



KARTY WYDARZEŃ



Ponury Woźny

Ktoś jest na korytarzu! To chyba Ponury Woźny, który szpieguje dla MROK-u. Od teraz musicie pracować w absolutnej ciszy! W tej grze nie wolno Wam używać żadnych dźwięków.



Uszkodzenie Wehikułu

Wygłada na to, że czasometr ma jakieś drobne uszkodzenie. Każdy agent, zanim zacznie prezentować hasło, musi policzyć na głos do 10.

$$2 + 2 = 5$$

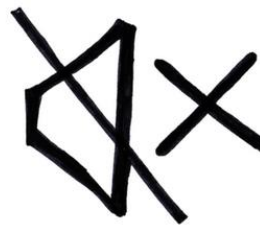
Bezlitosny Nauczyciel

Nadzór nad Waszą misją przypadł nauczycielowi, który nie znosi błędów! Jeśli nie odgadniecie wszystkich haseł w turze, zabierze Wam jeden punkt.



Pomieszczenie pułapka

Budowniczy zatrasnął się w pomieszczeniu, które macie odbudować! W tej grze to Budowniczy przedstawi wszystkie hasła Wam, a Wy musicie je odgadnąć.



Problemy z dźwiękiem

W zestawie audio Budowniczego spalił się przetwornik słuchawkowy. Bardzo źle Was słyszy! W tej grze wolno Wam mówić wyłącznie szeptem.



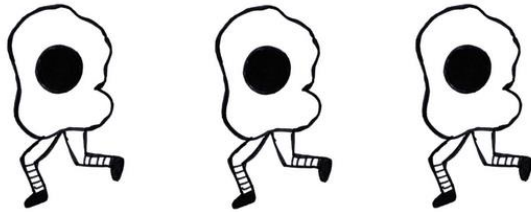
Szyfrowanie wiadomości

Agenci MROK-u Was podsłuchują! Musicie użyć specjalnego kodu! W tej grze wolno Wam mówić tylko w obcym języku, na przykład po angielsku.





KARTY WYDARZEŃ



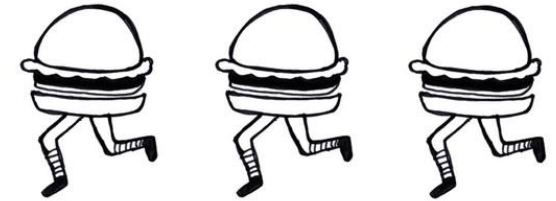
Znikające śniadanie

Agenci MROK-u ukradli Wasze drugie śniadania. Z braku sił nie możecie używać czasowników.



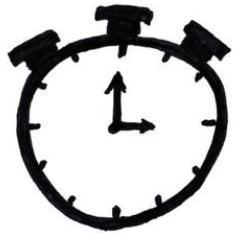
Znikający obiad

Agenci MROK-u ukradli Wasze obiady. Z braku sił nie możecie używać czasowników.



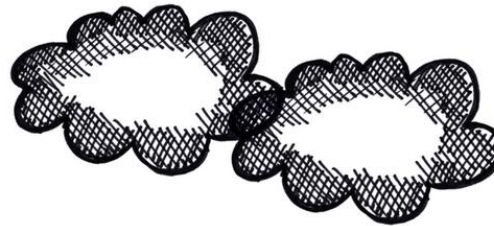
Znikająca kolacja

Agenci MROK-u ukradli Wasze kolacje. Z braku sił nie możecie używać czasowników.



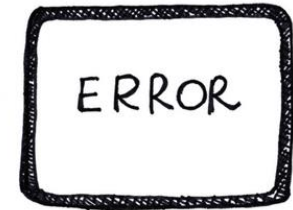
Super WFistka

Osiągnęliście najlepszy czas w sztafecie. W nagrodę nauczycielka daje Wam dodatkowe 30 sekund. Wykorzystajcie je dobrze!



Smog nad szkołą

Nad waszą szkołą zawisł smog – jest tak szaro, że nie widzicie swoich koleżanek i kolegów. W tej rundzie wszyscy gracze z zamkniętymi oczami!



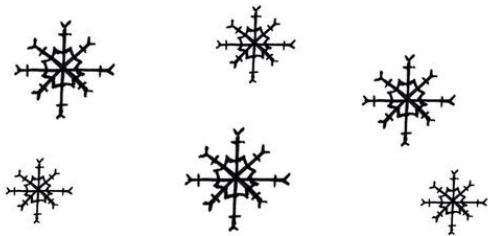
Awaria e-dziennika

System padł, musicie wymienić płytę główną w Wielkim Szkolnym Komputerze. Potrzebujecie nowych mikroprocesorów, dlatego w tej turze odgadujecie dwa dodatkowe hasła.



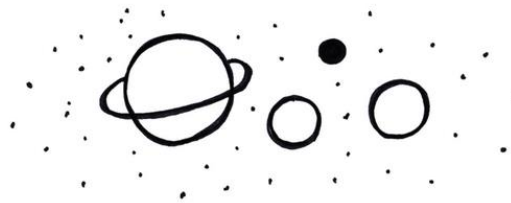


KARTY WYDARZEŃ



Kosmiczna śnieżycyca

Okolice szkoły zasypał śnieg – wszystko jest sparaliżowane! W śnieżycy zaginęła gdzieś kolejna Karta Wydarzeń. Cokolwiek wylosujecie w następnej turze się nie wydarzy.



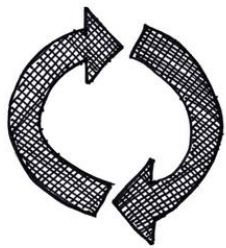
Koniunkcja planet

Przyjazny układ planet sprawił, że słońce świeci wyjątkowo mocno. W kolejnej rundzie wszystkie negatywne karty wyblakną i nie będą obowiązywać.



Międzyplanetarna ulewa

Bez przerwy leje, w kolejnej turze wszystkie pozytywne Karty Wydarzeń odpłyną w nieznane i nie będą obowiązywać.



Zmiana w asortymencie

Wesoły magazynier pozwala każdemu z graczy na wymianę hasła w tej rundzie.



Strachy na Lachy

Obawialiście się co przyniesie ta karta? Niepotrzebnie! W tej turze niczego nie tracicie, ale też niczego nie zyskujecie.



Wsparcie Agencji

Zostaliście wybrani Najbardziej Zgranym Zespołem Agencji. W razie trudności w tej turze możecie poprosić innego członka Zespołu o pomoc w prezentowaniu hasła.



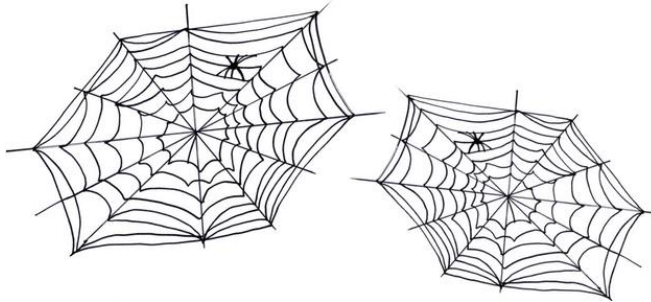


KARTY WYDARZEŃ



Egzamin skuteczności

Budowniczy zdaje egzamin na Wielkiego Czoogarniacza. Aby otrzymać tytuł na odgadnięcie każdego hasła w tej turze ma tylko 3 strzały.



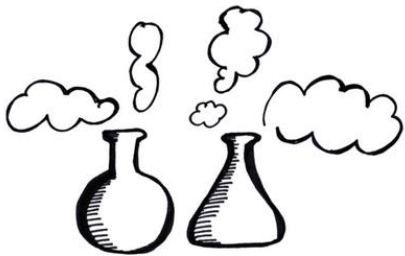
Braki w magazynie

Niestety nie wszystko czego Wam potrzeba do odbudowy szkoły jest w magazynie. W tej rundzie za każde odgadnięte hasło dostaniecie 0,5 punkta.



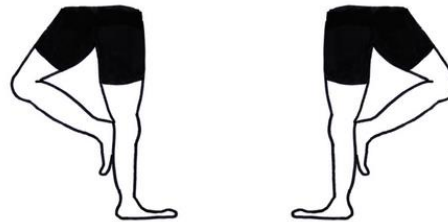
Nowa dostawa

Dziś w magazynie obowiązuje promocja. Za każde odgadnięte hasło dostaniecie 1,5 punkta.



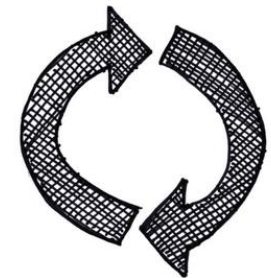
Pączkująca szkoła

W wyniku eksperymentu szkoła rozrosła się w sposób niekontrolowany. Musicie odbudować dodatkowy element w tym samym czasie. Jedna osoba z zespołu losuje dodatkową kartę z hasłem.



Znikająca podłoga

Agenci MROK-u zniszczyli część szkolnego korytarza. Żeby móc budować dalej zespół musi zająć jak najmniejszą powierzchnię. W tej rundzie wszyscy musicie stać na jednej nodze.



Wymiana towaru

Kupione przez Was cegły nie są najlepszej jakości. Wymieniacie je licząc, że te nowe będą lepsze. To samo możecie zrobić z Kartą Wydarzeń w następnej turze.



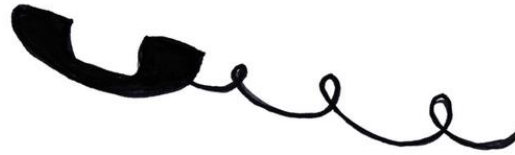


KARTY WYDARZEŃ



Agenci Miesiąca

Odbudowywanie idzie Wam znakomicie! Dyrektor Czasomirska przygotowała dla Was nagrodę. Jeśli odgadnięcie w tej rundzie wszystkie hasła dostajecie jeden dodatkowy punkt.



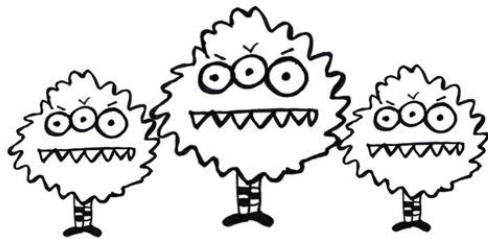
Przerwane połączenie

W czasie wideokonferencji z kwaterą główną CZAS-u nastąpiła awaria dźwięku. Wszystko widzicie, ale nic nie słyszycie. Hasła muszą być w tej rundzie rysowane.



Zuchwała kradzież

Agenci MROK-u podstępem wykradli Wam materiały. Nie możecie odbudować fragmentu szkoły. Jeden z graczy nie prezentuje swojego hasła a Zespół traci okazję do zdobycia punktu.



Zapalenie gardła

Budowniczy złapał Cyberwirusa i stracił głos. W czasie zgadywania nie może się odzywać, ale może pisać.



Szpiegowskie okulary

Dzięki specjalnym soczewkom Budowniczy przejrzał plany agentów MROK-u. W tej rundzie możecie dopisać sobie punkt za jedno z nieodgadniętych haseł.



CZASodługopis

Podczas sprzątania znaleźliście piórnik młodej Marii Czasomirskiej, a w nim CZASodługopis. Za jego pomocą do każdego zdobytego punktu w tej turze możecie dopisać 0,5 punktu.





KARTY WYDARZEŃ



Znikające materiały

Termin przydatności do użycia części Waszych materiałów minął i uległy one samozniszczeniu. Od każdego zdobytego punktu w tej turze odejmijcie 0,5 punktu.



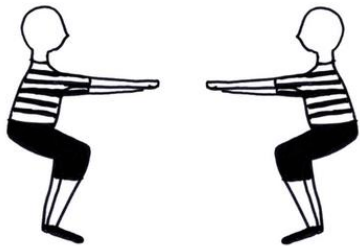
Przemysłana strategia

Opracowaliście Tajną Strategię AntyMROKową. W tej turze każdy członek zespołu może przekazać kolejkę innemu graczowi i wrócić do swojego hasła później.



Owacje na stojąco

Wspólnie celebrujecie każdą wygraną. Za każdym razem gdy Budowniczy odgadnie hasło, musi się uklonić, a wszyscy Agenci biją mu brawo.



Test sprawności

Wzorowi agenci CZAS-u, poza błyskotliwym umysłem, muszą mieć mięśnie jak stal. Po każdym odgadniętym hasle cały zespół musi zrobić 5 przysiadów.



Test sprawności

Wzorowi agenci CZAS-u, poza błyskotliwym umysłem, muszą mieć mięśnie jak stal. Po każdym odgadniętym hasle cały zespół musi zrobić 5 pajacyków.



Pomieszczenie Pułapka

Budowniczy zatrzasnął się w pomieszczeniu, które macie odbudować! W tej grze to Budowniczy przedstawi wszystkie hasła Wam, a Wy musicie je odgadnąć.

