

**Polecamy także inne gry z serii:**

Nie Mów Tak Nie Mów Nie  
– wersja klasyczna dla całej rodziny



Nie Mów Tak Nie Mów Nie  
Dookoła Świata i Nie Mów  
Tak Nie Mów Nie Natura  
- wersje tematyczne dla  
całej rodziny

Zachowaj opakowanie oraz zasady gry  
ze względu na ważne informacje w nich  
zawarte. Wygląd produktu może się  
nieznacznie różnić od pokazanego  
na opakowaniu.

Wyprodukowano w Chinach.

Producent:  
MGBI sa  
Pertendonckstraat 38b  
B 2520 BROECHEM  
BELGIUM

©2021 MGBI. ©2021 BS Randle. Nie mów TAK  
Nie mów NIE to zastrzeżony znak towarowy.  
Wszelkie prawa zastrzeżone.



Importer/Dystrybutor:  
EPEE Polska sp. z o.o.  
al. Bohaterów Warszawy 15-16  
70-365 Szczecin

EP04120

Nie mów TAK  
Nie mów NIE

**BEZ CENZURY**

**ZASADY GRY**

Gra dla 2 lub więcej graczy  
**Wiek: 18+**

### Co dostajesz

90 kart z 10 pytaniami na każdej, 1 dzwonek.

### Czego przagniesz

Chcesz, żeby Twój przeciwnik użył w swojej wypowiedzi „Tak” albo „Nie”. Ale czy będziesz w stanie utrzymać język za zębami, kiedy przyjdzie Twoja kolej?

### Gra wstępna

- Połóż karty w stosiku na środku stołu tak, żeby ich treść była niewidoczna – rewersem do góry. Obok stosiku umieść dzwonek. Stosik i dzwonek muszą znajdować się w takim miejscu, by wszyscy gracze mogli swobodnie po nie sięgnąć.
- Decyzję, ile rund rozegracie, podejmijcie wspólnie.

## Będziemy to robić

- Pierwsza odpowiada osoba będąca właścicielem gry. Potem odpowiada osoba siedząca z lewej.
- Gracz po prawej od gracza odpowiadającego zostaje lektorem. Lektor bierze pierwszą kartę ze stosiku i czyta ją na głos. Na każdej karcie znajduje się **10 pytań**.
- Gracz odpowiadający musi odpowiedzieć na wszystkie pytania, ale nie wolno mu użyć słów „Tak” i „Nie”. Jeśli mu się to uda, **zdobywa kartę**.

## Odgrywanie ról

Aby sprawić, by Twój przeciwnik powiedział dokładnie to, co chcesz usłyszeć, musisz wczuć się w rolę - zadawaj pytania w odpowiednim tempie, zmieniaj rytm i znajdź właściwą intonację. Nie wolno Ci jednak zmieniać treści pytań ani dodawać/omijać żadnych słów - poza tym możesz korzystać z **dowolnych technik**.

## Gadżet

Gdy gracz odpowiadający użyje słów „Tak” lub „Nie”, wszyscy gracze powinni spróbować wcisnąć przycisk dzwonka. Gracz, który użyje dzwonka pierwszy, zdobywa kartę. Gracze powinni sięgnąć po dzwonek w momencie, kiedy odpowiadający się pomyli. Jeśli lektor zacznie czytać kolejne pytanie, gracz odpowiadający nie poniesie konsekwencji.

## Zmiana pozycji

Po rozegraniu pierwszej karty kolejka toczy się w kierunku następnej osoby po lewej. Gracz, który poprzednio odpowiadał, teraz obejmuje rolę lektora.

## Dochodzimy... do końca rozgrywki (niektórym i tak będzie pewnie mało)

Po ustalonej liczbie rund każdy gracz liczy, ile punktów zdobył. Każda zdobyta karta to jeden punkt. Gracz, który ma najwięcej punktów **zwycięża**.

## Każdy chce być na górze

Jeśli po rozegraniu ustalonej wcześniej liczby rund mamy remis z udziałem 2 lub więcej graczy, konieczna jest dogrywka. W dogrywce biorą udział wyłącznie remisujący gracze i rozgrywają kolejne karty, dopóki któryś nie powie „Tak” lub „Nie”. W dogrywce jako pierwszy odpowiada **najstarszy z remisujących graczy**.

## Czego nie wolno?

W tej grze nie ma miejsca na zahamowania, wszyscy idą na całość i muszą odpowiadać na wszystkie pytania. Jeśli chcecie, żeby takie odpowiedzi jak „Czy możemy pominąć to pytanie?” także były akceptowalne, ustalcie to przed rozpoczęciem gry, zanim zrobi się naprawdę gorąco.

## Gadżet wielofunkcyjny

Gracze mogą korzystać z dzwonka również wtedy, gdy:

- Gracz odpowiadający zastanawia się nad odpowiedzią zbyt długo
- Gracz odpowiadający kiwa głową na „Tak” albo kręci na „Nie”
- Gracz odpowiadający nie umie albo nie chce odpowiedzieć na pytanie
- Gracz odpowiadający używa tej samej odpowiedzi 2 lub więcej razy (przykładowo: „Oczywiście”)

## Aby przyjemność trwała dłużej

- Aby wydłużyć rozgrywkę, możecie grać do ostatniej karty.
- Jeśli jesteście w figlarnym nastroju, możecie umówić się na dodatkowe zakazane słowa i frazy poza „Tak” i „Nie” (przykładowo: „Prawda” albo „Może”). W ten sposób będzie więcej zabawy z dzwonkiem!