

illusion



Wolfgang Warsch

Ile kolorów naprawdę widzisz?

Gracze: 2-6 osób

Wiek: od 8 lat

Czas trwania: ok. 15 minut

Zawarto

12 kart ze strzałkami



98 kolorowych kart



Po 3 w kolorze czerwony, żółty, zielonym i niebieskim

Przód

Tył

Na odwrocie kolorowej karty podano, jaki kolor w jakim procencie znajduje się na tej karcie.

Wskazówka: Wartość procentowa odnosi się do zadrukowywanej białej powierzchni karty (szary brzeg się nie liczy).

Zasady gry

W każdej serii strzałka określa, **z jakim kolorem** odbywa się gra. W kierunku strzałki powstaje rząd kart, przy czym **ilość ustalonego koloru** na każdej karcie musi **się zwiększać** w kierunku strzałki (taka sama ilość również jest poprawna).



Ilość koloru zielonego musi zwiększać się na poszczególnych kartach w kierunku

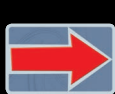
strzałki. Bezpośrednio obok strzałki widać niewiele koloru zielonego, a w pobliżu już znacznie więcej. Na trzeciej karcie znajduje się dosyć dużo koloru zielonego, a z prawej strony naprawdę dużo. Jak na razie wszystko jest poprawnie!

Gracz w swojej kolejce musi zakwestionować prawidłowość **całego istniejącego rzędu** lub wziąć kolejną kolorową kartę ze stosu i dodać ją do rzędu (oby prawidłowo).

Przygotowanie gry

12 kart ze strzałkami należy przetasować i ułożyć **jako ukryty stos** na brzegu stołu. Najwyższą kartę ze strzałką należy odkryć i położyć **odśloniętą** na środku stołu. **98 kolorowych kart** również należy przetasować i położyć kolorową stroną do góry jako stos na brzegu stołu, obok stosu kart ze strzałkami. Należy zabrać najwyższą kolorową kartę ze stosu i położyć otwartą obok strzałki na środku stołu.

Uwaga: Nie wolno podglądać tylnej strony kolorowej karty (wartość procentowa).

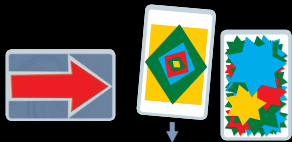


Najwyższą kartę ze strzałką (czerwoną) należy odkryć i ułożyć na środku stołu. Najwyższą kolorową kartę ze stosu kładzie się obok.

Przebieg gry

W drodze losowania ustala się, kto zaczyna. Dany gracz bierze najwyższą kartę ze stosu kart kolorowych i musi ją położyć w kierunku strzałki obok już ułożonych kolorowych kart, z prawej lub z lewej strony.

Bardzo ważne: Nie wolno podglądać tylnej strony z wartościami procentowymi.



Tomasz bierze najwyższą kolorową kartę ze stosu i odkłada ją z lewej strony obok już leżącej karty. Tomasz twierdzi, że ilość koloru czerwonego zwiększa się od lewej strony do prawej.

Teraz jest kolejka następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara, który musi zdecydować, czy **jest przekonany** o prawidłowym rozmieszczeniu **całego** dotychczasowego rzędu, czy **kwestionuje** prawidłowość **całego** rzędu.

→ Jeśli **jest przekonany** o poprawności całego rzędu, zabiera najwyższą kolorową kartę ze stosu i wstawia ją w dotychczasowy rząd skrajnie po lewej, skrajnie z prawej lub między dwie karty. Powstawieniu nowej karty należy ponownie ułożyć karty równo względem siebie.

Wskazówka: Późniejsza zamiana położenia już leżących kart nie jest dozwolona.



Iga bierze następną kolorową kartę ze stosu i odkłada ją między już leżące karty.

Teraz jest kolejka następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara, który musi zdecydować, czy **jest przekonany** o prawidłowym rozmieszczeniu **całego** dotychczasowego rzędu, czy **kwestionuje** prawidłowość **całego** rzędu. Gra toczy się zgodnie z opisem po kole i zgodnie z ruchem wskazówek zegara do czasu zakwestionowania – po każdym graczu rząd powiększa się o jedną kartę.



Nadchodzi kolejka Leszka i Ewy, którzy dodają po jednej kolorowej karcie do rzędu.

- ➔ Jeśli nadejdzie kolejka gracza, który **nie jest przekonany** o poprawności całego rzędu, mówi głośno i wyraźnie „Kwestionuję”. W takiej sytuacji wszystkie dotychczasowe karty odwraca się na tylną stronę i na podstawie wartości procentowych sprawdza się, czy rząd był poprawny czy nie. **Rząd jest traktowany jako poprawny**, jeśli wartości procentowe koloru strzałki zwiększają się od lewej strony do prawej. **Należy pamiętać:** Jeśli dwie sąsiednie karty mają taką samą wartość procentową, jest to uważane za poprawny układ.



Tomasz nie wierzy Ewie, że cały rząd jest poprawny, i kwestionuje go. Należy odwrócić wszystkie pięć kart. I rzeczywiście – po 16% występuje mniejsza wartość (11%) – to błąd.r.

- ➔ Jeśli gracz **zakwestionował słusznie**, czyli w rządzie był co najmniej jeden błąd (nie ma znaczenia, kto go popełnił!), to osoba kwestionująca otrzymuje w nagrodę kartę ze strzałką. **Tomasz zakwestionował słusznie i otrzymuje w nagrodę czerwoną kartę ze strzałką.**
- ➔ Jeśli gracz **zakwestionował niesłusznie** (czyli cały rząd był prawidłowy), kartę ze strzałką otrzymuje gracz, który położył ostatnią kolorową kartę bezpośrednio przed osobą kwestionującą.

Dalszy przebieg gry + zakończenie gry

Wszystkie kolorowe karty należy zdjąć ze środka stołu – nie będą już potrzebne. Rozgrywana jest następna runda. Przygotowanie do gry i przebieg następnej rundy są dokładnie takie same, jak już opisano. Nową rundę zaczyna gracz, który otrzymał wcześniej kartę ze strzałką. W opisany sposób rozgrywa się kolejne rundy, aż któryś z graczy będzie miał 3 karty ze strzałką – wówczas wygrywa. Oczywiście można również rozegrać 12 rund. W tej sytuacji wygrywa osoba, która ma najwięcej kart ze strzałką.