

Gra dla 2–8 graczy w wieku 10–110 lat

WTEDY KIEDY

zasady gry

ELEMENTY GRY

- 274 dwustronne karty (548 wydarzeń)
- 1 karta-zakładka
- instrukcja
- W pudełku pozostawiono miejsce na przyszłe dodatki.

Umieść tę kartę na końcu talii.

Korzystaj z żółtych pytań, a wykorzystane karty odkładaj na koniec. Kiedy pojawi się ta karta, zacznij korzystać z niebieskich pytań. W ten sposób rozegrasz wszystkie pytania bez powtórek.



Przed pierwszą grą wyjmij z folii wszystkie karty i umieść je w pudełku skierowane tym samym kolorem w jedną stronę. Umieść kartę-zakładkę na końcu talii. Używaj najpierw żółtej strony kart, odkładając wy-

korzystane karty na koniec. Gdy pojawi się karta-zakładka, będzie to oznaczać, że wykorzystane wszystkie żółte pytania. Przełóż zakładkę na koniec i używaj od teraz niebieskiej strony kart. W ten sposób zagrasz wszystkie karty bez powtórzenia.

Rozegrałeś wszystkie pytania? Potasuj karty i zabawa zaczyna się od początku. Ciekawe, czy udało ci się zapamiętać jakieś daty?

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Umieść spód pudełka wraz z kartami na środku stołu.
2. Każdy gracz dobiera 1 kartę z pudełka. Czyta na głos wydarzenie i datę, a następnie kładzie ją przed sobą na stole (żółtym kolorem do góry).

CEL GRY

Gracze układają przed sobą karty z wydarzeniami, tworząc linie czasu (każdy swoją). Gracz, który pierwszy ułoży linię z **10 kart**, wygrywa grę.

PRZEBIEG GRY

1. Najstarszy gracz (lub losowo wybrany) dobiera kartę z pudełka, tak by **nie ujawnić pozostałym daty**. Następnie czyta na głos wydarzenie.
2. Gracz siedzący na lewo od czytającego musi wskazać miejsce odczytanego właśnie wydarzenia na swojej linii czasu. Wskazuje palcem miejsce przed lub za jedną z kart znajdujących się już w jego linii czasu. Czytający weryfikuje, czy gracz odgadł poprawnie, czyli zgodnie z porządkiem chronologicznym.

Możliwe miejsca na linii czasu:



- A. **Jeśli gracz dobrze wskazał**, umieszcza kartę we właściwej pozycji na swojej linii czasu (rozsuwając karty, jeśli trzeba). Następnie dobiera nową kartę z pudełka i teraz on odczytuje wydarzenie dla gracza po swojej lewej stronie.
- B. **Jeśli gracz źle wskazał**, kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) dostaje szansę zdobycia karty. Wskazuje miejsce na swojej linii czasu. Jeśli też się pomyli – kolejka przechodzi na następnego gracza i tak dalej, aż ktoś odgadnie (patrz punkt A) lub kolejka dojdzie do gracza czytającego (patrz punkt C).

C. **Jeśli nikt dobrze nie wskaże**, gracz czytający ujawnia datę i odkłada ją do pudełka na koniec talii. Gracz siedzący po lewej stronie jest nowym czytającym (patrz punkt I na str. 3).

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś gracz będzie mieć na swojej linii czasu **10 kart** (karta startowa też się liczy). Gracz ten zostaje zwycięzcą.

TA SAMA DATA?

Niektóre daty w grze się powtarzają. Jeśli gracz trafi na datę, którą ma już na swojej linii, to prawidłowym wskazaniem będzie miejsce bezpośrednio przed lub za kartą z tą samą datą. Zdobytą kartę kładzie bezpośrednio obok karty z tą samą datą (dowolnie: przed lub za).

WARIANT GRY

Polecamy ten wariant doświadczonym graczom, którzy dobrze opanowali podstawowe zasady gry. Gra przebiega na tych samych zasadach (patrz punkt 1 i 2 przebiegu gry) z pewnymi różnicami opisanymi poniżej. Wariant ten wprowadza do gry element ryzyka i więcej emocji, ale powoduje szybsze wykorzystanie kart.

Jeśli gracz dobrze wskazał, umieszcza kartę w odpowiednim miejscu, ale nad swoją linią czasu – w górnym rzędzie (jeśli trzeba, rozsuwa karty, zostawiając w dolnym rzędzie puste miejsce). Następnie może zdecydować, czy chce grać dalej, czy pasuje.

- Jeśli gracz gra dalej, czytający dobiera kolejną kartę i odczytuje dla niego nowe wydarzenie. Gracz w ten sposób może zdobyć nawet kilka kart.

– Jeśli gracz spasuje, przesuwa wszystkie karty z górnego rzędu do swojej linii czasu. Teraz on będzie czytającym.

Jeśli gracz źle wskazał, traci wszystkie karty z górnego rzędu (odkłada je do pudełka). Kolejny gracz dostaje szansę zdobycia tego źle odgadniętego wydarzenia. Jeśli dobrze odgadnie, może spasuwać albo próbować zdobyć więcej kart.

Wydarzenia i daty w grze są zgodne z wiedzą na 2018 rok.

EGMONT.pl  /KrainaPlanszowek

 krainaplanszowek.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o., ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa,
WydawnictwoEgmont.pl, © 2019 Egmont Polska Sp. z o.o.
Autorka: Jane Ruemmele; Opracowanie graficzne: Piotr Kania;
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak; Redakcja: Patryk Blok;
Tłumaczenie i opracowanie polskich wydarzeń: Maciej Nowak-Kreyer
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk; DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

GRĘ POLECAJĄ:



**Pierwszy dodatek do gry „Wtedy kiedy”
jest już dostępny w sprzedaży!**

**110 nowych, szalonych i zaskakujących
wydarzeń. Dodaj je do swoich kart
z podstawowej gry.**

