

TAGI™

Nauč się nazywać rzeczy po imieniu i zaliczać je do poprawnych kategorii!

W grze **TAGI** każde z Was stara się zgromadzić jak najwięcej kulek z planszy. Gracz może wziąć kulkę tylko wtedy, gdy poda poprawne hasło. Hasło jest poprawne, jeśli zaczyna się na literę z karty liter (rząd) i należy do kategorii z karty kategorii (kolumna). Możesz na przykład otrzymać kulkę z przecięcia rzędu z literą **S** i kolumny kategorii **Zawody**, podając hasło **Strażak**. **UWAGA!** Podawane hasła mogą być w dowolnej formie odmienionej.

Każdy z graczy ma **15 sekund** na podanie jak największej liczby haseł, a tury poszczególnych graczy rozgrywane są w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Punkty można zdobyć na **2 sposoby**: zdobywając kulki albo karty kategorii. Na koniec wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Przed pierwszą rozgrywką

Karty liter



Zalecamy, aby przed pierwszą rozgrywką usunąć z gry **8** kart liter o podwyższonym poziomie trudności zawierających zbitki liter i ostatnie litery haseł (wszystkie, które nie odnoszą się do pierwszej litery hasła). W zestawie znajdują się **2** karty liter z najczęściej występującymi polskimi znakami (Ś i Ź), które również można usunąć, aby zmniejszyć poziom trudności.

Pierwsza litera hasła musi zgadzać się z literą na karcie liter.



karty liter o podwyższonym poziomie trudności: „w hasło występuje...”, „hasło kończy się na...”

Karty kategorii

Zalecamy, aby przed pierwszą rozgrywką usunąć z gry karty kategorii o podwyższonym poziomie trudności. Są oznaczone **4** albo **5** kolorowymi gwiazdkami znajdującymi się na awersie i rewersie karty.



Przestępczość

Kategoria **Przestępczość** może odnosić się do treści nieodpowiednich dla młodszych graczy, zalecamy więc, aby usunąć karty tej kategorii przed rozgrywką z dziećmi.



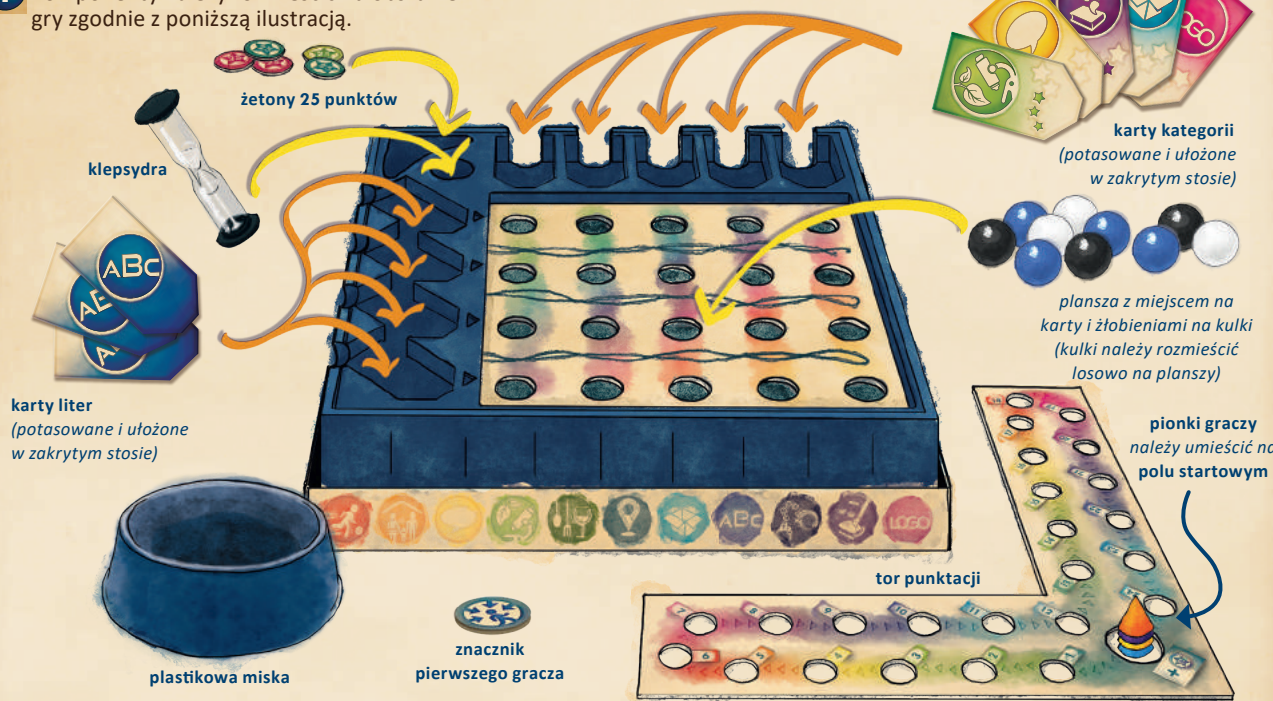
Kolor i rysunek na awersie karty wskazują na kategorię, do której należą hasła podawane przez graczy.

Liczba kolorowych gwiazdek wskazuje na poziom trudności występujących haseł.

Hasło musi należeć do danej kategorii.

Przygotowanie do gry

- Komponenty należy rozmieścić na obszarze gry zgodnie z poniższą ilustracją.



- Każdy z graczy otrzymuje plastikową miskę i wybrany przez siebie pionek. Najstarszy gracz otrzymuje znacznik pierwszego gracza.
- Tor punktacji należy umieścić na stole w pobliżu planszy, a pionki graczy na polu startowym.

☆☆☆ Przebieg rozgrywki ☆☆☆

☆ TURA ☆

Początek rundy

Na początku każdej rundy należy najpierw dobrać karty kategorii z zakrytego stosu i umieścić je w górnej części planszy jako „nagłówki” kolumn. Jeśli któraś z kategorii jest niezrozumiała, należy ustalić jej wspólną interpretację albo usunąć jej kartę z gry i zastąpić ją nową kartą kategorii. Następnie należy dobrać karty z zakrytego stosu kart

liter i umieścić je jedna pod drugą na początku każdego z rzędów z lewej strony planszy. Planszę należy ustawić tak, aby znajdowała się naprzeciwko pierwszego gracza, ułatwiając mu tym samym przeczytanie wszystkich kategorii i liter. Teraz czas obrócić klepsydre! Pierwszy gracz rozpoczyna swoją turę.

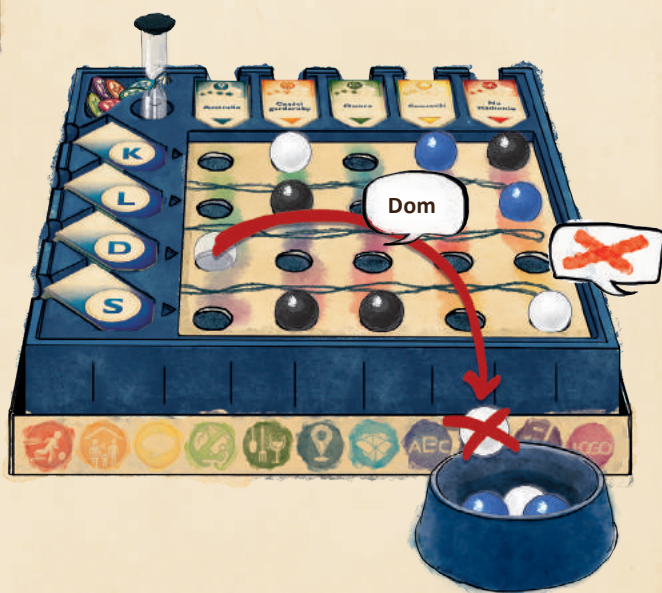
Przebieg tury gracza



- 1 W swojej turze aktywny gracz stara się podać **jak najwięcej haseł**. Za każde poprawne hasło otrzymuje **1 kulkę**.

Przykład. Janek jest aktywnym graczem. Podaje następujące hasła: „Kangur”, „Dres”, „Sydney” i za każde z nich otrzymuje po 1 kulce, czyli w sumie otrzymuje 3 kulki.

W tym samym czasie pozostali gracze obserwują uważnie piasek w klepsydrze, odrzucają niepoprawne hasła podawane przez aktywnego gracza i zastanawiają się nad swoimi odpowiedziami. Aktywny gracz nie musi obserwować klepsydry.



- 2 Hasło jest uznawane za poprawne tylko wtedy, gdy należy do właściwej kategorii (kolumna) i rozpoczyna się na właściwą literę. Hasło musi być tak precyzyjne, jak tylko się da.

Przykład. Tomek podaje hasło „Dom” i bierze białą kulkę z planszy. Ela oponuje: „Co dom ma niby wspólnego z Australią?!”. Tomek musi zwrócić kulkę na miejsce.



- 3 Gdy gracz bierze ostatnią kulkę z danej kolumny, otrzymuje kartę kategorii z tej kolumny. Karta liter pozostaje na swoim miejscu aż do końca rundy.

Przykład. Tomek poprawia się i podaje hasło: „Dingo”, za co otrzymuje kulkę. Z uwagi na to, że była to ostatnia kulka w tej kolumnie, otrzymuje również kartę kategorii „Australia”.

Nawet jeśli gracz nie poda żadnego poprawnego hasła w swojej turze, może zdobyć punkty w kolejnej rundzie.

Koniec tury



Gdy przesypie się cały piasek w klepsydze, któryś z graczy musi powiedzieć: „Stop!”. Tura aktywnego gracza dobiega końca, a planszę należy obrócić w stronę kolejnego gracza. Tury graczy rozgrywane są w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Następnie należy obrócić klepsydę i rozpoczyna się tura kolejnego gracza.



Jeśli aktywny gracz podał swoje ostatnie hasło, zanim ktoś powiedział: „Stop!”, aktywny gracz otrzymuje kulkę.



Jeśli aktywny gracz podał swoje ostatnie hasło po tym, jak ktoś powiedział: „Stop!”, aktywny gracz NIE otrzymuje kulki. Kolejny gracz natomiast może użyć tego samego hasła, aby zdobyć kulkę.

Koniec rundy i punktacja

Runda dobiega końca, gdy:

- gracz otrzymuje ostatnią kulkę i zdobywa kartę kategorii

ALBO

- nikt nie jest w stanie podać poprawnego hasła.

Na koniec rundy każdy gracz otrzymuje tyle punktów, ile warte są zdobyte przez niego kulki i karty kategorii.



1 punkt



2 punkty



3 punkty



1 punkt za każdą kolorową gwiazdkę

Gracze przesuwają swoje pionki na torze punktacji o odpowiednią liczbę punktów. Jeśli któryś z graczy przekroczy w ten sposób pole startowe, otrzymuje **żeton 25 punktów**.

Przykład. W dotychczasowej rozgrywce Ela zdobyła 19 punktów. Na koniec tej rundy musi doliczyć do wyniku swoje kulki – 1 czarną i 2 niebieskie – oraz zdobyte karty kategorii – jedną wartą 2 punkty, a drugą – 3 punkty.



$$3 + 2 + 2 = 7$$

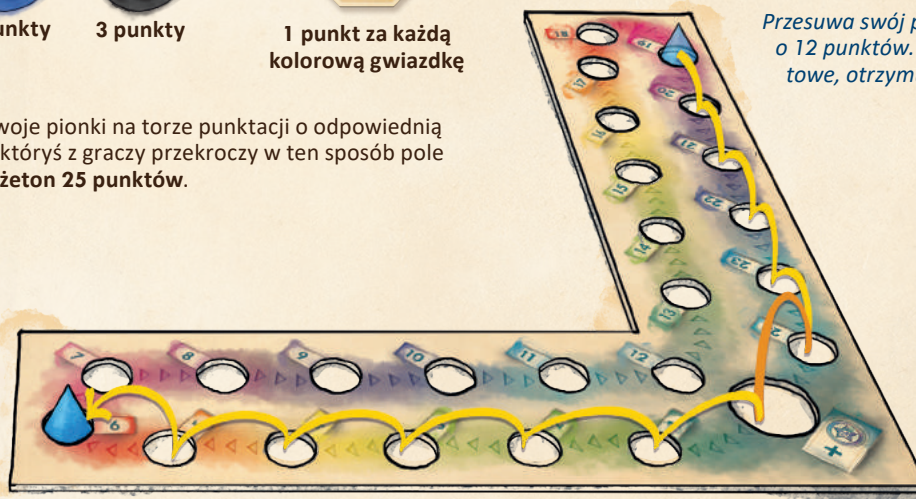
Kulki Eli są warte 7 punktów.



$$2 + 3 = 5$$

Karty Eli są warte 5 punktów.

Przesuwa swój pionek na torze punktacji o 12 punktów. Ela przekroczyła pole startowe, otrzymuje więc żeton 25 punktów.



★ Przygotowanie do kolejnej rundy ★

Wszystkie odkryte karty liter, karty kategorii z poprzedniej rundy i karty kategorii zdobyte przez graczy należy usunąć z planszy i umieścić w pudełku. Nie będą już używane w tej rozgrywce.

- Wszystkie **20** kulek należy losowo rozmieścić w żłobiach na planszy.
- Znacznik pierwszego gracza należy przekazać kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

★★★ Koniec gry ★★★

Gra dobiega końca po tym, gdy każdy z graczy był raz pierwszym graczem. Innymi słowy, liczba rund w danej rozgrywce będzie zawsze równa liczbie graczy biorących w niej udział. Gracz z największą liczbą

punktów wygrywa. Należy pamiętać, aby podliczyć zarówno punkty z toru punktacji, jak i punkty z żetonów. W przypadku remisu remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

★ ★ ★ Jakie hasło jest uznawane za poprawne? ★ ★ ★

Poprawne hasło musi:

- Być konkretnie!

Przykład. Hasło „Wóz strażacki” jest uważane za poprawne w kategorii „Coś czerwonego”. Natomiast samo słowo „Wóz” byłoby już hasłem niepoprawnym, ponieważ wozy mogą być różnego koloru.

- Zaczynać się na właściwą literę! Liczy się tylko pierwsza litera pierwszego wyrazu hasła, nawet jeśli składa się z kilku wyrazów. Jeśli na początku hasła stoi dwuznak, to i tak liczy się pierwsza pojedyncza litera.

Przykład. „Chłopaki nie płaczą” jest poprawnym hasłem w kategorii „Piosenki” na literę C.

- Zaczynać się na właściwą literę, nawet jeśli zaczyna się... liczbą!

Przykład. „101 dalmatyńczyków” jest hasłem poprawnym w kategorii „Filmy” na literę „S”.

- Należy do właściwej kategorii, ale może się powtarzać! Nawet jeśli hasło padło już wcześniej w rozgrywce, może zostać wykorzystane ponownie, jeśli tylko spełnia wymogi karty kategorii i karty liter.

Przykład. Hasło „Tygrys” pasuje zarówno do kategorii „Niebezpieczne zwierzęta”, jak i „Coś w paski”. **UWAGA!** „Coś” odnosi się zarówno do rzeczowników ożywionych, jak i nieożywionych, idei, nazw własnych itp.

W celu uniknięcia nieporozumień zaleca się, aby przed rozpoczęciem rozgrywki gracze ustalili część zasad dotyczących poprawności haseł. Pozostawiamy dowolność w takich kwestiach jak: pisownia haseł,

używanie slangu, regionalnych dialektów czy haseł obcojęzycznych itp. Jeśli hasłem jest osoba, gracze muszą ustalić, czy pod uwagę biorą pierwszą literę imienia, czy nazwiska. Podobnie z postaciami fikcyjnymi – „Mała Syrenka” będzie hasłem poprawnym w kategorii „Postacie z kreskówek” na literę „M” czy „S”? A może będzie poprawna w obu przypadkach? Gracze muszą zdecydować sami!

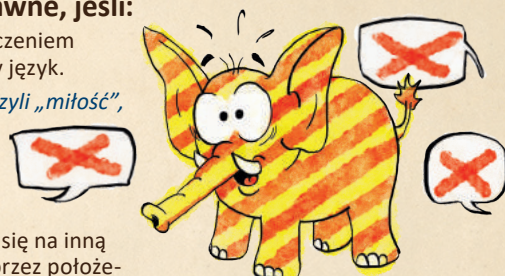
Hasło jest niepoprawne, jeśli:

- Jest po prostu tłumaczeniem danego słowa na inny język.

Przykład. „Amour”, czyli „miłość”, ani „Aqua”, czyli „woda”, nie mogą być uznane.

- Nie należy do danej kategorii lub zaczyna się na inną literę, niż wskazano przez położenie kulki.

Jeśli aktywny gracz podaje niepoprawne hasło, pozostali gracze muszą natychmiast zareagować. Przykład. „Ślonie nie mają pasków!”, „Zebra nie zaczyna się na C!”. Jeśli hasło faktycznie jest niepoprawne, aktywny gracz musi zwrócić kulkę, którą wziął z planszy. Jeśli aktywny gracz nie zgadza się z opinią innych, gracze muszą dojść do porozumienia bez zatrzymywania czasu. Szybkie głosowanie może być dobrym sposobem na rozstrzygnięcie sporu, ale w przypadku remisu hasło uznaje się za niepoprawne. Im więcej dowolności, tym łatwiejsza będzie rozgrywka.



★ ★ ★ Propozycje innych wariantów gry ★ ★ ★

★ Gra zespołowa ★

W rozgrywce na więcej niż 4 graczy uczestnicy mogą podzielić się na zespoły (grając w 4 osoby, oczywiście też można grać zespołowo). Skład liczbowy zespołów może się różnić, nie wszystkie muszą być dwuczy trzysobowe. Każdy zespół otrzymuje 1 plastikową miskę i pionek gracza. Na początku każdej rundy każdy zespół wyznacza 1 gracza, który w imieniu całego zespołu będzie odpowiedzialny za zbieranie kulek i kart kategorii z planszy. W czasie tury danej drużyny każdy z jej członków może podawać hasła. Reszta zasad pozostaje bez zmian.

★ Różnicowanie poziomu trudności w zależności od doświadczenia graczy ★

Uwagi ogólne

Poniżej podajemy propozycje modyfikacji zasad w celu dostosowania poziomu trudności rozgrywki:

- **Gwiazdki.** Jeśli gracze chcą, aby rozgrywka była bardziej wymagająca, należy usunąć z gry karty kategorii z 2 i 3 gwiazdkami (hasła łatwe). Jeśli rozgrywka ma być łatwiejsza, należy usunąć karty kategorii z 4 i 5 gwiazdkami (hasła trudne).
- **Pierwsza litera hasła.** Rozgrywka będzie łatwiejsza, jeśli w grze pozostaną tylko karty liter odnoszące się do początkowych liter podawanych haseł. Dla większego ułatwienia można odrzucić również litery Ś i Ż.
- **Odpowiedni dobór kategorii.** Jeśli jakaś kategoria szczególnie nie odpowiada graczom, mogą usunąć z gry wszystkie karty oznaczone tą samą grafiką.

Gracze o różnym poziomie doświadczenia

Jeśli w rozgrywce udział biorą gracze o bardzo zróżnicowanym poziomie doświadczenia (dzieci i dorośli, początkujący i wprawieni gracze, obcokrajowcy grający w nie swoim języku itd.), zasady gry można zmodyfikować w następujący sposób:

- **Punkty.** Gracze mogą ustalić, że doświadczeni gracze otrzymują zawsze tylko 1 punkt za każdą kulkę i 2 punkty za każdą zdobytą kartę kategorii.
- **Czas.** W czasie tury młodszego lub niedoświadczonego gracza klepsydry można obrócić bez przerywania jego tury, aby w efekcie miał 30, a nie 15 sekund na podanie wszystkich swoich haseł.

★ Twórcy gry ★

TAGI to nowa, poprawiona wersja gry **Category** autorstwa Spartaco Albertarelliego z roku 1989.

Projekt gry: Spartaco Albertarelli

Prowadzenie projektu: Roland Goslar, Sabine Machaczek

Zasady: Sabine Machaczek, Annika Brüning

Wersja angielskojęzyczna: Thomas Gallcier

Grafiki: Annika Brüning

Ilustracje: Marina Fahrenbach

Producent wykonawczy: Heiko Eller

Tłumaczenie: Agnieszka Wawrzekiewicz

Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

Autorzy pragną podziękować: Niklasowi Bungardtowi, Petrze Hofstetter, Ferdinandowi Kötherowi, Jannis Rupf i wszystkim naszym przyjaciółom i testerom gry.

TAGI dedykujemy Haraldowi Bilzowi, wielkiemu fanowi gry Category.

www.heidelbaer.de



rebel