

Kim jestem?



Kim jestem?

Zabawna, klasyczna gra w zgadywanie dla 2 lub większej ilości graczy od 5 do 99 lat.

Ilustracje: Yayo Kawamura

Czas gry: 10 - 15 minutes

Kim lub czym jestem? Piekarzem, lwem czy konewką? Potrzeba bystrej głowy, żeby wygrać w tej grze. Tylko Ci, którzy wymyślą odpowiednie pytania i sformułują je w odpowiedni sposób odgadną odpowiedź i zdobędą niezbędne do wygranej punkty.

Zawartość

1 opaska na głowę, 1 magnes, 10 punktów, 40 kart, instrukcja do gry.

Przygotowanie

Wymieszajcie karty i ułóżcie je na środku stołu w zakryty stos. Obok kart ułóżcie punkty. Przygotujcie opaskę do gry.

Rozgrywka

Gracz o najgłośniejszym i najciekawszym śmiechu rozpoczyna grę. Ten gracz, jako pierwszy będzie zgadywał, kim jest. Pozostali gracze będą sędziami. Zgadujący bierze wszystkie punkty, zakłada opaskę na głowę i zamyka oczy. Jeden z sędziów bierze pierwszą kartę ze stołu i przyklepia ją za pomocą magnesu na opaskę tak,



aby wszyscy poza zgadującym widzieli, co przedstawia. Zgadujący może otworzyć oczy i zaczyna zadawać pytania. Powinien zadawać pytania, na które sędziowie mogą odpowiedzieć tak lub nie.

Przykłady:

*Czy jestem zwierzęciem (zabawką, przedmiotem)?
Czy znajduje się w kuchni (w mieście, w tym pokoju)?
Czy wypilibyście mnie (zjedlibyście, dotknęlibyście)?*

W momencie, kiedy sędziowie decydują , że odpowiedź brzmi:

- **Nie.**
Zgadujący musi odłożyć jeden punkt do pudełka. Może zadać kolejne pytanie.
- **Tak.**
Zgadujący może od razu zadać kolejne pytanie

Uwaga:

W momencie, kiedy sędziowie źle odpowiedzą na pytanie lub wcale tego nie zrobią zgadujący może zadać od razu następne pytanie.

Zamiast kontynuować zadawać pytania zgadujący może spróbować odgadnąć, kim lub czym jest:

- **Odgadł niepoprawnie?**
Zgadujący musi odłożyć do pudełka jeden punkt i kontynuować zadawać pytania.

- **Odgadł poprawnie?**

Wspaniale! Zgadujący podlicza swoje punkty. Starajcie się zapamiętać ilość punktów lub zapisujcie punktacje na kartce.

Skończyły się punkty?

Niestety zgadujący przegrał w tej rundzie i otrzymuje 0 punktów. Może zdjąć z opaski kartę i sprawdzić odpowiedź.

Nowa runda zgadywania:

Odgadniętą kartę odkładamy na bok. Opaskę przekazujemy kolejnej osobie i losujemy nową kartę.

Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy wszyscy uczestnicy mieli możliwość zgadywania. Porównajcie wyniki. Wygrywa ten, kto zdobył największą ilość punktów. W przypadku takiej samej ilości punktów u dwóch lub więcej graczy ogłaszany jest remis

Wskazówka:

Możecie wymyślić własne hasła do odgadnięcia, narysować lub napisać je na kartce. Przyczepcie je do opaski zamiast karty.