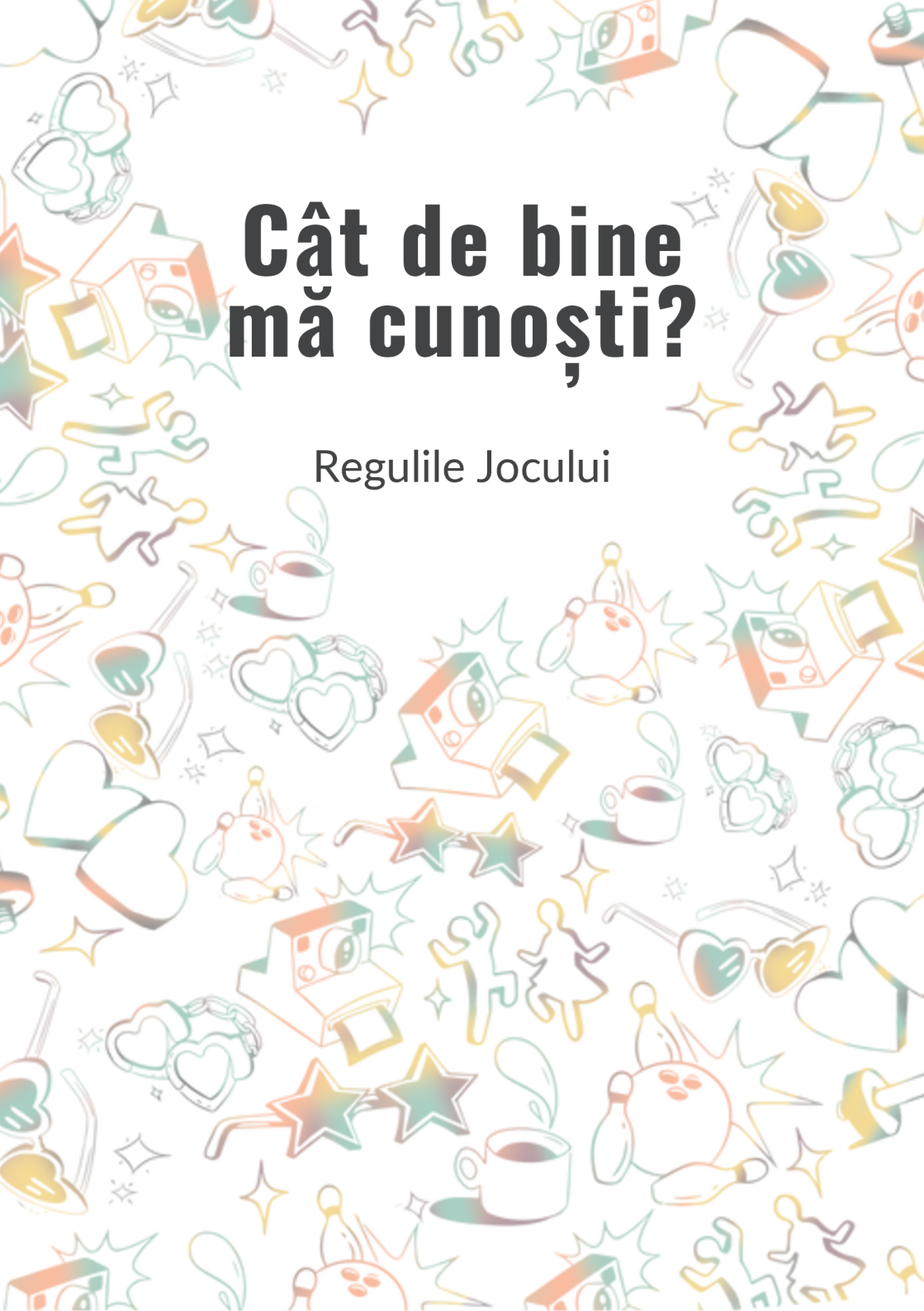




Cât de bine mă cunoști?

Regulile Jocului

„Cât de bine mă cunoști?”

Regulile Jocului

Număr de jucători: 2–8 Durata jocului: 30–45 minute

De câte ori ai crezut că știi totul despre persoana pe care o iubești?

Și apoi, dintr-odată, te surprinde cu ceva mărunț: o privire, o dorință, o amintire.

„Cât de bine mă cunoști?” este un joc care te poartă pe un drum plin de zâmbete, întrebări, mici provocări, distracție, dar și ocazii de a te îndrăgosti din nou și de a vă descoperi unul pe celălalt mai profund.

La fiecare pas, veți descoperi cât de mult vă leagă amintirile, visele și obiceiurile mărunte de zi cu zi.

Scopul? Să vă întâlniți la mijloc – și să realizați ce perfecți sunteți împreună.

Iar cine avansează cel mai mult... s-ar putea să câștige un mic premiu (sau un motiv în plus să iubească și mai mult).

Obiective

Partenerii încep la capete opuse ale traseului.

Scopul este ca partenerii să se întâlnească la mijloc, ghicind ce îi place sau nu îi place celuilalt. La fiecare pas, veți rezolva provocările care apar pe parcurs. În momentul în care cuplul se întâlnește, jocul se încheie.

Partenerul care a avansat mai mult pe traseu primește o recompensă. Dacă joacă două sau mai multe cupluri, cuplul care se întâlnește primul câștigă și primește un premiu pentru victorie.

Conținut joc

- 150 de cărți cu întrebări (10 categorii; 15 cărți pe categorie)
- 132 de cărți cu provocări (11 categorii; 12 cărți pe categorie)
- 42 de cărți cu recompense (32 pentru parteneri și 10 pentru cupluri)
- 55 de provocări (5 jetoane pentru fiecare categorie de provocare)
- 5 cărți de departajare
- Tablă de evaluare a răspunsurilor
- Componente le traseului:
 - 1 segment central
 - 6 segmente de traseu
- 8 pioni de joc (2 personalizați, 6 nepersonalizați)
- 40 de cărți de evaluare (8 seturi a câte 5 cărți/evaluări, 2 seturi personalizate, 6 seturi nepersonalizate)



1. Jetoane

2. Tablă – spații de mișcare

3. Cărți de provocare

4. Pachetul de provocări pentru câștigători

5. Tabla cu întrebări

6. Cărți cu întrebări

7. Cărți recompensă pentru parteneri/cupluri

8. Pioni personalizați

9. Cărți de evaluare (personalizate)

10. Pioni nepersonalizați

11. Cărți de evaluare (nepersonalizate)

Categorii

Jocul de bază include **6 categorii diferite de provocări**, dintr-un total de 11 disponibile.

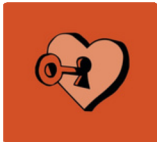
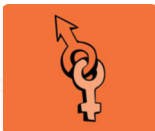
Categorii incluse în jocul de bază:

- Provocări Amuzante
- Cultură Pop
- Viața de Acasă
- Provocări Fizice
- Bărbați vs. Femei
- Cât de bine mă cunoști?

Categorii de extensie:

- Liste
- Ipotetice
- Cât de bine mă cunoști (În profunzime)?
- Viață intimă
- Provocări intime

Legendă categorii de provocări și culori ale jetoanelor:

		Provocări distractive			Liste
		Cultură Pop			Ipotetice
		Viața de familie			Cât de bine mă cunoști? (profund)
		Provocări fizice			Viață intimă
		Provocări între bărbați și femei			Provocări intime
		Cât de bine mă cunoști?			

Legendă pentru cărțile cu întrebări, cărțile cu recompense
și cărțile de departajare:



Îmbrăcăminte



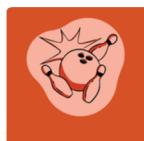
Comfort



Hobby-uri



Mâncare



Sporturi



Muzică, filme,
seriale, cărți



Viață intimă



Călătorii



Activități
comune



Cultură Pop



Recompense
pentru parteneri



Recompense
pentru cupluri



Pachet de
departajare

Configurarea jocului

1. Plasează segmentul central al tablei în mijlocul mesei. Apoi așază segmentele de traseu astfel încât fiecare parte să aibă același număr de segmente. În funcție de cât de lung sau scurt vrei să fie jocul, vei avea nevoie de:

- 4 segmente de traseu (pentru un joc mai scurt)
- 6 segmente de traseu (pentru un joc mai lung)

2. Așază tabla de evaluare a răspunsurilor lângă traseu

3. Amestecă bine cărțile cu întrebări și pune teancul la îndemână, lângă tabla de evaluare.

4. Decide împreună cu partenerul și ceilalți jucători câte categorii diferite de provocări doriți să folosiți în această rundă. Separă aceste categorii în teancuri distincte, amestecă bine fiecare teanc și așază-le lângă tablă.

IMPORTANT

- Dacă joacă unul sau două cupluri, include cel puțin **cinci** categorii de provocări.
- Dacă joacă trei cupluri, include cel puțin **șapte** categorii.
- Dacă joacă patru cupluri, include cel puțin **nouă** categorii.

5. Fiecare segment al traseului are patru spații de parcurs. Pe fiecare spațiu, se plasează câte un jeton (un disc colorat corespunzător categoriei de provocare). În funcție de numărul de categorii folosite în joc, plasați jetoanele colorate conform unuia dintre modelele sugerate prezentate la pagina **18 și 19**.

Alternativ, jucătorii pot aranja provocările după cum doresc.

6. Amestecă bine pachetul de **recompense pentru partener** și dă câte **trei recompense** fiecărui jucător.

Amestecă pachetul de recompense pentru partener și dă fiecărui jucător câte trei recompense. Fiecare partener își ordonează recompensele trase, stabilind care este cea mai valoroasă, care este medie și care este cea mai puțin valoroasă. Apoi, fiecare partener așază recompensele ordonate lângă traseu, pe partea lui.

Dacă joacă mai mult de un cuplu, pe lângă recompensele personale, amestecă **pachetul de recompense** pentru cupluri, trage **trei recompense** de deasupra și pune-le cu fața în sus lângă tablă.

NOTĂ: Dacă sunt mai multe cupluri, amestecă și **pachetul de departajare** și plasează-l lângă tablă.

7. Fiecare jucător își ia setul de cărți de evaluare și alege un pion de joc.

Partenerii își așază pionii pe laturile opuse ale tablei, față în față.

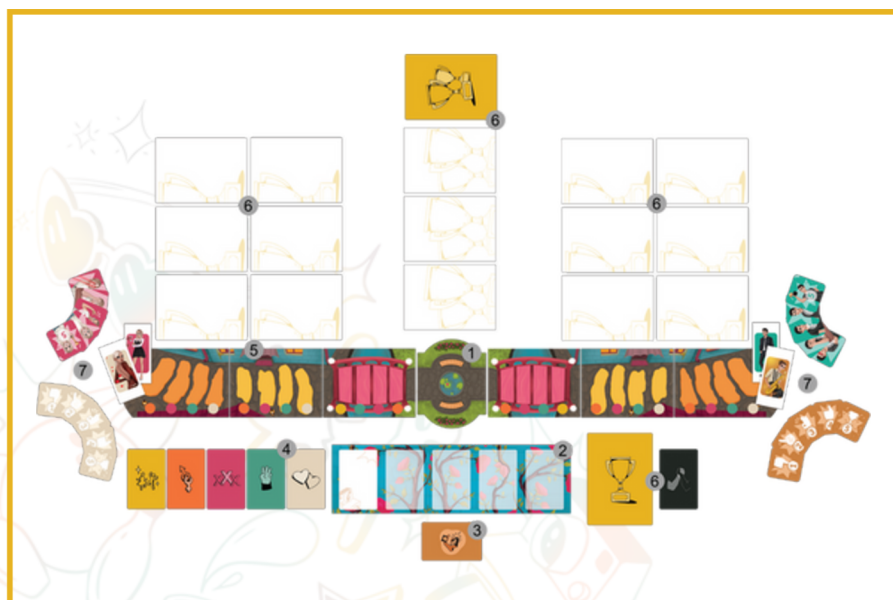
Dacă joacă două sau mai multe cupluri, asigurați-vă că partenerii sunt așezați direct față în față pentru o ordine corectă a turelor (astfel încât cuplurile să nu se intersecteze pe diagonală).

Partenerul care are ziua de naștere cea mai apropiată de data jocului începe primul.

Dacă sunt mai multe cupluri, cuplul care s-a sărutat cel mai recent joacă primul.



Pregătirea jocului pentru 2 jucători.



Pregătirea jocului pentru 4 jucători.

Desfășurarea jocului

Partenerii joacă pe rând, alternând mutările.

Dacă sunt mai multe cupluri, jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic. Mai întâi joacă **primul partener din fiecare cuplu**, apoi **al doilea partener din fiecare cuplu**, respectând aceeași ordine. De aceea este important ca partenerii să stea față în față, pentru ca ordinea jocului să rămână simplă.

Fiecare tură are trei etape:

1. Etapa de evaluare

- Partenerul jucătorului activ trage 5 cărți cu întrebări din teancul de întrebări.



Partenerul 2 trage 5 cărți și le plasează pe tablă, în spațiile desemnate.

- Partenerul își evaluează în secret cărțile folosind propriile cărți de evaluare.
- Evaluările reflectă gusturile și preferințele proprii ale partenerului.

- Numerele de pe cărțile de evaluare arată cât de mult îi place ceva: de la **5 (îi place cel mai mult)** la **1 (îi place cel mai puțin)**. Evaluările alese sunt plasate lângă fiecare întrebare.
- Evaluările sunt puse cu fața în jos, astfel încât jucătorul activ să nu le poată vedea.
- Evaluările se așază întotdeauna în ordine, de la stânga la dreapta.



După ce cărțile cu întrebări au fost trase, Partenerul 2 își atribuie evaluările fiecărei întrebări, de la stânga la dreapta.

- Acum, jucătorul activ încearcă să ghicească cum și-a evaluat partenerul fiecare întrebare de pe tablă (încercând să intuiască ce îi place cel mai mult și ce îi place cel mai puțin), plasând propriile evaluări lângă întrebări.



După ce Partenerul 2 își așază evaluările, Partenerul 1 le pune pe ale lui, încercând să ghicească alegerile Partenerului 2.

- După ce totul este pregătit, Partenerul 2 își dezvăluie evaluările, iar rezultatele sunt comparate. Cu cât sunt mai multe potriviri, cu atât partenerii se cunosc mai bine.

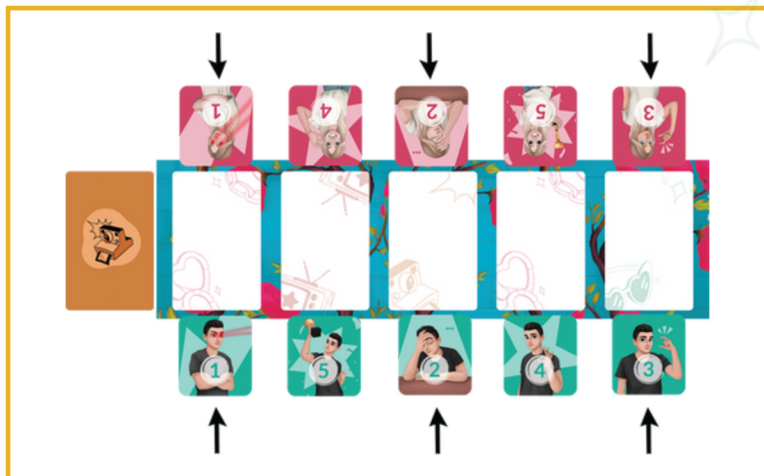


Cărțile Partenerului 2 sunt dezvăluite, iar jucătorii verifică câte evaluări se potrivesc.

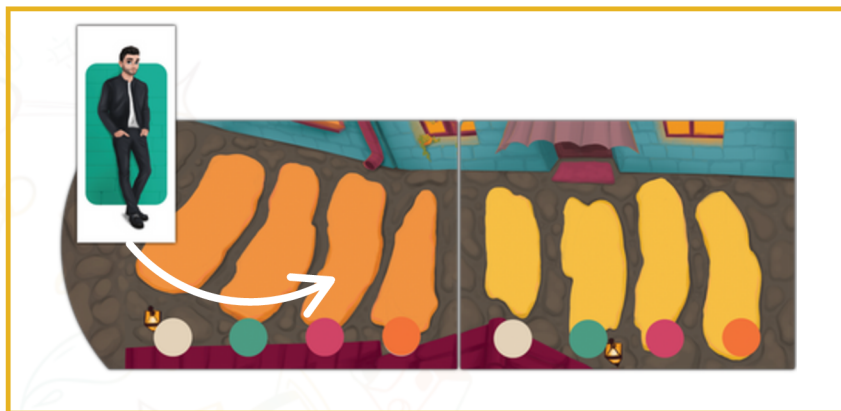
2. Faza de Mișcare

În funcție de câte evaluări se potrivesc, jucătorul activ își mută pionul pe traseu astfel:

- 1 potrivire – mută 1 spațiu,
- 2 potriviri – mută 2 spații,
- 3 potriviri – mută 3 spații,
- 5 potriviri – mută 5 spații.



Partenerul 1 a potrivit trei dintre evaluările Partenerului 2, așa că avansează 3 spații.



Dacă jucătorul activ nu ghicește nicio evaluare corect, își mută pionul înapoi un spațiu.

3. Faza de Provocare

- După ce își face mutarea, jucătorul trebuie să îndeplinească o provocare din categoria indicată de spațiul pe care a ajuns.
- Jucătorul trage o carte de provocare din teancul corespunzător și citește provocarea cu voce tare.

NOTĂ: Doar jucătorul al cărui rând este poate încerca provocarea.

NOTĂ: Segmentul central al tablei este special. Dacă un jucător își încheie mutarea pe segmentul central, poate alege o provocare din orice categorie dorește.

- Provocarea se încearcă imediat. Dacă există vreo îndoială cu privire la faptul că provocarea a fost îndeplinită cu succes, partenerul jucătorului are decizia finală. Dacă provocarea este reușită, jucătorul păstrează cartea de provocare până la sfârșitul jocului.

Dacă provocarea nu este îndeplinită, cartea este eliminată, iar jocul continuă. Jucătorul care a eșuat în provocare trebuie să se întoarcă un spațiu înapoi.



Partenerul 1 ajunge pe un spațiu Cultură Pop, trage o carte de provocare din acel pachet și o citește cu voce tare.

Runda finală

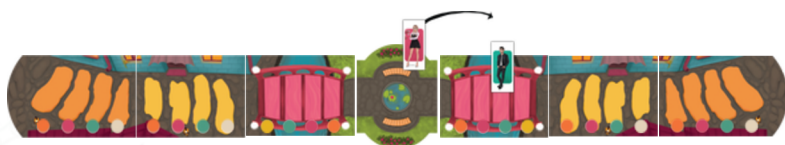
Când partenerii se întâlnesc pe același spațiu, jocul intră în etapa finală.

Dacă toți partenerii au jucat același număr de ture (adică, perechea s-a întâlnit în timpul ultimei ture din rundă), jocul se încheie și se stabilește câștigătorul.

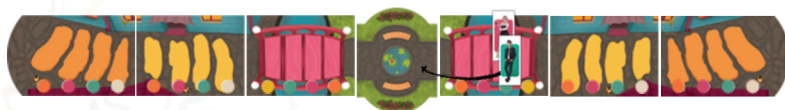
Dacă runda nu este terminată (partenerii s-au întâlnit în timpul turei unui jucător care nu era ultimul din rundă), jocul continuă până când toți au jucat același număr de ture. Partenerii nu pot trece unul peste celălalt pe traseu; nu se poate „sări” peste partener.

Dacă, în tura sa, un jucător ar trebui să treacă peste spațiul partenerului, acest lucru nu se întâmplă. În schimb, jucătorul „il adună” pe partener, iar amândoi se deplasează înapoi pentru restul mutării.

Dacă această mișcare ar duce jucătorul pe partea de pe tablă a partenerului, se opresc în centru; acesta este locul unde partenerii se întâlnesc oficial, iar jocul intră în etapa finală.



Jucătorul 1 avansează trei spații și ajunge pe spațiul partenerului.



În tura sa, Jucătorul 2 obține patru potriviri și se mută, împreună cu partenerul, trei spații înainte până ajung pe segmentul central.



Tura Jucătorului 2 marchează sfârșitul jocului (ambii jucători au avut același număr de ture). Deoarece s-au întâlnit pe spațiul central, ambii parteneri pot revendica o recompensă.

Sfârșitul Jocului

Jocul se încheie în runda în care partenerii se întâlnesc pe același spațiu, după ce toți jucătorii au avut un număr egal de ture.

Partenerul care a parcurs o porțiune mai mare din traseu (a trecut de jumătatea celuilalt) devine câștigător și își alege o recompensă din setul pe care l-a ordonat la începutul jocului. În funcție de câte provocări a finalizat, câștigătorul primește:

- Recompensa cea mai puțin valoroasă dacă a finalizat două provocări;
- Recompensa medie dacă a finalizat trei provocări;
- Recompensa cea mai valoroasă dacă a finalizat patru provocări.

Dacă partenerii se întâlnesc pe segmentul central, fiecare trebuie să aleagă o recompensă din teancul său.

Dacă joacă mai multe cupluri, primul cuplu care se întâlnește pe același spațiu câștigă.

Dacă, în runda finală, mai multe cupluri se întâlnesc, câștigătorul este desemnat prin tragerea unei provocări din pachetul de Provocări pentru Câștigători. Cuplul care îndeplinește provocarea cel mai bine este declarat câștigător.

Cuplul câștigător alege una dintre cele trei recompense pentru cupluri dezvăluite la începutul jocului.

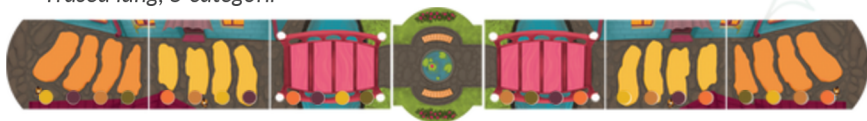
De asemenea, partenerul cu mai mult „succes” (cel care a parcurs o distanță mai mare pe traseu) din fiecare cuplu primește o recompensă, conform regulilor de mai sus, în funcție de numărul de provocări îndeplinite.

NOTĂ: Dacă joacă mai multe cupluri, fiecare cuplu își creează propriul teanc de recompense personale, din care va alege la finalul jocului.

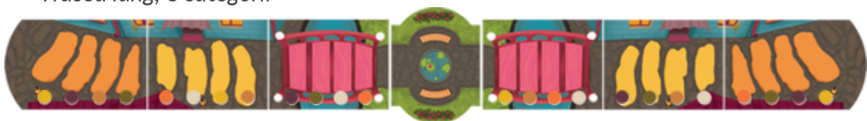
Sugestie de organizare pentru Jetoanele de Provocare

În funcție de numărul de jucători și de categoriile de provocări pe care doriți să le includeți, vă sugerăm următoarele opțiuni:

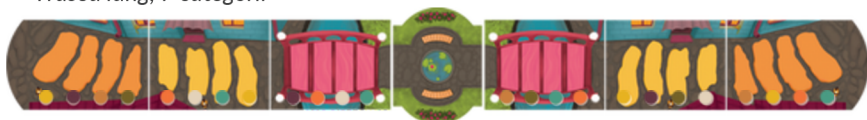
Traseu lung, 5 categorii



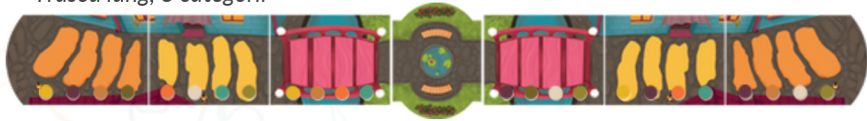
Traseu lung, 6 categorii



Traseu lung, 7 categorii



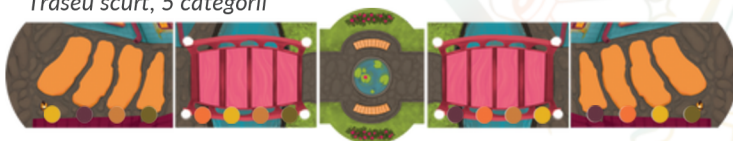
Traseu lung, 8 categorii



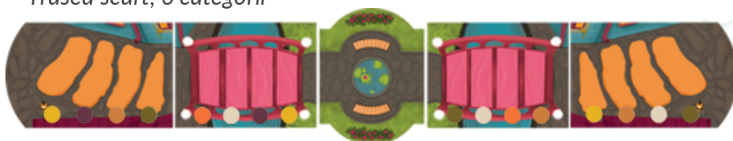
Traseu lung, 9 categorii



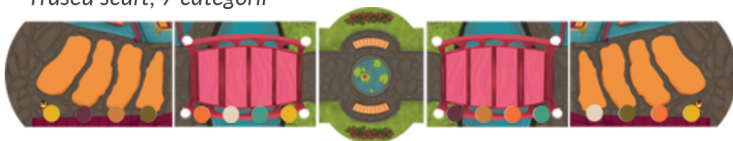
Traseu scurt, 5 categorii



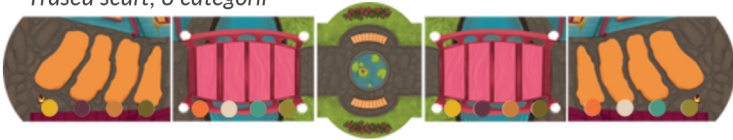
Traseu scurt, 6 categorii



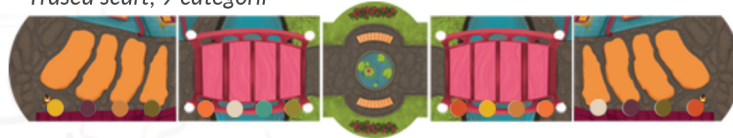
Traseu scurt, 7 categorii



Traseu scurt, 8 categorii



Traseu scurt, 9 categorii



NOTĂ: Sunteți liberi să aranjați jetoanele de provocare colorate așa cum doriți, însă recomandarea noastră este să amestecați categoriile, pentru a face jocul mai distractiv.

