

SZALONE ZEGARKI



Szalone Zegarki to zwiariowana gra imprezowa, w której liczy się czas. Dosłownie! Podczas rozgrywki gracze będą odliczać kolejne godziny, jednocześnie odkrywając karty ze swojego własnego stosu. Celem gry jest pozbycie się wszystkich swoich kart. Ale uwaga! Czas rządzi się swoimi własnymi prawami i kto o nich zapomni, ten będzie musiał zebrać dotychczas zagrane karty, tym samym oddalając się od zwycięstwa.



Nie musisz czytać tej instrukcji! Wejdź na naszą stronę, zobacz krótki film instruktażowy i dowiedz się jak grać w Szalone Zegarki: www.2pionki.pl

KOMPONENTY GRY

1 żeton
Zegara Centralnego



63 karty Zegarków



1 karta podstawowych reguł

110 kart (70x70 mm):



21 kart Kiedy?



25 kart Co?

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Na środku stołu połóżcie żeton Zegara Centralnego
2. Najstarszy gracz tasuje karty Zegarków . Następnie rozdaje każdemu graczowi (w tym sobie) równą liczbę kart. W zależności od liczby osób biorących udział w grze, każdy gracz powinien dostać:
 - 15 kart w grze 4-osobowej,
 - 12 kart w grze 5-osobowej,
 - 10 kart w grze 6-osobowej,
 - 9 kart w grze 7-osobowej.

3. Ewentualne pozostałe karty Zegarków należy odłożyć do pudełka. Nie będą one wykorzystane w bieżącej rundzie.

Gracze nie mogą oglądać kart, które otrzymali. Każdy gracz układa przed sobą swoje karty w zakrytym stosie.

4. Kartę z podstawowymi regułami (Wehikuł Czasu oraz Synchronizacja) należy położyć w zasięgu wzroku graczy, aby przypominała o obowiązujących od początku zasadach.
5. Karty Kiedy? oraz Co? należy osobno potasować, a następnie odłożyć je na bok. W pierwszej rundzie gry nie będą potrzebne.



PIERWSZE ROZGRYWKI

Początkującym graczom zalecamy wśród kart Kiedy? oraz Co? odnaleźć te oznaczone gwiazdką ★ i napisem „Tylko jeśli wszyscy gracze znają już grę” i odłożyć je do pudełka. Są one przeznaczone dla doświadczonych graczy i nie powinny być używane w pierwszych rozgrywkach.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa 4 rundy. Poniżej przedstawione są podstawowe zasady obowiązujące w każdej rundzie. Dodatkowe zasady, które pojawią się w kolejnych rundach gry, zaprezentowane zostały na stronie 5. Z kolei na stronie 6 znajdują się zasady rozgrywki zaawansowanej.

Rundę rozpoczyna gracz, który rozdawał karty. Następnie kolejka będzie przebiegać zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz, którego jest kolejka, będzie nazywany AKTYWNYM GRACZEM.

Aktywny gracz ogłasza godzinę „*pierwszą (1:00)*”.

Następnie odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu i umieszcza odkrytą przed sobą. Zapoczątkowuje w ten sposób drugi stos – swój stos kart odrzuconych.

Drugi gracz w kolejności ogłasza godzinę „*drugą (2:00)*”, po czym w ten sam sposób odkrywa kartę.

Następnie trzeci gracz ogłasza godzinę „*trzecią (3:00)*” itd.

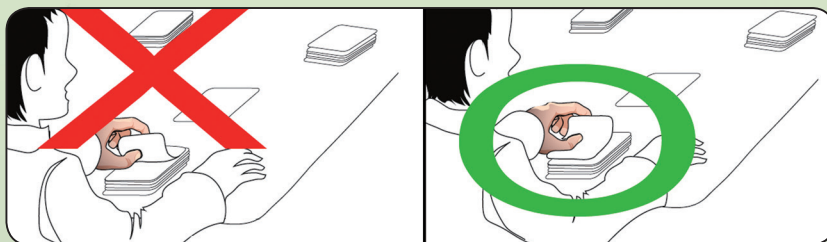
Godzina, którą gracz ogłasza w swojej kolejce, jest uzależniona od tego, jaką godzinę podał gracz poprzedni – zwykle gracz będzie ogłaszał kolejną pełną godzinę, czyli o 1 późniejszą.

Po godzinie „*dwunastej (12:00)*” następuje ponownie godzina „*pierwsza (1:00)*”, itd. W żadnym wypadku gracz nie może ogłosić godziny „*trzynastej*” ani niczego podobnego!

Kiedy gracz odkrywa kartę, musi odkrywać ją w kierunku innych graczy, tak aby mieli oni szansę zobaczyć ją wcześniej niż on.

PIERWSZE ROZGRYWKI

Początkującym graczom
zalecamy rozgrywać tylko
3 rundy zamiast 4.



Każdą kolejną odkrytą kartę gracz powinien układać na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych tak, aby tylko ta karta była widoczna.



REGUŁY CZASU

Podczas pierwszej rundy gracze muszą przestrzegać dwóch **Reguł Czasu**:

- reguły Wehikułu Czasu,
- reguły Synchronizacji.

Przed każdą kolejną rundą dodawana będzie kolejna Reguła Czasu.

REGUŁA WEHIKUŁU CZASU

Kiedy gracz odkryje kartę z Wehikułem Czasu.



Gracze ogłaszają kolejne godziny, licząc wstecz, np. „trzecia”, „druga”, „pierwsza”, „dwunasta”, „jedenasta” itd.

Uwaga! Zmienia się tylko sposób odliczania godzin, kierunek gry pozostaje bez zmian.

Kiedy zostanie odkryty kolejny Wehikuł Czasu, odliczanie wraca z powrotem do normalnego trybu.

Przykład działania Reguły Wehikułu Czasu

W grze bierze udział 4 graczy: Ola, Michał, Leszek, Grzegorz. Ola (1) ogłasza godzinę „pierwszą” i odkrywa kartę. Michał (2) ogłasza godzinę „drugą” i odkrywa kartę, która przedstawia Wehikuł Czasu.

W związku z tym kolejny gracz, Leszek (3), ogłasza godzinę „pierwszą” zanim odkryje kartę. Przychodzi kolejka Grzegorza (4) i ten ogłasza „dwunastą”, po czym odkrywa kartę z kolejnym Wehikułem Czasu. Kolejność odliczania wraca do normy, więc Ola (5) ogłasza „pierwszą” itd.



REGUŁA SYNCHRONIZACJI

Kiedy godzina na karcie odkrytej przez gracza jest dokładnie taka sama jak godzina, którą gracz przed chwilą ogłosił.



Wszyscy gracze muszą uderzyć w Zegar Centralny (jedną ręką, dłońią do dołu). Ten, który zrobi to ostatni, zbiera karty.

Przykład działania Reguły Synchronizacji

Ola (1) ogłasza godzinę „czwartą” i odkrywa kartę z godziną 06:00. Michał (2) ogłasza godzinę „piątą” i odkrywa kartę, która przedstawia kartę akurat z godziną 05:00. Wszyscy gracze próbują jak najszybciej uderzyć w Zegar Centralny (3). Grzegorz robi to jako ostatni, więc to on zbiera karty.



ZBIERANIE KART

Kiedy gracz musi zebrać karty, to zbiera karty ze wszystkich stosów kart odrzuconych przez wszystkich graczy (wliczając siebie samego). Następnie 5 losowych kart (albo wszystkie, jeżeli zebranych kart jest mniej niż 5) wkłada na spód swojego stosu. Pozostałe karty odkłada do pudełka, w tej rundzie nie będą one już potrzebne.

Jeśli przed zebraniem kart obowiązywały jakieś **Reguły Czasu** (np. gracze odliczali wstecz w wyniku działania **Wehikułu Czasu**), to zostają anulowane. Będą normalnie obowiązywać, kiedy ponownie zaistnieją warunki, które wprowadzają je do gry. Tymczasem gracz, który zebrał karty, zostaje nowym aktywnym graczem. Ogłasza godzinę „pierwszą”, odkrywa wierzchnią kartę ze swojego stosu i rozgrywka toczy się jak na początku.

BŁĄD

Jeśli gracz uzna, że inny z graczy nie zastosował się do Reguły Czasu, może krzyknąć „*Błąd!*”, jednocześnie wskazując na tego gracza. Oskarżający musi także wskazać, na czym polegał błąd gracza, np. podać **Regułę Czasu**, która została złamana.

Następnie wszyscy gracze analizują, czy gracz faktycznie popełnił błąd, czy nie.

- Jeśli tak, to winny gracz musi zebrać karty.
- Jeśli nie, to karty zbiera gracz oskarżający.

SZCZEGÓLNE PRZYPADKI:

Kiedy gracz się pomyli, a kolejni gracze będą grać dalej, to karty zbiera ten gracz, który ostatni zagrał kartę, zanim pomyłka wyszła na jaw. Powinien on grać bardziej uważnie!

Kiedy kilku graczy pomyli się jednocześnie, to karty zbiera ten gracz, który był z nich najwolniejszy, np. kiedy wszyscy gracze uderzą w Zegar Centralny, w momencie gdy nie powinni byli.

PRZECIĄŻENIE

Kiedy nowo odkryta karta uruchamia więcej niż jedną Regułę Czasu, to następuje **Przeciążenie**: żadna **Reguła** nie obowiązuje – wszystkie efekty kasują się nawzajem i nic się nie dzieje. Następny gracz rozgrywa swoją kolejkę według podstawowych zasad.

Jeśli w tym momencie któryś gracz popełnił błąd, to można go standardowo wytknąć, jak opisano powyżej.

Przykład Przeciążenia i Błędów

Jest pierwsza runda, obowiązują 2 **Reguły Czasu** (**Wehikuł Czasu** oraz **Synchronizacja**).

Ola ogłasza godzinę „pierwszą” i odkrywa kartę, na której jest 04:00. Michał ogłasza godzinę „drugą” i odkrywa kartę, która przedstawia 07:30. Leszek ogłasza godzinę „trzecią”, odkrywa kartę z **Wehikulem Czasu**, na której również jest 03:00. W tej sytuacji zachodzi zarówno **Reguła Wehikułu Czasu** (ponieważ pojawiła się jego karta) oraz **Reguła Synchronizacji** (ponieważ ogłoszona godzina zgadza się z tą na karcie). Następuje **Przeciążenie** i żadna z nich nie obowiązuje.

PRAWIDŁOWE zachowanie następnego gracza:

Grzegorz ogłasza następną godzinę w kolejności, czyli „czwartą” i odkrywa kartę.

NIEPRAWIDŁOWE zachowanie następnego gracza:

- Grzegorz ogłasza godzinę w odwrotnej kolejności, czyli „drugą” (jakby obowiązywała **Reguła Wehikułu Czasu**). Ola krzyczy „*Błąd! Mamy Przeciążenie!*”. Grzegorz zbiera karty.
- Grzegorz, zgodnie z **Regułą Synchronizacji**, uderza w **Zegar Centralny**. Leszek również się myli, ale uderza jako drugi. Michał krzyczy „*Błąd! Mamy Przeciążenie!*”. Karty zbiera Leszek, ponieważ był wolniejszy.
- Grzegorz myli się i mówi „*piąta*”, i odkrywa kartę. Ola i Michał nie zauważają pomyłki i grają dalej. Leszek jest bardziej czujny i zwraca uwagę: „*Błąd! Grzegorz podał nieprawidłową godzinę!*”. Karty zbiera Michał, bo był ostatnim, który się pomylił.

TIK, TAK, TIK, TAK

Czasami gracz zbyt długo rozgrywa swoją kolejkę. Kiedy, na przykład, nie wie, że teraz jest jego kolejka albo nie wie, co ma powiedzieć, czy co zrobić. W takiej sytuacji dowolny gracz może na głos odmierzyć mu czas, mówiąc: „*Tik, tak, tik, tak*” (zachowując odstęp 1 sekundy pomiędzy poszczególnymi słowami). Jeśli po tym nadal żaden gracz nie zareaguje, to dowolny gracz może krzyknąć „*Błąd!*” i wskazać gracza, który powinien był rozegrać swoją kolejkę.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, kiedy na koniec swojej kolejki dowolny z graczy nie ma już kart w swoim stosie.

Może zdarzyć się tak, że po odkryciu swojej ostatniej karty, gracz musi zebrać karty, np. w wyniku błędu. W takim przypadku runda się nie kończy i rozgrywka toczy się normalnie dalej.

Teraz już wiecie o grze wystarczająco, aby rozegrać pierwszą rundę. Nie ma sensu zwlekać, grajcie!

WPROWADZANIE NOWYCH REGUŁ CZASU

Na koniec każdej rundy dodaje się do gry nową **Regułę Czasu**.

Zwycięzca rundy dobiera wierzchnią kartę **Kiedy?** oraz **Co?**. Karta **Kiedy?** określi, w którym momencie gracze powinni zastosować się do nowej **Reguły Czasu**. Zaś karta **Co?** mówi o tym, jak gracze powinni wtedy zareagować.

Jeśli gracze nie podoba się któraś z dobranych kart, to może ją odrzucić i dobrać kolejną.

ZWIĘKSZONA KONTROLA NAD CZASEM

Graczom, którzy już lepiej znają grę, polecamy od razu dobrać nawet po 2-3 karty **Kiedy?** oraz **Co?**, a następnie wybrać z nich najlepszą kombinację, aby stworzyć nową **Regułę Czasu**.

Uwaga! W grze znajdują się specjalnie oznaczone karty **Kiedy?** i **Co?**, które oznaczone są gwiazdką ★ i napisem „*Tylko jeśli wszyscy gracze znają już grę*”. Kart tych należy użyć tylko, jeśli wszyscy grający dobrze znają już grę.

Gracz musi teraz nazwać nową **Regułę Czasu**. Nazwa może być dowolna, ale najlepiej, żeby odzwierciedlała istotę **Reguły**, dzięki czemu graczom będzie łatwiej ją zapamiętać.

Wszyscy gracze przy stole muszą się zapoznać z nową **Regułą** i upewnić się, że ją rozumieją.

Twórca nowej **Reguły Czasu** wyklada jej karty odkryte przed graczami. Najlepiej, żeby położył je obok karty z podstawowymi regułami.

Każda nowa **Reguła Czasu** stworzona na koniec danej rundy obowiązuje do końca gry, zatem w drugiej rundzie gracze będą musieli stosować się do trzech **Reguł** (dwóch podstawowych oraz trzeciej, nowo utworzonej), w trzeciej rundzie do czterech **Reguł**, a w ostatniej – do pięciu.

Przykład nowej Reguły Czasu:

Gracz dobrał następujące karty:

Kiedy?:

Kiedy odkryta karta przedstawia godzinę: 12:00

oraz kartę **Co?:**

Następny gracz musi podać nazwę Reguły Czasu zamiast ogłaszać godzinę.

Gracz uważa, że to ciekawa **Reguła** i nazywa ją „*W samo południe*”.

ROZPOCZĘCIE NOWEJ RUNDY

Zwycięzca zakończonej rundy zbiera wszystkie karty Zegarków (łącznie z tymi, które zostały odłożone do pudełka) i rozdaje je wszystkim graczom.

Każdy gracz powinien dostać tyle samo kart, ile na początku gry:

- 15 kart w grze 4-osobowej,
- 12 kart w grze 5-osobowej,
- 10 kart w grze 6-osobowej,
- 9 kart w grze 7-osobowej.

Zanim gracze rozpoczną dalszą rozgrywkę, każdy kto wygrał przynajmniej jedną rundę, odkrywa jedną kartę ze swojego stosu, bez efektu.

Zwycięzca poprzedniej rundy zostaje nowym aktywnym graczem.

KONIEC GRY

Zwycięzca czwartej i ostatniej rundy wygrywa grę i zostaje Wielkim Władcą Czasu.

PIERWSZE ROZGRYWKI

Jeżeli jesteście początkującymi graczami i zdecydowaliście się zagrać tylko 3 rundy, to grę wygrywa zwycięzca trzeciej rundy.

ROZGRYWKA ZAAWANSOWANA

Jeśli rozegraliście już niezliczoną liczbę partii w Szalone Zegarki i chcecie urozmaicić rozgrywkę, to powinniście wprowadzić poniższe zasady:

1. Przygotowanie do gry.

Tasując karty Kiedy? oraz Co? uwzględnijcie karty oznaczone gwiazdką ★ i napisem „Tylko jeśli wszyscy gracze znają już grę”.

2. Wprowadzanie nowych Reguł

Kiedy na końcu rundy dodawana jest do gry nowa **Reguła Czasu**, zwycięzca rundy wybiera gracza, który musi na chwilę wyjść z pokoju.

Nie będzie on znał nowej **Reguły Czasu**, jego zadaniem będzie jej odgadnięcie.

Uwaga! Żadnego gracza nie można wyprosić więcej niż raz na grę.

Po stworzeniu nowej Reguły za pomocą kart Kiedy? oraz Co? i zapoznaniu się z nią przez graczy przy stole, jej karty wykładane są **zakryte**.

Następnie wzywa się z powrotem gracza, który opuścił pokój i podaje mu się nazwę nowej Reguły Czasu (ale nie jej treść). Gracz ten musi oczywiście stosować się do nowej Reguły, mimo iż jej nie zna. W końcu „nieznajomość prawa nie zwalnia z jego przestrzegania”, a jeżeli popełni błąd, to normalnie można go wytknąć, podając nazwę Reguły, która została złamana. Nie zdradza się jednak jej treści.

3. Odgadywanie Reguły Czasu

Gracz, który został wyproszony z pokoju, może próbować odgadnąć nową **Regułę Czasu**, której nie zna.

Może to zrobić bezpośrednio po tym, kiedy w wyniku działania nowej **Reguły Czasu** któryś gracz zbierze karty.

Zgadujący gracz może przedstawić dokładnie jedną propozycję, na czym według niego polega nowa **Reguła Czasu**. Musi podać całą **Regułę** - zarówno kiedy, jak i co się dzieje. Jeśli gracz się pomyli, to później nadal będzie mógł zgadywać zgodnie z powyższymi zasadami.

Jeśli gracz zbyt długo się zastanawia, to inni gracze mogą zacząć odmierzać mu czas, mówiąc: „*Tik, tak...*”

Kiedy gracz poprawnie odgadnie **Regułę Czasu**, to odrzuca 5 kart ze swojego stosu i odkłada je do pudełka. Jeśli w ten sposób nie będzie miał już żadnych kart, to natychmiast wygrywa.

Po odgadnięciu **Reguła** nadal obowiązuje wszystkich graczy, a karty ją stanowiące mogą zostać odkryte.

Jeśli gracz nie odgadł **Reguły**, a runda dobiegła końca, to jej karty są ujawniane i normalnie obowiązuje ona w w kolejnych rundach.

UWAGI DO KART

Niepełne godziny

Kiedy na karcie pojawia się informacja o niepełnej godzinie, to gracz powinien ogłosić czas o pół godziny późniejszy niż normalnie.

Uwaga! Kiedy w grze pojawi się reguła nakazująca graczom ogłaszać niepełne godziny, to powinni uzgodnić, czy będą dodawać „trzydzieści” do poprzednio ogłoszonej godziny (np. „czwarta”, „czwarta trzydzieści”), czy do kolejnej pełnej godziny (np. „czwarta”, „piąta trzydzieści”). Wszyscy gracze powinni stosować się do jednego standardu.

Jeśli zmiana była jednorazowa, to kolejny gracz ogłasza najbliższą pełną godzinę (np. „czwarta trzydzieści”, „piąta”).

Karty CO? mówiące: „Następny gracz...”

- do **Reguły** musi zastosować się jeden gracz, dokładnie ten, który zagrywa kartę jako pierwszy po wejściu w życie danej **Reguły**,

- jeśli gracz ten musi ogłosić jakąś konkretną godzinę, to kolejny gracz po nim odlicza godzinę na jej podstawie. Dalej odlicza się godziny według standardowych zasad.

Przykład 1:

Reguła mówi: Kiedy odkryta karta przedstawia godzinę: 05:00, następny gracz musi ogłosić tę samą godzinę, która była ogłoszona poprzednio.

Ola ogłasza godzinę „czwarta” i odkrywa kartę. Karta przedstawia godzinę 05:00. Michał jest następnym graczem, więc ogłasza godzinę „czwarta”, bo tak nakazuje mu powyższa reguła. Karta przedstawia godzinę 07:00. Leszek ogłasza kolejną godzinę według standardowych zasad, a więc „piąta”.



Przykład 2:

Reguła mówi, że następny gracz ogłasza niepełną godzinę zamiast pełnej (np. 09:30).

Ola ogłasza godzinę „czwarta” i odkrywa kartę, która aktywuje **Regułę Czasu**. Michał zamiast godziny „piątej” musi ogłosić „piątą trzydzieści”, po czym odkrywa kartę. Leszek ogłasza kolejną godzinę według standardowych zasad, a więc „szóstą”.



Karty CO? mówiące: „Od teraz każdy gracz...”

Zmiana obowiązuje aż do momentu, kiedy ktoś zbierze karty albo nastąpi Przeciążenie.

Karta CO? Mówiąca: „Gracze, których odkryte karty przedstawiają parzystą godzinę, muszą uderzyć w Zegar Centralny. Ten, który zrobi to ostatni, zbiera karty, o ile nie był jedyny”.

Kiedy tylko jeden gracz ma kartę z parzystą godziną, to wciąż musi uderzyć w Zegar Centralny, ale nie zostanie ukarany. Jeśli natomiast nie zorientowałby się, że powinien to zrobić, a czas by mu się skończył („*Tik, tak...*”), to wtedy musi zebrać karty.



Autor gry: Alex et sa Guitare
Ilustracje: David Boniffacy
Tłumaczenie na polski: Łukasz Piechaczek
Projekt i skład wersji polskiej: Maciej Mutwil

PATRONAT:



© 2013 In Ludo Veritas. All rights reserved.
© 2015 Portal Games (edycja polska)
Ul. Św. Urbana 15,
44-100 Gliwice,
www.portalgames.pl,
portal@portalgames.pl



Autor gry dziękuje następującym: Ambroise, Armande, Cyril, Annabelle, Nabil, Lia, l'équipe du Brunch, Roberto & le corsaire ludique, Croc, Mathieu d'Épenoux, Christophe, Bony oraz wszystkim testerom.

Szalone zegarki & Portal Games (publisher), All rights reserved.
Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

SZANOWNY KLIENCIE,

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNĄ STARANNOŚCIĄ. JEŚLI JEDNAK W TWOIM EGZEMPLARZU ZDARZYŁY SIĘ JAKIEŚ BRAKI – SERDECZNIE ZA NIE PRZEPRASZAMY. PROSIMY, POINFORMUJ NAS O TYM: [WSPARCIE@PORTALGAMES.PL](mailto:wsparcie@portalgames.pl).



2 PIONKI - WYDAJEMY GRY DLA CAŁEJ RODZINY!



Seria bajkogier:

- Trzy małe świnki
- Baba Jaga
- Żółw i zając

Poznaj klasyczne opowieści
podczas zabawy

**Zapraszamy
do podziemi**

Złośliwa gra
dla odważnych

**Wesoła
Farma**

Ekonomiczna gra
dla dzieciaków

Istanbul

Zostań najlepszym
kupcem na bazarze

www.2pionki.pl

www.facebook.com/2Pionki