

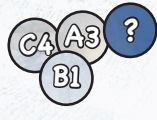
Játékszabály

Daniela és Christian Stöhr
játéka 3-5 játékos részére

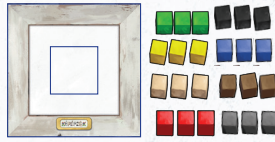
A játék alkatrészei



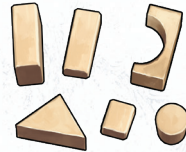
91
fotókártya
(kétoldalas)



48 koordináta-
jelző (3/típus)



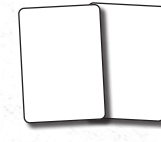
1. készlet:
24 színes fakocka (minden
színből 3) és egy képkeret



2. készlet:
6 különböző
formájú fa
építőkocka



3. készlet:
4 botocska és
4 kavics



4. készlet:
19 szimbólum-
kártya



5. készlet:
1 rövid és 1
hosszú cipőfűző

Továbbá:
4 ovális számszeton
4 ovális betűszeton
4 Képzérek-jelölő
1 vászonzsák
1 pontozótömb

Előkészületek

Keverjétek meg a 91 fotókártyát, húzzatok 16-ot, és helyezétek őket az asztal közepére képpel felfelé egy 4x4-es elrendezésbe (lásd a jobb oldali képet). A sorokat betűszetonokkal, az oszlopokat pedig számszetonokkal jelöljétek. Ez a 16 kártya a játék végéig a helyén marad.

Tegyétek az összes koordinátajelzőt a zsákba, és rázzátok össze a zsákot.

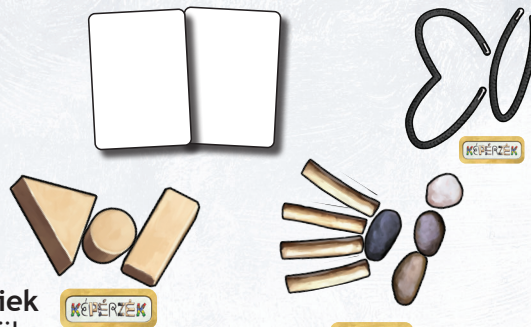
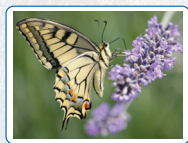
Minden játékos vegye magához az öt készlet valamelyikét. A nem választott készleteket (3-4 játékos esetén) tegyétek a legidősebb játékos jobb oldalára. Mindenki vegyen magához egy pontozólapot a tömbből és egy tollat vagy ceruzát (nem tartozék). Mindenki írja fel az összes többi játékos nevét a saját pontozólapja egy-egy oszlopának felső sorába.

A játék menete

Egy forduló menete

1. Minden játékos húz egy koordinátajelzőt a zsákból, rejtetten megnézi, majd képpel lefordítva maga elé helyezi az asztalra. A jelzőn látható koordináta jelöli ki minden játékos saját titkos fotóját.
2. Most mindenki egyszerre elkezd létrehozni a saját készletével egy olyan alkotást, amely segít majd rávezetni a többieket a saját titkos fotójára. A készlet alkatrészeit tetszőleges módon felhasználhatjátok az alkotásaitokhoz, és nem kell minden darabját felhasználnotok. Ez alól két kivétel van: mindig 2-5 szimbólumkártyát kell felhasználni, és mindig pontosan 9 színes fakockát kell 3x3-as elrendezésben a képkeretbe tenni. A Képzérek-jelölőket arra használhatjátok, hogy az alkotásotok alá téve meghatározzátok vele annak irányát (a szimbólumkártyákhoz nincs rájuk szükség, a képkereten pedig már rajta van).

Példák:



3. Mely fotókat ábrázolják a többiek alkotásai? Nézzétek meg a többiek alkotásait, és írjátok be a koordinátatippjeiteket a megfelelő játékos neve alá a pontozólapotokra.

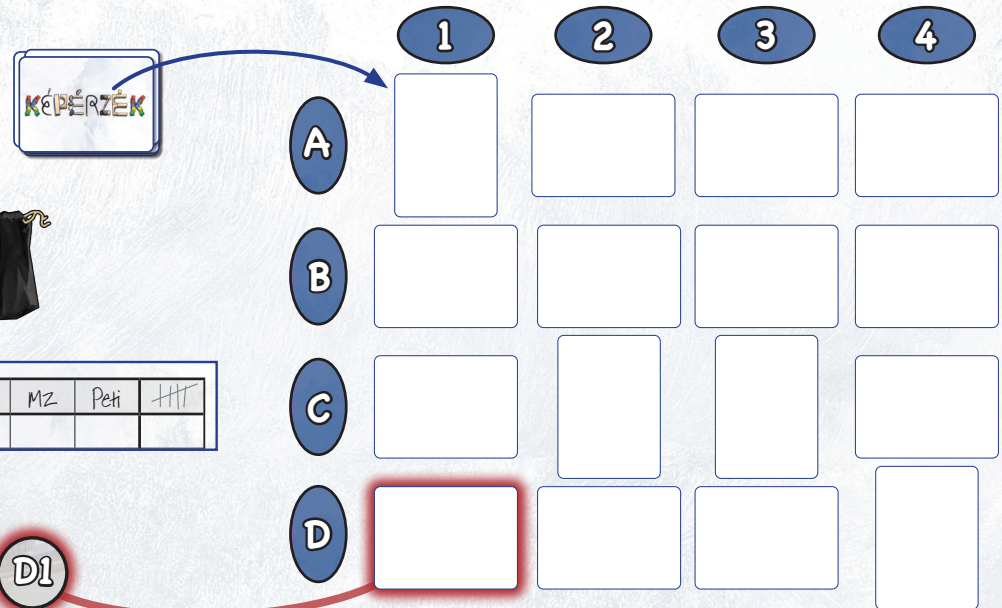
Aki nem tudja kitalálni az ábrázolt képet, az tippeljen valamit, amikor a többiek már végeztek, hogy a játék ne lassuljon be túlságosan.

	Huni	ZSDH	MZ	Peti
1	B2	A3	B2	C4
2				

Minden koordinátajelzőből 3 db van a játékban, így előfordulhat, hogy ugyanazt a képet ugyanazzal a készlettel kell ábrázolnia egy másik játékosnak. Ha ezt szeretnétek elkerülni, használjátok a következő két változat egyikét:

- a, Aki ugyanazt a képet kapta, amit előtte már ugyanazzal a készlettel ábrázolt valaki, visszadobja a koordinátajelzőjét a zsákba, és újat húz helyette.
- b, Minden forduló végén lecseréljük az összes olyan képet,

amelyet ábrázolt valaki – nézzétek meg, melyik koordinátajelzők vannak a játékosok birtokában, dobjátok ki a hozzájuk tartozó képeket, és húzzatok helyükre újakat. Végül a koordinátajelzőket is tegyétek vissza a zsákba.



D1

4. Végül ellenőrizzük a tippet. Mielőtt egy játékos megmutatja a koordinátakorongját, a többiek bejelentik az alkotására adott tippjüket. Mindenki, aki eltalálta a képet, 1 pontot kap. Ezen felül mindenki 1 pontot kap minden helyes találatért, amit a saját alkotására tippeltek. A pontokat jegyezétek fel az aktuális forduló sorának utolsó oszlopába. Minden játékos minden alkotását hasonlóan pontozzuk. Ha például 2 játékos titkos fotóját találtad el, és a tiédet 3-an találták el, akkor 5 pontot kapsz. A pontozás befejeztével tegyétek vissza a koordinátaszetonjaitokat a játék dobozába.

A következő forduló előkészületei

Mindenki adja át a készletét a tőle balra ülő játékosnak. Ha 3-an vagy 4-en játszottok, kimaradt 1 vagy 2 készlet, amelyeket a játék kezdetén a legidősebb játékos jobbján kellett elhelyezni. A kimaradt készleteket is mozgassátok egy hellyel balra. A legidősebb játékoshoz tehát most egy olyan készlet kerül, amelyet az előző fordulóban nem használt senki, illetve a következő fordulóban a legidősebb játékos jobbján lévő készletet nem fogja használni senki.

A játék vége

A játék 5 fordulón át tart, amikor minden játékos egyszer használta mindegyik készletet.

Adjátok össze az 5 forduló alatt megszerzett pontjaitokat. A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a győztes. Pontegyenlőség esetén az érintettek osztoznak a győzelemben.



KÉPESRZEK

