

Li-La-Loud®

Głośno i cicho – wyślijcie lisa w swoją podróż!



Gracze: 2-6 osób
Czas trwania: ok. 10 minut

5+

W czasie każdej rundy jeden z graczy musi wydać z siebie odgłos – **im głośniejszy** odgłos, tym dalej auto pojedzie (w kierunku zgodnym z ruchem zegara) po okręgu. Jeśli odgłos jest **całkiem cichy**, auto przejedzie **tylko o jedną kartę dalej**. Jeśli odgłos jest całkiem głośny, jedzie o **9 kart dalej**, przejedzie więc całą rundę (dalej niż całą rundę nie może nigdy przejechać). Na podstawie wydanego odgłosu pozostali gracze muszą zgadywać, na której karcie docelowej się zatrzyma, a więc jak daleko zajedzie.

Przygotowanie gry

Rozłożyć **9** otwartych **kart docelowych** w kształcie kręgu w dowolnej kolejności.

Auto edzie z zewnątrz przed dowolną kartą docelową.

Wymieszać **36** **kart zadaniowych** i ułożyć jako zakryty stos w środku okręgu.



Przebieg gry (dla 3-5 osób)

Najpierw odbywa się losowanie, kto zacznie działać jako osoba wydająca odgłos. Osoba wydająca odgłos bierze wierzchnią kartę zadaniową z zakrytego stosu i ogląda ją tak, aby inni gracze nie mogli jej zobaczyć.

U góry na karcie zadaniowej jest podane, jaki dana osoba ma wydać **odgłos**, patrz „Odgłosy”. **U dołu** podane jest, **do której karty docelowej** auto ma jechać w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. W zależności od tego, jak daleko auto ma

jechać, osoba wydająca odgłos musi zadziałać głośno lub cicho – w sposób odpowiednio dozowany!

Całkiem ważne: W przypadku, gdy osoba wydająca odgłos pobierze kartę za daniową ze stosu pobierania i wyszuka na kartach docelowych żądany przedmiot, powinna to uczynić tak, aby pozostali gracze nie mogli wykryć rozwiązania na podstawie jego spojrzenia. Jeśli więc karta zadaniowa wymaga przykładowo banana, wtedy osoba wydająca odgłos nie powinna znacząco patrzeć na rysunek banana (powinna ona najlepiej rozglądać się wszędzie dookoła).



Tim właśnie gra i bierze do ręki wierzchnią kartę ze stosu pobierania. Musi on klaskać w dłonie. Auto musi jechać ze swej obecnej pozycji (parasol przeciwdeszczowy) do подарku. Ponieważ podarek jest oddalony od aktualnej pozycji o cztery karty, Tim powinien zaklaskać o jeden ton ciszej aniżeli odgłos średni.

Po tym, jak dana osoba wydała żądany odgłos, wszyscy pozostali gracze powinni odgadnąć, przy którym przedmiocie auto ma wylądować. Gracze podają **pojedynczo po kolei** głośno i wyraźnie swoją propozycję, poczynawszy od lewego sąsiada osoby wydającej odgłos następnie w kolejności dookoła. Każdy podaje dokładnie dowolną propozycję.

Sarah proponuje „Nożyczki”, Linus proponuje „Podarek”, Hanna proponuje również „Nożyczki”, a Ben proponuje „Banan”.

Po tym, jak każdy podał swoją propozycję, osoba wydająca dźwięk ujawnia rozwiązanie i przedstawia odpowiednio auto. Sarah powiedziała: „Prawdziwe rozwiązanie brzmi podarek.” Przemieszcza auto do podarku.

➔ Każdy gracz, który **prawidłowo odgadł**, dostaje kartę zadaniową ze stosu jako wygraną i odkłada ją w sposób zakryty obok siebie. Jeśli co najmniej jeden gracz prawidłowo odgadł, osoba wydająca odgłos otrzymuje również jedną kartę zadaniową jako wygraną (tę, której aktualnie użył). **Linus prawidłowo odgadł. Otrzymuje on kartę zadaniową ze stosu jako wygraną. Sarah, jako osoba wydająca odgłos otrzymuje również jedną kartę zadaniową jako wygraną.**

Wskazówka: Zamiast rozdawać karty, punkty można naturalnie odnotowywać również na kartce.

➔ W przypadku, gdy nikt prawidłowo nie odgadł, nikt nie otrzymuje karty jako wygranej (nie otrzymuje jej również osoba wydająca odgłos).

Następnie kolejna osoba z kręgu w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara staje się osobą wydającą odgłos. Grę należy kontynuować w opisany sposób, aż stos z kartami zadaniowymi zostanie całkowicie rozebrany. **Ten, kto na koniec uzyska największą ilość kart, jest zwycięzcą.** Naturalnie można grać również w ten sposób, iż wygrywa ten, kto najpierw uzyska np. 5 kart.

Odgłosy



Osoba wydająca odgłos powinna kilkakrotnie zaklaskać w dłonie.



Osoba wydająca odgłos powinna syczeć jak wąż: „ssss” lub „szszsz”.



Osoba wydająca odgłos musi kilkakrotnie pukać o płytę stołu (można to również czynić dłońią, aby chronić kostki).



Osoba wydająca odgłos musi naśladować głos Indianina, a więc zamykać szybko usta otwartą dłońią wydając dźwięk: „uh-uh-uh!”

Stosowanie innych odgłosów: Zasadniczo można używać **wszystkich możliwych odgłosów** do gry, które dzieci znają i opanują, np. tupanie nogami, pukanie łyżką lub monetą o pudełko, używać ksylofonu lub trójkąta, gwizdać, buczeć, mlaskać, stukotać i tak dalej. Zawarte na kartach zadaniowych odgłosy nie będą po prostu przestrzegane. Można grać np. jedną rundę bucząc, następnie drugą rundę stukając monetą. Pozostały przebieg gry odbywa się jak dotychczas.

Gra we dwoje

Cała gra odbywa się jak dotychczas. Jednakże obydwaj gracze działają **wspólnie jako zespół**. Jeden gracz zaczyna, zabiera wierzchnią kartę zadaniową ze stosu i ogląda ją. Następnie wydaje żądany odgłos, w sposób opisany powyżej. Drugi gracz może podać tylko dwie propozycje. Jeśli wśród nich jest propozycja prawidłowa, kartę zadaniową można wyłożyć otwartą przed graczami jako wygraną. Jeśli obydwie propozycje są niewłaściwe, kartę zadaniową należy odłożyć. Gracze występują po kolei na zmianę jako osoby wydające odgłosy. Gra się tak długo, dopóki stos kart nie zostanie rozebrany. Im więcej uzyskanych kart, tym lepiej. Wyniki powyżej 20 są doskonałe.

Dla super-profesjonalistów: Podawana jest zawsze tylko pojedyncza propozycja. Jest to szczególnie trudne. W przypadku, gdy obydwaj gracze uzyskają przy tym powyżej 20 prawidłowych rozwiązań, są **mistrzami wśród osób wydających odgłosy!**