





TOKTOOYOU

TOKTOOYOU

 6-99 lat

 3 - 8 graczy

 **Zawartość:** 60 kart z postaciami, 8 kart ze strzałką, 8 kart z punktami.




60 kart z postaciami



8 kart do przyznawania punktów



8 kart z punktami

 **Cel gry:** Spróbuj zdobyć jak najwięcej punktów, udając głosy postaci, które wylosujesz.

Przygotowanie do gry: Rozdajcie każdemu z graczy kartę do przyznawania punktów wraz z kartą z punktami. Każdy z graczy kładzie kartę z punktami przed sobą, a na niej kartkę ze strzałką wskazującą na początku zero.



Wybierzcie "reżysera castingu", który będzie liderem gry w trakcie rozgrywki. Tasuje on karty z postaciami i rozdaje po jednej, zakrytej każdemu graczowi.

Jak grać: Każdy z graczy przygląda się swojej postaci, nie pokazując karty innym. Następnie reżyser zbiera wszystkie karty, tasuje je i kładzie je odkryte na środku stołu.



Reżyser wybiera rolę do wyrecytowania dla reszty graczy. Może to być fraza używana na co dzień, wyrażenie lub cytat z filmu.

Na przykład:

- Leje jak z cebra.
- Pies zjadł ciasto babci.
- Itp.

Gracze na zmianę recytują wybraną frazę, używając głosów stworzonych dla postaci z kart.



Gracze zmieniają swoje głosy z niskich na wysokie lub modulują głośność, tak aby wiernie odtworzyć wymyślane głosy postaci.

Gdy wszyscy gracze wypowiedzą kwestię, reżyser castingu musi ustalić, do kogo należy każda karta postaci, bez określonej kolejności, opierając się wyłącznie na występach graczy. Występujący aktorzy mówią reżyserowi, czy jego przeczucia są słuszne. Każdy z graczy poprawnie zidentyfikowany przez reżysera otrzymuje jeden punkt. Reżyser również zdobywa punkty: po jednym za każdy poprawnie dopasowany głos.

Uwaga: jeśli zajdzie taka potrzeba, reżyser może poprosić gracza o powtórzenie swojej kwestii.

Każdy z graczy przesuwa swoją kartę ze strzałką o tyle pól, ile punktów zdobył w trakcie rundy.

Po skończonej rundzie, następny z graczy zostaje reżyserem castingu i rozpoczyna kolejną turę przesłuchań.

Uwaga: jeśli wszystkie postacie zostaną wykorzystane, potasujecie karty i zacznijcie nowe rozdanie.



Koniec gry:

Kiedy wszyscy gracze byli reżyserami przynajmniej dwa razy, porównajcie zdobyte punkty. Gracz, który ma ich najwięcej, wygrywa grę.

Wariant gry: Intruz!

- Jeśli chcecie zagrać w trudniejszą wersję gry, możecie dodać postać intruza. Podczas gdy reżyser zbiera karty z postaciami graczy, dobiera także dwie dodatkowe z kupki i miesza je wszystkie ze sobą. Oznacza to, że dwie karty na stole nie należą do nikogo.

Wariant gry: Improwizacja

- Możecie spróbować improwizacji podczas recytowania kwestii. Zamiast zaproponowanej frazy, reżyser podaje temat przewodni wypowiedzi (kosmos, sport, magia itd.). Gracze wymyślają swoje kwestie, które nawiązują do tematu i mówią je specjalnym głosem.

Na przykład:

Reżyser proponuje temat szkoły i magii.

Gracz 1: "Tablica szkolna to tak naprawdę magiczny portal do świata pełnego słodyczy!"

Gracz 2: "Kawałki kredy to magiczne różdżki, które zmieniają każdego kto je dotknie w jednorożca".

Gracz 3: "Kiedy kłańiesz trzy razy, oznacza to czas na zabawę!"

Autor gry: Kevin Gavin

TOKTOOYOU



DJ05072



BC XXXXXXXXXXXXX