

# Nie mów TAK

# Nie mów NIE

## Natura

### CEL GRY

Postaraj się, by Twój przeciwnik odpowiedział na zadane pytanie TAK lub NIE. Pamiętaj jednak! Gdy nadejdzie Twoja kolej, sam będziesz musiał uważać na słowa.

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Rozłóż na stole planszę.
- Połóż na środku planszy dzwonek, tak by każdy z graczy miał do niego swobodny dostęp w trakcie zabawy.
- Każdy z graczy wybiera pionek i ścieżkę na planszy w tym samym kolorze.
- Pionki należy postawić na początku odpowiadających im ścieżek.
- Potasuj karty i połóż je pytaniami do dołu.
- Wylosuj gracza, który rozpocznie zabawę.

### PRZEBIEG GRY

1. Gracz, który rozpoczyna zabawę, bierze wierzchnią kartę ze stosu kart.
2. Podaj wybraną kartę pierwszemu graczowi po prawej stronie, którego pionek stoi na pustym polu (bez napisu), i poproś go, by odczytał pytania. Jeśli żaden z graczy nie stoi na pustym polu, wybierz gracza, który odczyta kartę, losowo.
3. Nim gracz odczyta kartę, musi zadzwonić dzwonkiem, by zakomunikować reszcie, że zabawa się zaczyna. Odczytując kartę, gracz nie może dodawać żadnych słów do istniejącego tekstu, ani pomijać jego części. Gracz powinien czytać pytania w naturalnym tempie – jego głównym celem jest bowiem, byś odpowiedział TAK lub NIE najszybciej, jak to możliwe. Jeśli odpowiadając na pytanie użyłeś słowa TAK lub NIE, gracje, których pionki stoją na polach z napisem DING, muszą uderzyć w dzwonek. Gracz, który uderzy w dzwonek jako pierwszy, może przesunąć się o jedno pole do przodu.

Jeśli żaden z graczy nie znajduje się na polu z napisem DING lub w grze uczestniczy tylko dwóch graczy, w dzwonek może uderzyć tylko gracz, który odczytuje kartę.

## Zasady gry

### Dla 2 do 6 graczy

Jeśli któryś z graczy uderzył w dzwonek przez pomyłkę, musi cofnąć się o jedno pole i nie może uczestniczyć w dalszej części tej rundy. Wybrany w punkcie 2. gracz kontynuuje odczytywanie karty.

Jeśli wszystkie pytania z karty zostały odczytane, a Ty na żadne z nich nie odpowiedziałeś TAK lub NIE, możesz przesunąć się o jedno pole do przodu.

Wykorzystaną kartę odłóż na stos kart odrzuconych.

Nowa runda zaczyna się od gracza siedzącego po lewej stronie tego, kto odczytywał ostatnią kartę. Gracz ten wybiera przeciwnika według instrukcji w punkcie 2.

### UWAGA

Gracze mogą zadzwonić w dzwonek, jeśli ich przeciwnik:

1. Za długo zwleka z odpowiedzią.
2. Kiwa głową na TAK lub potrząsa na NIE.
3. Odmawia odpowiedzi lub nie potrafi odpowiedzieć.
4. Więcej niż dwa razy odpowiedział na pytanie używając sformułowań takich jak: „oczywiście”, „może” itp.

### ZWYCIĘZCA

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy dotrze na środek planszy.

### ZASADY GRY W WERSJI PODRÓŻNEJ

- W tej wersji nie potrzebujesz planszy do gry.
- Jeden z graczy odczytuje kartę. Gracz, który jako pierwszy uderzy w dzwonek zdobywa tę kartę (zamiast przesunąć się po planszy).
- Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zbierze 10 kart.

### ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

1 plansza do gry, 6 pionków, 1 dzwonek, 110 kart oraz zasady gry.



Producent / Manufacturer:  
MGBI sa  
Pertendonckstraat 38b  
B 2520 BROECCHEM  
BELGIUM



Importer / Dystrybutor:  
Epee Polska Sp. z o.o.  
ul. Jagiellońska 29 a  
70-365 Szczecin  
www.epee.pl



**OSTRZEŻENIE!** Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na drobne elementy łatwe do połknięcia – ryzyko udławienia. W przypadku połknięcia niezwłocznie skontaktować się z lekarzem. Należy zachować opakowanie, etykiety lub ulotki, na których zamieszczone są informacje o zabawce. Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć opakowanie. Kolory i kształty mogą się nieznacznie różnić od tych pokazanych na opakowaniu. Wyprodukowano w Chinach.