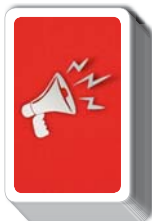


na końcu języka

autor: Andrew Innes • projekt graficzny: Cezary Szulc

eLEmenty GRy

Talia czerwona:
96 kart



Talia niebieska:
96 kart



W każdej talii znajduje się:
88 kart z kategoriami

Aktorka	Sławna osoba	Kontynent	Pierwiastek	Słona przekąska	Coś przyjemnego	Zwierzę hodowlane	Samochód
Aktorka	Sławna osoba	Kontynent	Pierwiastek	Słona przekąska	Coś przyjemnego	Zwierzę hodowlane	Samochód

8 kart specjalnych

CEL GRY

Waszym zadaniem jest zdobycie **jak największej liczby kart**. Zdobywać je będziecie w **pojedynekach** z innymi graczami. Musicie wykazać się spostrzegawczością i szybkością w podawaniu haseł, które zazwyczaj będziecie mieć... na końcu języka.

PRZYGOTOWANIE GRY

Wybierzcie **jedną** talię kart: **czerwoną** albo **niebieską**. Każda z nich zawiera inne kategorie. Talie możecie wykorzystywać wymiennie.

Potasujcie karty, podzielcie na 2 mniej więcej równe części i połóżcie na środku stołu rewersem do góry.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna największa gaduła (lub najmłodszy gracz).

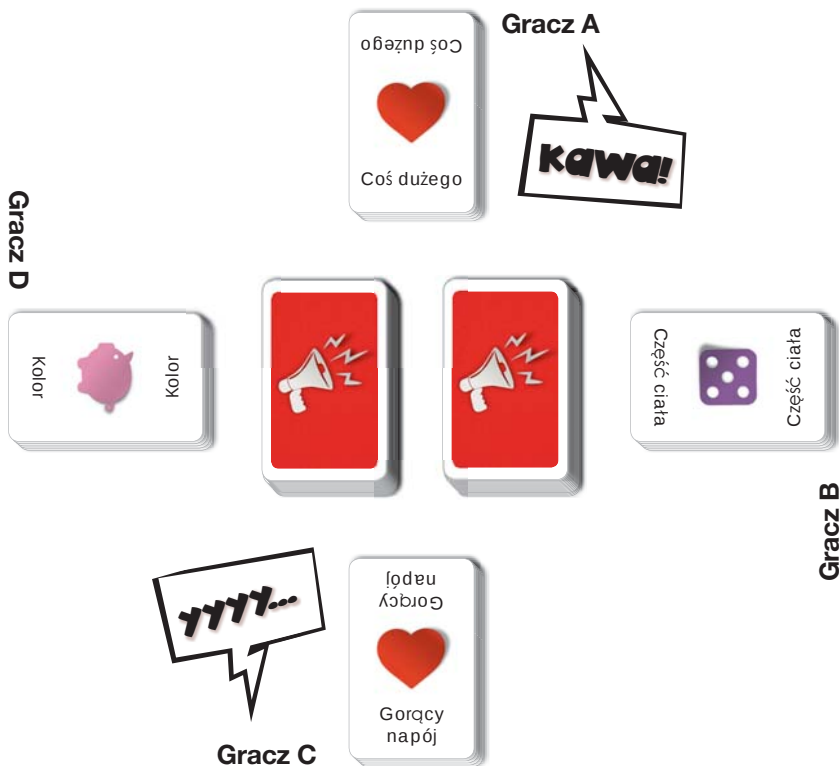
- **Bierze 1 kartę** z dowolnego stosu i **kładzie ją przed sobą odkrytą** (awersem do góry) w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli, co się na niej znajduje. Gracz robi to **szybko**, tak aby wszyscy gracze zobaczyli ją **w tym samym momencie**.
- Następnie kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) w podobny sposób odkrywają po 1 karcie i kładą je przed sobą.

Uwaga! Kolejne karty gracze będą umieszczać **jedna na drugiej**, tak aby widoczne były tylko te **ostatnio położone**.

- W momencie, gdy **na kartach 2 graczy pojawi się taki sam symbol**, dochodzi do **pojedynku**. Gracze ci muszą **jak najszybciej** podać hasło pasujące do kategorii znajdującej się **na karcie przeciwnika**.

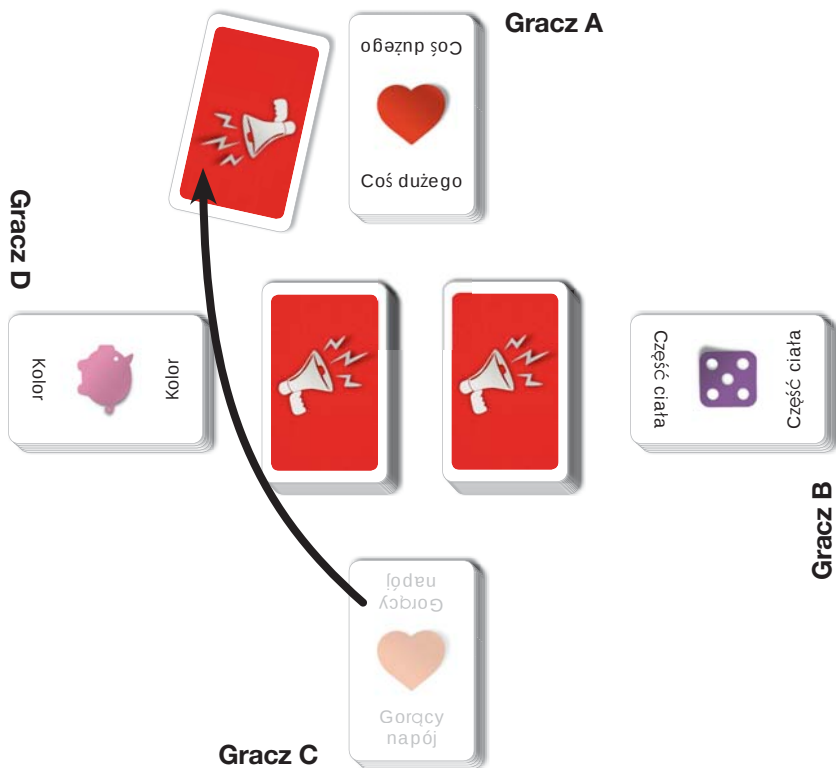
Przykład: W trakcie rozgrywki gracz A położył przed sobą kartę z sercem. Taki sam symbol znajduje się na karcie gracza C, dochodzi więc do pojedynku między tymi graczami. Jak najszybciej starają się podać odpowiednie hasło:

- Gracz A podaje hasło z kategorii **Gorący napój** – krzyczy „Kawa!”.
- Gracz C podaje hasło z kategorii **Coś dużego** – waha się jednak zbyt długo i przegrywa pojedynek. Zapewne na końcu języka miał kilka odpowiedzi pasujących do tej kategorii (np. „góry”, „King Kong” czy „problem”), ale nie zdążył podać żadnej z nich.



- Gracz, który **wygrał pojedynek**, **zabiera kartę przeciwnika** i kładzie zakrytą (rewersiem do góry) przed sobą. Jest to jego zdobyty punkt.

Przykład: Gracz A był szybszy, wygrał więc pojedynek. Bierze kartę gracza C i kładzie ją zakrytą na stole przed sobą.



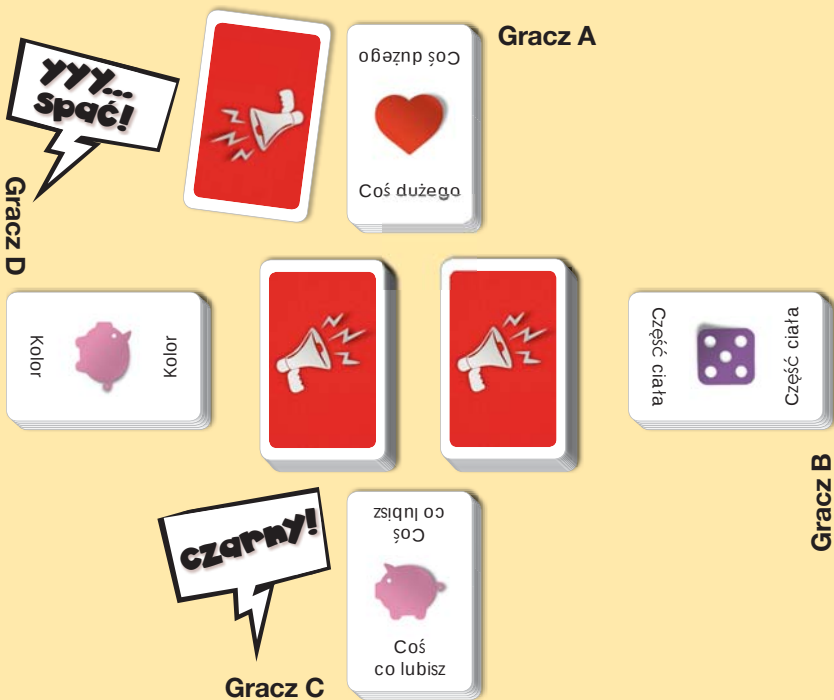
- Jeśli 2 graczy **nie zauważą**, że mają taki sam symbol na kartach, inni gracze mogą dać im do zrozumienia, że powinni rozegrać pojedynek – możecie spojrzeć na nich wymownie lub chrząknąć znacząco.
- Jeśli 2 graczy **równocześnie** poda prawidłowe hasła, następuje **dogrywka**. Jeden z pozostałych graczy wyklada nową kartę, a pojedynkujący się muszą jak najszybciej podać hasło z kategorii znajdującej się na niej. Zwycięzca dogrywki wygrywa pojedynek i zabiera kartę przeciwnika. **Kartę wykorzystaną do dogrywki należy włożyć do jednego ze stosów.**

Uwaga! Zachowajcie czujność!

W momencie, gdy gracz pokonany w pojedynku oddaje zwycięzcy swoją kartę, odsłania kartę leżącą pod spodem. **Może to spowodować, że dojdzie do następnego pojedynku!** Odbywa się on na zasadach opisanych wcześniej. Musicie więc cały czas być czujni i obserwować karty rywali!

Przykład: W poprzednim przykładzie gracz C przegrał pojedynek, musiał więc oddać swoją kartę. Oddając ją, odsłonił kartę leżącą pod spodem – z symbolem świnki. Taki sam symbol znajduje się przed graczem D, dochodzi więc do pojedynku między graczami C i D:

- gracz C musi podać hasło z kategorii **Kolor** – krzyczy „Czarny!”.
- gracz D musi podać hasło z kategorii **Coś, co lubisz** – waha się przez moment i po chwili mówi „Spać!”. Chwila wahania spowodowała, że gracz D był wolniejszy, przegrywa więc pojedynek. Musi oddać swoją kartę graczowi C. Jeśli pod nią będzie się znajdować karta z sercem, kostką lub świnką, nastąpi kolejny pojedynek.



Jeśli wśród kart **nie ma dwóch takich samych symboli** (czyli nie dochodzi do pojedynku), następny gracz bierze kartę z jednego z dwóch stosów i kładzie przed sobą.

Pamiętajcie!

- Karty musicie układać przed sobą w taki sposób, **aby widoczne były wyłącznie te ostatnio położone**.
- Dopóki nie rozegracie wszystkich pojawiających się po sobie pojedynków, żaden z graczy nie może odkryć nowej karty.

Uwaga na karty specjalne!

Jeśli kartą wziętą z któregoś stosu będzie **karta specjalna**, gracz umieszcza ją między stosami. Od tego momentu do pojedynków będzie dochodzić w dwóch sytuacjach:

- gdy pojawią się **2 takie same symbole**
oraz
- gdy pojawią się **2 symbole z karty specjalnej!**

Gracz, który wyciągnął kartę specjalną, **kładzie ją między dwoma stosami kart**. Następnie gracz ten bierze drugą kartę z wybranego stosu i gra toczy się dalej. Jeśli położona karta specjalna wywołała pojedynek, gracz bierze drugą kartę po zakończeniu pojedynku.

Uwaga! Jeśli podczas gry zostanie wyciągnięta **kolejna karta specjalna**, należy ją położyć na poprzedniej, tak aby tylko ostatnia była widoczna dla graczy.

Przykład: Na kartach graczy B i C znajdują się takie same symbole, co na karcie specjalnej. Dochodzi więc do pojedynku pomiędzy tymi graczami:

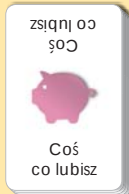
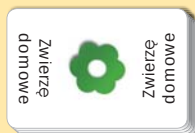
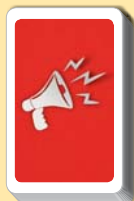
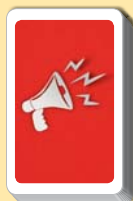
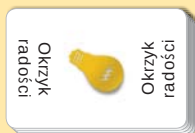
- gracz B podaje hasło z kategorii **Coś, co lubisz** – krzyczy „Real Madyt!”.
 - gracz C podaje hasło z kategorii **Zwierzę domowe** – krzyczy „Kot!”.
- Gracz, który był szybszy, weźmie kartę przeciwnika i położy obok siebie.

Gracz D

Gracz A

Gracz B

Gracz C



KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy w obu stosach **skończą się karty**. Wygrywa osoba, która zdobyła **najwięcej kart**.

W przypadku **remisu** następuje **dogrywka**. Jeden z pozostałych graczy wyklada dowolną kartę, a remisujący gracze muszą jak najszybciej podać hasło z kategorii znajdującej się na niej. Zwycięzca dogrywki wygrywa grę.

WARIANT GRY 3-OSOBOWEJ

Przed rozpoczęciem rozgrywki 3-osobowej usuńcie z talii wszystkie karty (również specjalne) przedstawiające **2 wybrane przez was symbole** (np. bombę i serce). Pozostałe reguły nie ulegają zmianie.

WARIANT ROZSZERZONY

Jeśli chcecie wydłużyć rozgrywkę, wykorzystajcie **obie talie**. Pozostałe reguły nie ulegają zmianie.

Kilka uwag, zanim zaczniecie mówić, co macie na końcu języka

- Może się zdarzyć, że **ta sama karta** (np. świnka z kategorią *Coś w sejmie*) weźmie udział **w dwóch pojedynkach następujących od razu jeden po drugim**. Załóżmy, że w pierwszym pojedynku ktoś podał hasło *debata*. W drugim pojedynku **nie można go powtórzyć!** Należy wymyślić inną odpowiedź pasującą do tej kategorii, np. *laska marszałkowska, mównica, okrzyki*.
- Pamiętajcie, aby podczas pojedynków podawać odpowiedzi **możliwe do zweryfikowania** przez innych graczy. Właściwymi odpowiedziami z kategorii *Muzyk* są np. *Jimi Hendrix* i *Mick Jagger*, ale *ciocia Marzenka* czy *sąsiad z góry* już nie. Mogą być podane w wątpliwość przez graczy nieznających cioci Marzenki i sąsiada z góry. Możecie się umówić, że w przypadku wątpliwości, czy daną odpowiedź można uznać, przeprowadzicie głosowanie.
- Wiele kategorii znajdujących się na kartach jest bardzo ogólnych. Powoduje to, że różne odpowiedzi będą do nich pasować. Na przykład do kategorii *Książka* pasują: *Kubuś Puchatek*, *Harry Potter*, *kryminał*, *telefoniczna*.
- **I pamiętajcie o najważniejszym: gra Na końcu języka to tylko zabawa!** Życzymy wielkich emocji i doskonałej zabawy.

Poznaj nasze gry planszowe!
nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2017 Anomia Press LLC. All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Katarzyna Suszał
Projekt graficzny i DTP: Cezary Szulc