

Ilość graczy: 3-12

Wiek: 8+

Zawartość pudełka:

1. Plansza do gry – 1 sztuka
2. Kolorowa kostka – 1 sztuka
3. Karty Haseł – 165 sztuk
4. Pionki – 12 sztuk
5. Klepsydra – 1 sztuka
6. Tarcza losująca ze wskazówką – 1 sztuka
7. Nos Klauna – 1 sztuka
8. Instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej. W razie niezgodności prosimy o kontakt, e-mail: alexander@alexander.com.pl

„Zepsuta pralka”. Jak zabrać się do jej przedstawienia? Czy pokażesz wirowanie gestami i mową ciała? A może będziesz musiał... zaśpiewać opis tego hasła? Czy twój piskliwy alt albo czarujący baryton wywoła salwy śmiechu wśród zgadujących? Czy zamaszyste ruchy bioder sprowokują chichot u rywali?

„Nie śmiej się” jest towarzyską grą planszową, w której co chwila wybuchają salwy śmiechu. Kłopot w tym, że aby zdobyć przewagę nad rywalami, trzeba jak najdłużej zachować powagę. Czy jesteś gotów na takie wyzwanie?

Dobra zabawa jest zapewniona, a kaskady śmiechu i chichotów gwarantowane! Czy zdołasz nie roześmiać się jako pierwszy?

Pobierz bezpłatną aplikację:



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóż planszę na stabilnej, płaskiej powierzchni, np. stole.
 2. Potasowane karty z hasłami ułóż w stos, w wyznaczonym miejscu na planszy, tak aby nie było widać zamieszczonych na nich haseł.
 3. Rozdziel pionki pomiędzy graczy, następnie ustawcie je na polu START.
- Połóż obok planszy do gry pozostałe elementy: tarczę losującą, kostkę do gry, Nos Klauna oraz klepsydrę, tak by były łatwo dostępne dla każdego z graczy.
4. Jeżeli chcesz skorzystać z aplikacji do gry, pobierz ją z Google Play, Windows Store albo App Store, korzystając z kodów QR umieszczonych w instrukcji i na opakowaniu. Możesz także pobrać aplikację wpisując w wyszukiwarkach

tych platform nazwę „Nie Śmiej Się”. Telefon z włączoną aplikacją ułoż obok planszy, by leżał w zasięgu ręki każdego z zawodników. W tym wariantcie gry planszę losującą i klepsydrę schowaj do pudełka.

WARIANT I

Liczba graczy: 3-12

CEL GRY

Celem gry jest jak najpóźniejsze dotarcie do ostatniego, końcowego pola z UŚMIECHEM, a ruch pionka po planszy zależy od tego, czy dany gracz da się w toku gry rozśmieszyć przeciwnikowi. Przegrywa osoba, która jako pierwsza dotrze na ostatnie z pól planszy.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna osoba, która ma najgłośniejszy śmiech, losując zawodnika, który rozpocznie pokazywanie hasła. W tym celu kręci strzałką tarczy lub uruchamia tryb losowania w aplikacji.

Wskazany gracz odkrywa pierwszą z góry kartę z hasłami, odczytuje wszystkie hasła i kładzie kartę na stole tak, aby widzieli ją wszyscy uczestnicy gry.

Następnie, poprzez rzut kostką losuje hasło, które będzie prezentować:

- **ścianka niebieska:** hasło zapisane na niebieskim tle
- **ścianka zielona:** hasło zapisane na zielonym tle
- **ścianka żółta:** hasło zapisane na żółtym tle
- **ścianka pomarańczowa:** hasło zapisane na pomarańczowym tle
- **ścianka z uśmiechem:** gracz ma dowolność w wyborze hasła
- **ścianka NOS:** gracz zakłada Nos Klauna i prezentuje dowolnie wybrane hasło z karty.

Po zakończeniu prezentacji Nos jest zdejmowany i odkładany.

Rozpoczynając prezentowanie wylosowanego lub wybranego hasła gracz uruchamia czas - obracając klepsydrę lub uruchamiając tryb odliczania czasu w aplikacji. Zadaniem gracza jest pokazanie hasła w taki sposób, by rozśmieszyć rywali. Przeciwnicy wiedzą, co jest prezentowane, więc celem pokazującego jest nie tyle dosłowna i opisowa, lecz jak najzabawniejsza demonstracja. Dozwolone jest używanie głosu (naśladowanie odgłosów, wydawanie dziwnych dźwięków, śpiewanie, rapowanie, mruczenie i nucenie), wykorzystywanie mimiki, robienie różnorodnych gestów i póż oraz wszelkie inne metody mające na celu rozśmieszenie pozostałych uczestników gry, poza dotknięciem (np. łaskotaniem) innego gracza.

Prezentacja trwa do momentu, gdy choć jeden z zawodników rozśmiej się lub gdy upłynie czas czyli skończy się przesypywanie piasku w klepsydrze lub rozlegnie się sygnał dźwiękowy z aplikacji.

Celem gracza prezentującego hasło jest rozśmieszenie przynajmniej jednego z rywali - jeżeli osiągnie ten cel w wyznaczonym czasie, to jego pionek pozostaje w miejscu. Jeżeli nikt się nie roześmieje, to osoba prezentująca hasło przesuwa swój pionek na planszy o jedno pole, zmierzając w kierunku pola z UŚMIECHEM.

W przypadku, gdy osoba, której nie udało się nikogo rozśmieszyć prezentowała hasło

mając założony Nos Klauna - to wówczas przesuwa swój pionek nie o jedno, lecz o 2 pola do przodu!

Celem pozostałych graczy jest obserwowanie prezentacji hasła i jak najdłuższe zachowanie powagi. Runda kończy się przed czasem, jeżeli choć jeden z obserwujących roześmieje się. Osoba ta musi przesunąć swój pionek o jedno pole na planszy, zbliżając się do końcowego pola z UŚMIECHEM.

Jeżeli kilka osób roześmieje się na raz i trudno jednoznacznie stwierdzić, kto zachichotał jako pierwszy, to spór rozstrzygany jest przez głosowanie wszystkich uczestników. Osoba wskazana przez większość graczy jako ta, która według nich jako pierwsza utraciła kamienną twarz, musi przesunąć pionek i przybliżyć się do ostatniego pola toru gry.

Rundę z pokazywaniem hasła kończy zatem zawsze przesunięcie jednego pionka - osoby pokazującej, której nie udało się wywołać u nikogo śmiechu lub osoby obserwującej, która jako pierwsza się roześmiała.

Użyta karta wraca na spód stosu, a przegrany losuje kolejnego pokazującego.

KONIEC GRY

Następuje w momencie, gdy pierwszy z graczy dotrze swoim pionkiem na ostatnie, końcowe pole z UŚMIECHEM.

WARIANT II

Liczba graczy: 4-12

CEL GRY

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do ostatniego, końcowego pola z UŚMIECHEM.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna osoba, która ma najdłuższe włosy, losując zawodnika, który rozpocznie pokazywanie hasła. W tym celu kręci strzałką tarczy lub uruchamia tryb losowania w aplikacji. Wskazany gracz rzuca kostką i losuje w ten sposób HASŁO, które będzie prezentować pozostałym użytkownikom gry:

- **ścianka niebieska:** hasło zapisane na niebieskim tle,
- **ścianka zielona:** hasło zapisane na zielonym tle,
- **ścianka żółta:** hasło zapisane na żółtym tle,
- **ścianka pomarańczowa:** hasło zapisane na pomarańczowym tle,
- **ścianka z uśmiechem:** gracz ma dowolność w wyborze hasła z wylosowanej karty,
- **ścianka NOS:** gracz zakłada Nos Klauna i prezentuje dowolnie wybrane hasło z wylosowanej karty. Po zakończeniu prezentacji Nos jest zdejmowany i odkładany.

Po rzucie kostką gracz odkrywa pierwszą z góry kartę z hasłami, tak by rywale nie widzieli co jest na niej zapisane, a następnie zapoznaje się z odpowiednim hasłem. Jeżeli sam wybiera hasło (w skutek wyrzucenia ścianki z uśmiechem lub z ścianki NOS), to musi powiedzieć na głos pozostałym zawodnikom, który **kolor tła** wybiera, by można było na koniec sprawdzić czy hasło zostało dobrze zgadnięte.

Celem gracza pokazującego jest takie zaprezentowanie hasła, aby zostało ono odgadnięte w wyznaczonym czasie - zanim skończy się przesypywanie piasku w klepsydrze lub rozlegnie się sygnał dźwiękowy z aplikacji. Jeżeli uda mu się tego dokonać, to przesuwa swój pionek na planszy o jedno pole, zmierzając w kierunku końcowego pola z UŚMIECHEM. Taki sam ruch pionkiem wykonuje osoba, która odgadła hasło.

UWAGA! Jeżeli pokazujący nosił w tym czasie Nos Klauna to przesuwa swój pionek nie o jedno, lecz o 2 pola do przodu!

Jeżeli w trakcie prezentacji nikt nie odgadnie prawidłowego hasła, to zarówno gracz przedstawiający hasło jak i pozostali gracze - pozostawiają swoje pionki na dotychczasowych miejscach.

Podczas prezentacji HASŁA dozwolone jest: naśladowanie odgłosów, wydawanie dziwnych dźwięków, wykorzystywanie mimiki twarzy, robienie różnorodnych gestów i póż oraz wszelkie inne metody mające na celu zaprezentowanie hasła, poza bezpośrednim omówieniem i opisaniem go. Przez cały czas trwania prezentacji wszyscy gracze starają się na głos odgadnąć, jakie hasło jest prezentowane. Dla pokazującego nie ma znaczenia, kto odgadnie pokazywane hasło - liczy się jedynie efekt.

Użyta karta wraca na spód stosu, a pokazujący losuje osobę przedstawiającą hasło w kolejnej rundzie.

KONIEC GRY

Następuje w momencie, gdy pierwszy z graczy dotrze swoim pionkiem na ostatnie, końcowe pole z UŚMIECHEM. Ta osoba wygrywa!

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

Czyszczenie piankowego Nosa Klauna:



Pranie ręczne w temperaturze nie przekraczającej 30°C.

PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis
80-209 CHWASZCZYNO k/GDYNI
UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70,
TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

