

Instrukcja gry



ekonomistrz
pokaż, ile wiesz

3-30 20 min 16+

1 Cel gry

Zadaniem graczy jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez odgadywanie haseł przedstawionych na kartach. Im ambitniejszy sposób przedstawienia pojęć, tym więcej punktów może zdobyć drużyna.

2 Elementy gry



3 Przygotowanie rozgrywki

Do prawidłowego przeprowadzenia rozgrywki należy przygotować urządzenie odmierzające czas, np. stoper.

Gracze dzielą się na drużyny minimum 2-osobowe (gra dla 3 graczy jest wyjaśniona na końcu instrukcji). Zespoły powinny usiąść w taki sposób, aby łatwo było zachować kolejność rozgrywki, która przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Maksymalna liczba graczy w zespole jest dowolna. Grę rozpoczyna drużyna, w której jest najmłodszy uczestnik. W każdej drużynie wybierana jest jedna osoba określana MISTRZEM (w kolejnych rundach zespół może wybrać inne osoby do roli MISTRZA). Na środku stołu należy ułożyć talię kart w stosie rewersem do góry oraz stoper. Obok należy położyć żetony, które tworzą bank punktów.

4 Przebieg rozgrywki

Gra jest rozgrywana w rundach. W ramach jednej rundy każda drużyna rozgrywa jedną turę. W czasie tury MISTRZ równocześnie uruchamia stoper i pobiera pierwszą kartę ze stosu. Na karcie znajduje się hasło, które zespół ma odgadnąć, oraz informacje dodatkowe, które mają pomóc MISTRZOWI w przedstawieniu zgadywanego pojęcia. MISTRZ podejmuje decyzję, w jaki sposób będzie tłumaczył hasło swojej drużynie. Zgodnie z tabelą poniżej zespół może zdobyć od 1 do 4 punktów.

Liczba punktów	Sposób przedstawienia hasła:
4	Opisz hasło w maksymalnie 4 słowach
3	Wyjaśnij hasło swoimi słowami
2	Odczytaj podpowiedź z karty
1	Po próbie wyjaśnienia hasła za 4, 3 lub 2 punkty podaj 4 odpowiedzi (A, B, C, D) do wyboru

Ostatnia szansa

Jeżeli drużynie nie udało się odgadnąć pojęcia z jednej lub z większej liczby kart w swojej turze, to okazję do zdobycia 1 punktu w tej rundzie mają pozostałe zespoły, które przysłuchiwały się wyjaśnieniom MISTRZA. Hasło z ostatniej karty próbują odgadnąć, w ramach tzw. **ostatniej szansy**, poszczególne drużyny zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od drużyny, która nie zgadła pojęcia. Zespoły mają tylko jedną szansę na wskazanie hasła. Za prawidłową odpowiedź zespół otrzymuje 1 punkt oraz kartę, na której znajduje się to pojęcie. Jeśli żadna z drużyn nie odgadła hasła, karta jest ujawniana przez MISTRZA.




Mistrzowskie zasady

MISTRZ po zapoznaniu się z hasłem, jeśli wybiera grę za 4 lub 3 punkty, powinien odłożyć kartę na stół rewersem do góry. Podczas tłumaczenia nie wolno mu:

- przeczytać podpowiedzi (ani jej fragmentu) przedstawionej na karcie,
- wykorzystać do wytłumaczenia żadnego słowa składającego się na hasło np. przy hasle **Narodowy Bank Polski** nie wolno użyć słowa: **narodowy, bank** ani **polski**,
- używać skrótów hasła np. przy hasle **Komisja Nadzoru Finansowego** nie można powiedzieć **KNF**,
- używać wyjaśnień w języku obcym.

4 punkty

W celu zdobycia 4 punktów MISTRZ przedstawia hasło za pomocą maksymalnie czterech słów zgodnie z MISTRZOWSKIMI ZASADAMI.




-  Drużyna **ma tylko jedną szansę** na podanie odpowiedzi.
-  Jeśli zespół odgadł hasło, a został jeszcze czas, MISTRZ pobiera kolejną kartę ze stosu.
-  W przypadku złej odpowiedzi MISTRZ decyduje, czy przedstawi pojęcie za 3, 2 czy 1 punkt, czy też w ogóle rezygnuje z dalszych wyjaśnień. Drużyna ma jednak tylko tyle czasu, ile wskazuje stoper. Gdy skończy się czas, tura przechodzi na kolejny zespół.


Na koniec tury zespół zatrzymuje karty z odgadniętymi hasłami oraz biera z banku odpowiednią liczbę punktów.


Jeśli jakaś karta pozostała nieodgadnięta, inne zespoły mają szansę na zdobycie 1 punktu w ramach **ostatniej szansy**.

3 punkty

Aby zdobyć 3 punkty MISTRZ opisuje hasło swoimi słowami. Może używać różnych skojarzeń i naprowadzać swój zespół na prawidłową odpowiedź przestrzegając jednak MISTRZOWSKICH ZASAD.

-  Drużyna **może kilka razy udzielać odpowiedzi**.
-  Jeśli zespół odgadł hasło, a został jeszcze czas, MISTRZ pobiera kolejną kartę ze stosu.
-  Jeżeli jednak – mimo wyjaśnień i wskazówek – zespół nie może odgadnąć hasła nawet po kilku próbach odpowiedzi MISTRZ decyduje, czy przedstawi pojęcie za 2 lub 1 punkt, czy też w ogóle rezygnuje z dalszych wyjaśnień. Drużyna ma jednak tylko tyle czasu, ile wskazuje stoper. Gdy skończy się czas, tura przechodzi na kolejny zespół.

-  Jeśli zespół odgadł hasło, a został jeszcze czas, MISTRZ pobiera kolejną kartę ze stosu.

-  W przypadku braku dobrej odpowiedzi MISTRZ odkłada kartę. Jeżeli drużyna ma jeszcze czas, MISTRZ pobiera kolejną kartę i próbuje przedstawić hasło.

Na koniec tury zespół zatrzymuje karty z odgadniętymi hasłami oraz biera z banku odpowiednią liczbę punktów.

Na koniec tury inne zespoły mają szansę na zdobycie punktu w ramach **ostatniej szansy**. Gdy czas się skończy, zanim hasło zostało do końca wytłumaczone, karta jest odkładana na spód talii bez pokazywania hasła, a tura przechodzi na kolejny zespół.

5 Zakończenie

Gracze umawiają się przed rozgrywką na określony próg punktowy, który chcą zdobyć. Sugerujemy, aby w pierwszych rozgrywkach było to 30 punktów (przy 2-4 zespołach), a 20 punktów przy większej liczbie drużyn. Jeśli któryś z zespołów uzyskał wymagany próg, to obecna runda jest ostatnia. Rozgrywane są tury do ostatniej drużyny w rundzie. Jeśli wszystkie zespoły rozegrały taką samą liczbę tur następuje koniec gry. Drużyna, która uzyskała największą liczbę punktów jest zwycięzcą, czyli Drużyną **ekonoMistrzów**. Jeśli dwa zespoły uzyskały ten sam wynik, pojedynkę punktowy wygrywa drużyna, która uzyskała go z mniejszej liczby kart.

6 Wariant gry 3-osobowej




Gracze rozgrywają swoje tury, grając zgodnie z ruchem wskazówek zegara na zmianę – raz z osobą po lewej stronie, a raz z osobą po prawej stronie. Punkty zdobywają dwie osoby, które brały udział w danej turze czyli MISTRZ i osoba zgadująca. Zatem na końcu gry gracze porównują swoje indywidualne wyniki. Podobny system można zastosować, jeśli jest nieparzysta liczba graczy. Oczywiście w przypadku 5, 7, 9 itd. osób można zagrać według podstawowych zasad gry. Wówczas liczba graczy w poszczególnych zespołach będzie się różnić.

Na koniec tury zespół zatrzymuje karty z odgadniętymi hasłami oraz biera z banku odpowiednią liczbę punktów.

Jeśli jakaś karta pozostała nieodgadnięta, inne zespoły mają szansę na zdobycie 1 punktu w ramach **ostatniej szansy**.

2 punkty

Jeśli MISTRZ decyduje się na przedstawienie hasła za 2 punkty, odczytuje odpowiedź zapisaną na karcie. Wówczas nie może już inaczej opisywać hasła i naprowadzać swojego zespołu na prawidłową odpowiedź.

-  Drużyna **może kilka razy udzielać odpowiedzi**, ale MISTRZ odpowiada tylko TAK/NIE.
-  Jeśli zespół odgadł hasło, a został jeszcze czas, MISTRZ pobiera kolejną kartę ze stosu.
-  Jeżeli zespół nie może odgadnąć hasła nawet po kilku próbach odpowiedzi MISTRZ decyduje, czy przedstawi pojęcie za 1 punkt, czy pobierze kolejną kartę. Drużyna ma jednak tylko tyle czasu, ile wskazuje stoper. Gdy skończy się czas, tura przechodzi na kolejny zespół.

Na koniec tury zespół zatrzymuje karty z odgadniętymi hasłami oraz biera z banku odpowiednią liczbę punktów.

Jeśli jakaś karta pozostała nieodgadnięta, inne zespoły mają szansę na zdobycie 1 punktu w ramach **ostatniej szansy**.

1 punkt

Aby zdobyć 1 punkt, MISTRZ – po odczytaniu odpowiedzi z karty lub po próbie wyjaśnienia za 4 lub 3 punkty – przedstawia także odpowiedzi A, B, C, D. Jako poprawna odpowiedź liczy się podanie hasła, nie zaś samej literki prawidłowej odpowiedzi.

-  Drużyna **ma tylko jedną szansę** na podanie prawidłowej odpowiedzi.

NBP

Narodowy Bank Polski

Gra powstała w ramach programu edukacji ekonomicznej Narodowego Banku Polskiego



Ostrzeżenie: Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Wszystkie prawa zastrzeżone ©2019 Narodowy Bank Polski Wyprodukowano w Polsce.

