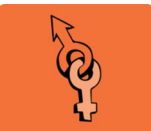
Kategorie zawarte w grze podstawowej:

- Wyzwania rozrywkowe
- Kultura popularna
- Życie domowe
- Wyzwania fizyczne
- Mężczyźni kontra kobiety
- Jak dobrze mnie znasz?

Kategorie rozszerzeń:

- Listy
- Hipotezy
- Jak dobrze mnie znasz (na serio)?
- Intymne
- Intymne wyzwania

Kategoria wyzwań i legenda kolorowych żetonów:

		Zabawne wyzwania			Listy
		Kultura popularna			Hipotezy
		Życie domowe			Jak dobrze mnie znasz (na serio)?
		Wyzwania fizyczne			Intymne
		Mężczyźni kontra kobiety			Intymne wyzwania
		Jak dobrze mnie znasz?			

Legenda kart podpowiedzi, kart nagród i kart remisu:



Ubrania



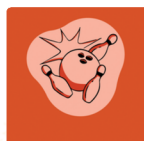
Przytulnie



Hobby



Jedzenie



Sport



Muzyka, filmy,
seriale, książki



Intymne



Podróże



Zajęcia we
dwoje



Kultura
popularna



Nagrody dla
partnera



Nagrody
dla pary



Talia kart
remisu

Konfiguracja gry

1. Umieść środkowy segment planszy na środku stołu. Następnie rozłóż segmenty ścieżki tak, aby każda strona miała taką samą liczbę segmentów. W zależności od tego, czy chcesz rozegrać dłuższą, czy krótszą grę, będziesz potrzebować:

- 4 segmenty ścieżki (na krótszą grę)
- 6 segmentów ścieżki (na dłuższą grę)

2. Umieść tablicę z oceną obok ścieżki.

3. Dokładnie potasuj karty podpowiedzi i połóż talię w zasięgu ręki, obok tablicy ocen.

4. Uzgodnij z partnerem i pozostałymi graczami, ile różnych kategorii wyzwań chcesz wykorzystać w tej sesji. Podziel te kategorie na osobne talie, dokładnie potasuj każdą talię i połóż je obok planszy.

WAŻNE!

- Jeśli gra jedna lub dwie pary, uwzględnij co najmniej pięć kategorii wyzwań.
- Jeśli grają trzy pary, uwzględnij co najmniej siedem kategorii.
- Jeśli grają cztery pary, uwzględnij co najmniej dziewięć kategorii.

5. Każdy odcinek ścieżki ma cztery pola do pokonania. Na każdym polu należy umieścić jeden żeton (kolorowy dysk odpowiadający kategorii wyzwania). W zależności od liczby kategorii w grze, należy rozmieścić kolorowe żetony zgodnie z jednym z sugerowanych układów żetonów przedstawionych na stronie [18. i 19.](#)

Alternatywnie, gracze mogą dowolnie rozmieszczać wyzwania.

6. Dokładnie potasuj **talię nagród dla partnerów** i rozdaj każdemu graczowi po **trzy nagrody**.

Każdy partner klasyfikuje wylosowane nagrody, decydując, która jest najcenniejsza, która średnia, a która najmniej cenna. Następnie każdy partner umieszcza nagrody z rankingu obok ścieżki po swojej stronie.

Jeśli gra więcej niż jedna para, oprócz nagród osobistych, potasuj **talię nagród dla par**, dobierz **trzy nagrody** z góry i połóż je odkryte obok planszy.

UWAGA: Jeśli gra kilka par, potasuj również **talię kart remisu** i połóż ją obok planszy.

7. Każdy gracz bierze swój zestaw kart ocen i wybiera pionek.

Partnerzy umieszczają swoje pionki po przeciwnych stronach planszy, naprzeciwko siebie.

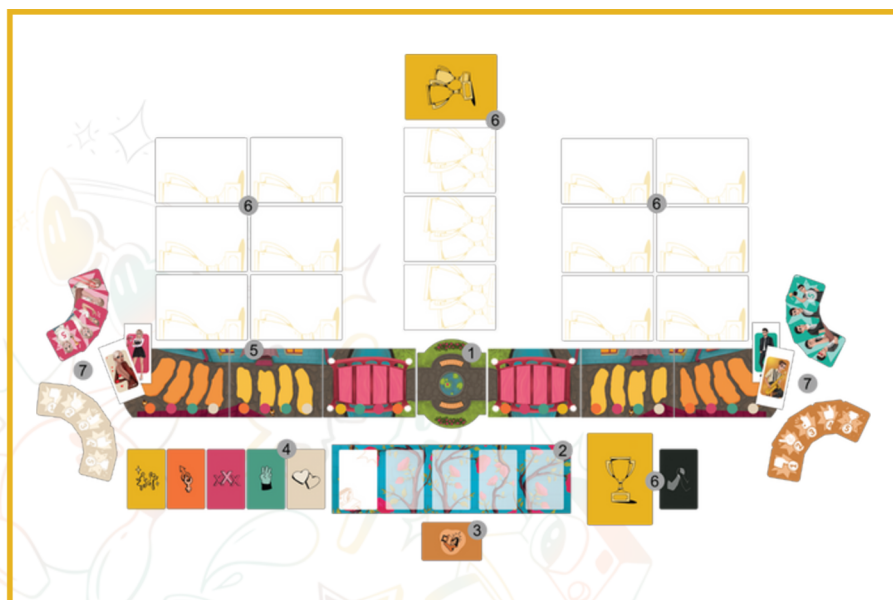
Jeśli grają dwie lub więcej par, upewnij się, że partnerzy siedzą naprzeciwko siebie, aby zachować prawidłową kolejność (aby pary nie krzyżowały się po przekątnej).

Pierwszy rozpoczyna partner, którego urodziny przypadają później.

Jeśli w grze jest więcej par, rozpoczynają pary, które pocałowały się ostatnio.



Przygotowanie do gry dla 2 graczy.



Przygotowanie do gry dla 4 graczy.

Przebieg gry

Partnerzy grają na zmianę, wykonując ruchy naprzemiennie. Jeśli jest kilka par, gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najpierw gra **pierwszy partner z każdej pary**, a następnie **drugi partner z każdej pary**, w tej samej kolejności. Dlatego ważne jest, aby siedzieć tak, aby żadna para nie siedziała po przekątnej, zachowując prostą kolejność.

Każda runda ma trzy fazy:

1. Faza oceny

- Partner aktywnego gracza dobiera 5 kart podpowiedzi z talii kart podpowiedzi.



Partner 2 dobiera 5 kart i kładzie je na planszy w wyznaczonych miejscach.

- Partner potajemnie ocenia podpowiedzi za pomocą swoich kart ocen.
- Oceny odzwierciedlają gusta i preferencje partnera.

- Liczby na kartach ocen pokazują, jak bardzo dana osoba coś lubi, od 5 (**najbardziej**) do 1 (**najmniej**). Wybrane oceny są umieszczane obok każdej podpowiedzi. Oceny umieszcza się odwrócone do dołu, aby aktywny gracz ich nie widział.
- Oceny są umieszczane w kolejności, zawsze od lewej do prawej.



Po wybraniu podpowiedzi Partner 2 przypisuje każdej podpowiedzi swoją ocenę, od lewej do prawej.

- Teraz aktywny gracz próbuje zgadnąć, jak jego partner ocenił każdą podpowiedź na tablicy (starając się założyć, co mu się najbardziej podoba, a co najmniej), umieszczając własne oceny obok podpowiedzi.



Po tym jak Partner 2 wystawi swoje oceny, Partner 1 wystawia swoje oceny, próbując odgadnąć wybory Partnera 2.

- Gdy wszystko jest gotowe, partner 2 ujawnia swoje oceny, a wyniki są porównywane. Im więcej zgodnych ocen, tym lepiej partnerzy się znają.

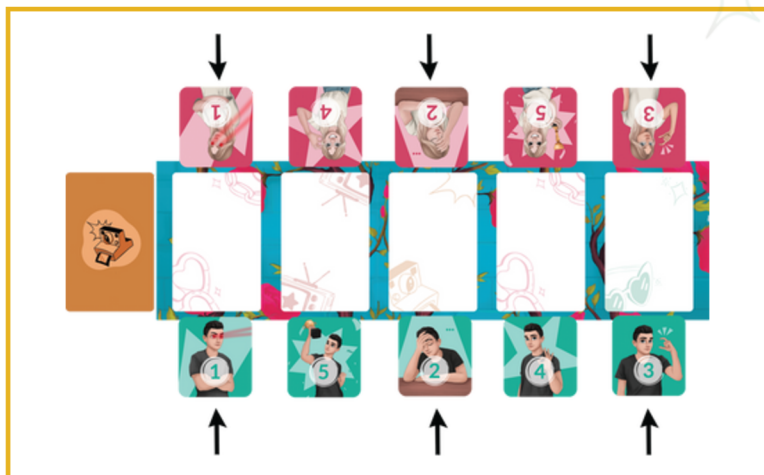


Karty partnera 2 zostają odkryte, a gracze sprawdzają, ile ocen się zgadza.

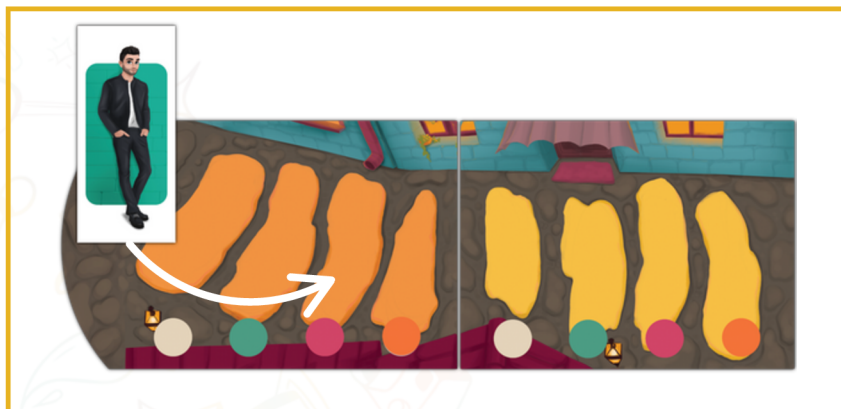
2.Faza ruchu

W zależności od liczby pasujących ocen, aktywny gracz przesuwa swój pionek wzdłuż ścieżki w następujący sposób:

- 1 dopasowanie – ruch o 1 pole,
- 2 dopasowania – ruch o 2 pola,
- 3 dopasowania – ruch o 3 pola,
- 5 dopasowań – ruch o 5 pól.



Partner 1 dopasował trzy oceny Partnera 2, więc przesuwa się o 3 pola do przodu.



Jeśli aktywny gracz nie odgadnie prawidłowo żadnego wyniku, przesuwa swój pionek o jedno pole do tyłu.

3. Faza wyzwania

- Po ruchu gracz musi wykonać wyzwanie z kategorii wskazanej na polu, na którym się zatrzymał.
- Gracz dobiera kartę wyzwania z odpowiedniej talii i odczytuje wyzwanie na głos.

UWAGA: Tylko gracz, którego kolejka jest w tej chwili, może podjąć wyzwanie.

UWAGA: Centralny segment planszy jest specjalny. Jeśli gracz zakończy ruch na centralnym segmencie, wybiera wyzwanie z dowolnej kategorii.

- Wyzwanie jest podejmowane natychmiast. W razie wątpliwości co do jego powodzenia, ostateczną decyzję podejmuje partner gracza. Jeśli wyzwanie zakończy się sukcesem, gracz zachowuje kartę wyzwania do końca gry.
- Jeśli wyzwanie nie zostanie ukończone, karta zostaje odrzucona, a gra toczy się dalej. **Gracz, który nie podjął się wyzwania, musi cofnąć się o jedno pole.**



Partner 1 łąduje na polu kultury popularnej, dobiera kartę wyzwania z talii i odczytuje ją na głos.

Runda finałowa

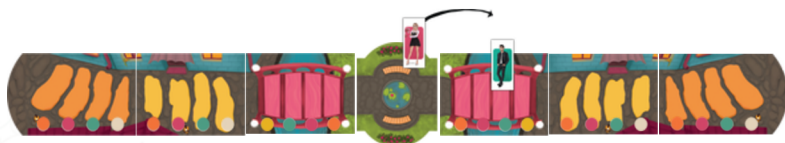
Gdy partnerzy spotykają się na tym samym polu, gra wkracza w fazę finałową.

Jeśli wszyscy partnerzy rozegrali taką samą liczbę kolejek (tj. para spotkała się podczas kolejki ostatniego gracza w rundzie), gra kończy się i wyłaniany jest zwycięzca.

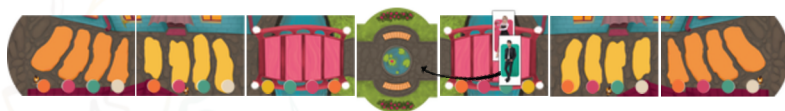
Jeśli runda się nie kończy (partnerzy spotkali się podczas kolejki gracza, który nie był ostatni w rundzie), gra toczy się dalej, aż wszyscy rozegrają taką samą liczbę kolejek.

Partnerzy nie mogą się mijać na ścieżce; nie można „ominąć” partnera. W swojej kolejce gracz nie może przesunąć się poza pole partnera. Zamiast tego gracz „zbiera” swojego partnera i obaj cofają się do końca tego ruchu.

Jeśli przesunęłoby to gracza na stronę partnera, zatrzymuje się on na środku planszy; to właśnie tam partnerzy oficjalnie się spotykają, a gra wkracza w fazę finałową.



Gracz 1 przesuwa się o trzy pola do przodu i ląduje na polu swojego partnera.



W swojej kolejce Gracz 2 miał cztery dopasowania i przesuwa się wraz z partnerem o trzy pola do przodu, aż dotrze do centralnego segmentu.



Kolejka Gracza 2 oznacza koniec gry (obaj gracze wykonali taką samą liczbę kolejek). Ponieważ spotkali się na polu centralnym, obaj partnerzy mogą odebrać nagrodę.

Koniec gry

Gra kończy się w rundzie, gdy partnerzy spotykają się na tym samym polu, po tym jak wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę kolejek.

Partner, który przeszedł większą część planszy (przeszedł na drugą połowę), zostaje zwycięzcą i wybiera nagrodę z talii, którą miał na początku gry. W zależności od liczby ukończonych wyzwań, zwycięzca otrzymuje:

- najmniej wartościową nagrodę, jeśli ukończył dwa wyzwania;
- średnią nagrodę, jeśli ukończył trzy wyzwania;
- najbardziej wartościową nagrodę, jeśli ukończył cztery wyzwania.

Jeśli partnerzy spotkają się na środkowym segmencie, każdy z nich może wybrać jedną nagrodę ze swojej talii.

Jeśli gra więcej niż jedna para, wygrywa ta, która pierwsza spotka się na tym samym polu.

Jeśli w rundzie finałowej spotka się kilka par, zwycięzcę wyłania się poprzez wylosowanie wyzwania z talii wyzwań zwycięzców. Para, która ukończy wyzwanie z większym sukcesem, wygrywa.

Zwycięska para wybiera jedną z trzech nagród dla par ujawnionych na początku.

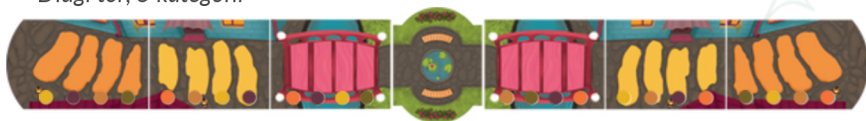
Para, która z większą skutecznością przeszła większą część planszy, otrzymuje nagrodę, zgodnie z powyższymi zasadami dotyczącymi liczby ukończonych wyzwań.

UWAGA: Jeśli gra kilka par, każda para tworzy osobną talię nagród dla partnera, z której wybiera nagrodę na koniec gry.

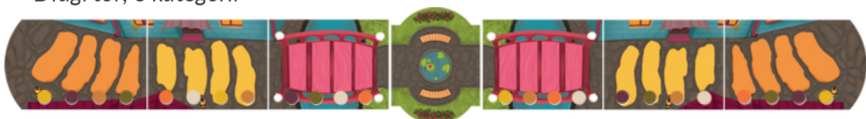
Sugerowane układy żetonów wyzwania

W zależności od liczby graczy i kategorii wyzwań, jakie chcesz uwzględnić, sugerujemy następujące opcje:

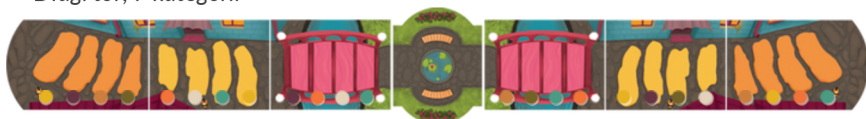
Długi tor, 5 kategorii



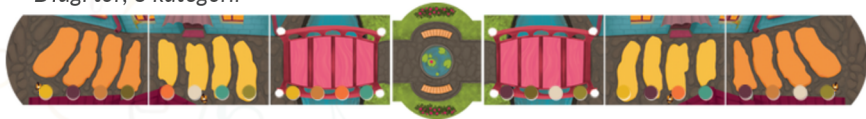
Długi tor, 6 kategorii



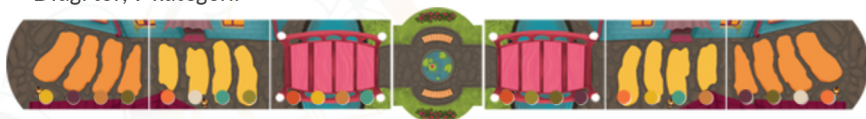
Długi tor, 7 kategorii



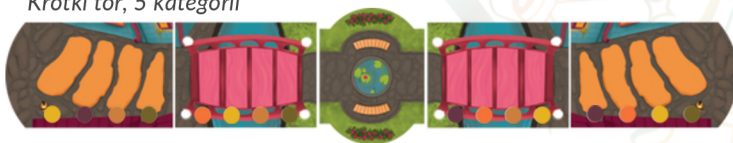
Długi tor, 8 kategorii



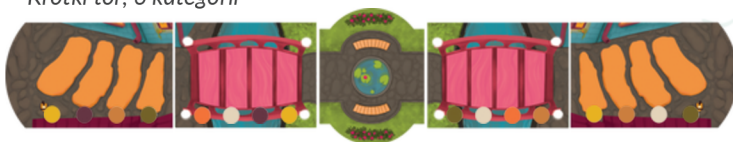
Długi tor, 9 kategorii



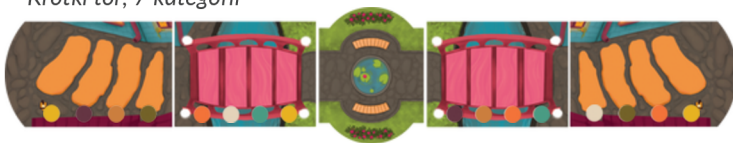
Krótki tor, 5 kategorii



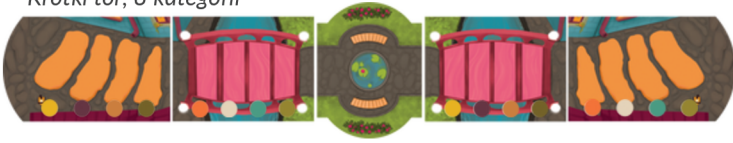
Krótki tor, 6 kategorii



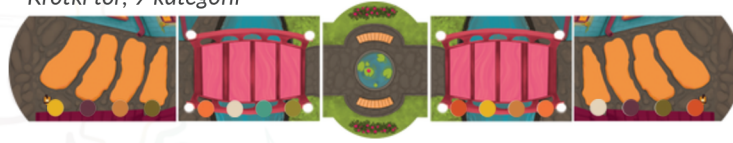
Krótki tor, 7 kategorii



Krótki tor, 8 kategorii



Krótki tor, 9 kategorii



UWAGA: Możesz dowolnie ułożyć kolorowe żetony wyzwań, jednak zalecamy mieszanie kategorii, aby gra była ciekawsza.