

SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY DLA SĘDZIEGO

ROZGRYWAMY ZMODYFIKOWANY WARIANT WIELOOSOBOWY (3-5 GRACZY)



CZYNNOŚCI POZĄTKOWE

- 1) Karty należy dokładnie potasować. Każdy z graczy otrzymuje **10 kart**.
- 2) Karty należy trzymać w stosie przed sobą **stroną z symbolami** (awersami) **ku górze**, a stos należy **zakryć ręką**.

ROZGRYWKA MOŻE SIĘ ROZPOCZĄĆ

- 1) **Najmłodszy** z graczy daje sygnał **START** do rozpoczęcia rozgrywki.
- 2) Gracze zabierają ręce i **szukają wspólnego symbolu** na karcie leżącej **na wierzchu własnego stosu i stosu gracza po lewej stronie**.
- 3) Ten, **kto pierwszy znajdzie wspólny symbol**, mówi **STOP**, **wskazuje znak i podaje jego nazwę**. W tym czasie **pozostali gracze**, poza tym siedzącym z lewej strony, **zakrywają ręką swoje karty**.
- 4) Po **nazwaniu symbolu** (bądź powiedzeniu **NIE WIEM**) gracz odwraca swoją kartę i **odczytuje na głos** nazwę znaku wypisana na rewersie **łustym drukiem**.
- 5) Jeżeli graczowi **nie udało się poprawnie nazwać symbolu** (bądź powiedział **NIE WIEM**), **kartę z wierzchu swojego stosu przekłada na spód swojego stosu**, mówi **START** i gra toczy się dalej.
- 6) Jeżeli gracz **poprawnie nazwał symbol**, **kartę z wierzchu stosu oddaje graczowi po lewej**, który kładzie ją na spód swojego stosu, mówi **START** i gra toczy się dalej.

UWAGI!

- **Gracz nie musi nazywać symbolu na ostatniej swojej karcie!**
- Jeżeli gracz **pomyli się** i powie **STOP**, wskazując symbol, który nie jest wspólny dla obu kart, **za karę czeka**, dopóki ktoś inny nie powie **STOP**.
- W przypadku jednoczesnego powiedzenia **STOP** pierwszeństwo ma **młodszy z graczy**.
- Sędzia może przed rozgrywką ustalić **limit czasu**.

WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI I OKREŚLANIE KOLEJNOŚCI:

Gracz, który **pozbędzie się wszystkich swoich kart** wygrywa i zdobywa **pierwsze miejsce**.

Jeżeli rozgrywka miała **limit czasu**, a po upływie tego czasu nikt nie pozbył się wszystkich kart, zwycięzcą zostaje gracz mający **najmniej kart w swoim stosie**.

Pozostali gracze liczą karty w swoich stosach. **Im mniej kart, tym wyższe miejsce**.

W **przypadku remisu** o kolejności decyduje **lepszy wynik testu wiedzy**.

PUNKTACJA

Gracze zdobywają punkty:

- **5 punktów** za pierwsze miejsce
- **3 punkty** za drugie miejsce
- **2 punkty** za trzecie miejsce
- **1 punkt** za czwarte miejsce
- **0 punktów** za piąte miejsce

GRA FAIR PLAY

Sędzia ma prawo **dyscyplinować** graczy, aby rozgrywka odbywała się sprawnie i w duchu *fair play*.

1. Najpierw udzielane jest **ostrzeżenie**.
2. Kolejne naruszenie zasad oznacza **żółtą kartkę**.
3. W przypadku ponownego naruszenia zasad znów udzielane jest **ostrzeżenie**.
4. Czwarte wykroczenie karane jest **czerwoną kartką**, co oznacza **wykluczenie** gracza z bieżącej rozgrywki wynikiem 0 punktów (niezależnie od faktycznego stanu rozgrywki w chwili ukarania gracza).

W szczególności należy się wystrzegać:

- nieuzasadnionego przedłużania rozgrywki
- przeszkadzania w prowadzeniu rozgrywki
- używania wulgaryzmów
- obrażania innych uczestników rozgrywki

Sędzia główny
Wojciech Sieroń