

**AUTOR:
GABRIEL
ECOWTIN**

PALCE W PRALCE

**ILUSTRACJE:
OLIVIER
FAGNERE**

ELEMENTY GRY:

- 2 karty « Zasady gry »
- 40 kart « Gest »
- 10 kart « Kula »
- 1 kart « Przygotowanie do gry »

CEL GRY:

Każdy z graczy ma przed sobą jedną lub więcej kart z rysunkami gestów. W rytmie wybijanym przez wszystkich gracze pokazują gesty kolejnych osób. Ale uwaga! Każda pomyłka oznacza otrzymanie karty Kula, a ten z graczy, który zbierze ich najwięcej, przegrywa grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Potasuj karty « Gest » (na rewersie mają tytuł gry), następnie karty « Kula » i ułóż je na dwóch osobnych, zakrytych stosach na stole.

Rozdaj po jednej karcie « Gest » każdemu z graczy – kładzie on ją rysunkiem do góry, przed sobą.

Położ kartę « Palce w pralce w 8 przykładach » na środku stołu. Znajduje się na niej przykład rozpoczęcia gry.

ROZGRYWKA:

Krok 1

Wszyscy graczy wystukują ten sam rytm: dwa klaśnięcia o uda, jedno klaśnięcie dłońmi – zupełnie jak w klasycznej piosence We Will Rock You zespołu Queen. (patrz Przykład 1)

Polecamy powtórzyć kilkakrotnie krok 1 zanim przejście dalej, tak aby wpaść w rytm.

Krok 2

Gracz z najlepszym wyczuciem rytmu rozpoczyna:

- [~] Zamiast klaśnięcia dłońmi – pokazuje swój gest (patrz Przykład 2).

UWAGA:

- 1 Gdy jeden z graczy wykonuje gesty, pozostali nadal wybijają ten sam rytm - dwa klaśnięcia o uda, jedno klaśnięcie dłońmi.
- 2 Gracz może wywołać także gracza, który wywołał go przed

- [~] Klaszcze dwa razy o uda (patrz Przykład 3).
- [~] Wywołuje innego gracza pokazując jego znak (lub jeden z jego znaków) (patrz Przykład 4).

Krok 3

Wywołany gracz:

- [~] Klaszcze dwa razy o uda, tak jak pozostali (patrz Przykład 5).
- [~] Odpowiada wykonując swój gest - ten, którym został wywołany (patrz Przykład 6).
- [~] Ponownie klaszcze o uda dwa razy, tak jak pozostali (patrz Przykład 7).
- [~] Wywołuje innego gracza w taki sam sposób (patrz Przykład 8).

chwilą, nie może tylko wywołać siebie samego.

- 3 Jeżeli wywoływany gracz ma przed sobą kilka gestów, musi odpowiedzieć tym gestem, którym został wywołany.

Jeżeli gracz się pomyli (źle wybijie rytm, zapomni swego znaku, itp.), musi:

- Oddać jedną lub więcej swoich kart « Gest » wybranemu przez siebie graczowi.
- Bierze nową kartę « Gest » ze stosu i kładzie odkrytą przed sobą.
- Bierze jedną kartę « Kula » ze stosu i odczytuje ją na głos.
- Wprowadza efekty opisane na karcie a następnie kładzie ją przed sobą (stroną z „Kulą” do góry). Jeżeli karta jest do użycia później (karty UFF! lub PA PA), trzyma ją przed sobą odkrytą – nadal na koniec gry liczy się ona jako karta « Kula ».

Rozpoczyna się nowa runda:
wszyscy gracze znów wystukują rytm a gracz, który

właśnie się pomylił, rozpoczyna nową serię (od Kroku 2).

KONIEC GRY:

Gra kończy się gdy zostanie wzięta ostatnia, dziesiąta karta « Kula ». Karty « Kula » każdego z graczy są liczone, także te, których efekt nie został jeszcze użyty. Przegranym (lub przegranymi) zostają gracze z największą liczbą kart « Kula », zwycięzcą zostaje osoba z najmniejszą ich ilością.

Porady od autora

- 1 W czasie pierwszej rozgrywki lub rozgrywki z dużą liczbą graczy każdy z graczy powinien pokazać swój znak przed rozpoczęciem.
- 2 Nie wahaj się zwolnić rytmu odrobinę w czasie gry z dużą liczbą osób początkujących lub przyspieszyć w jeżeli gracze robią mało pomyłek.



WARIANT MISTRZ GESTÓW

*(tylko dla graczy
zaawansowanych!):*

W czasie gry poza gestami krążą także ciągi imion graczy!

Gracz, który rozpoczyna gesty, musi:

- 1 Wypowiedzieć swoje imię kiedy wykonuje swój gest.
- 2 Wypowiedzieć imię jakiegoś gracza, gdy wykonuje gest (wywołuje gestem) innego gracza.

Uwaga: gracz, który został wywołany imieniem, może być:

- tą samą osobą, która została wywołana gestem;
- lub zupełnie innym graczem!
W tym wypadku dwa ciągi (gesty i imiona) zaczynają krążyć niezależnie.

W ten sposób dwa ciągi krążą, krzyżują się, łączą i rozdzielają... aż jeden z graczy się pomyli. Aby się nie pomylić musisz więc wzrokiem śledzić gesty, a słuchem imiona – jednocześnie wystukując rytm. Proste, prawda?

Pozostałe zasady obowiązują jak w normalnej grze.



Wydanie polskie:

REBEL Centrum Gier

ul. Matejki 6,

PL-80-232 Gdańsk

www.REBEL.pl - rebel@rebel.pl

Tłumaczenie: Artur Jedliński