



BINGO! PÁRBAJ KIHÍVÁS TÁBLA

A Bingo! párbaj kihívás tábla célja, hogy a társasjáték alkalmakat összekötve egy nagyobb ívű **kihívás elé állítsa azokat, akik szeretnek párbajozni**. A tábla segít nyomon követni az aktuális állást és előrehaladást. Az pedig, hogy milyen kihívást tűztök ki magatok elé, csak rajtatok múlik.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

A tábla felső részén található **két meeple figura mellé írjátok fel a neveiteket**, ezzel jelölve, hogy melyik szín kihez tartozik, **majd töltsétek ki a kihívásokat**. Ezekhez használhatjátok a termék oldaláról letölthető és kinyomtatható template fájlt. A papírt a vonalak mentén vágjátok ki és tegyétek a plexi mögé. A nyomtatható változat helyett közvetlenül a plexire is rá tudtok írni. Ehhez használjátok letölthető filcet.

A **25 serleg jelölőt állítsátok középre**, úgy, hogy mindkét meeple figura félig látszódjon csak ki. Ezzel jelezve, hogy bárki megszerezheti még azt a kihívást.

Amikor **egyikőtök teljesít egy kihívást**, akkor a **serleg jelölőt** enyhén megemelve **mozgassátok** el addig, amíg le nem takarja a másik meeple figurát, **ezzel kiemelve a győztest**.

JÁTÉKMÓDOK

KLASSZIKUS BINGO!

Írjátok fel 25 kompetitív társasjátékot, amelyekben **megmérettetik magatokat**.

Felváltva válasszatok egy játékot az 5x5-ös rácsban, amivel játszani fogtok. A játék után a serleg jelölő segítségével (az általános tudnivalókban leírt módon) állítsátok be a győztest.

Ha valaki **összegyűjt egy sorban, oszlopban vagy átlósan 5 győzelmet**, akkor az kiáltson fel, hogy „**BINGÓ!**” és gyűjtse be a kihívásért járó elismerést, vagy ha megegyeztetek valamilyen jutalomban, akkor ne legyen azt rest bezsebelni.

Amennyiben már egyik sorban, oszlopban vagy átlóban sem lehetséges egyik félnek sem megszerezni az összes győzelmet, akkor a **kihívás döntetlennel zárult**.

Visszavágó BINGO!

A Klasszikus Bingo! szabályait használjátok, az alábbi **különbségekkel**:

A játék kiválasztásakor az aktuális **játékos egy új játék helyett választhat egy olyan játékot is, amellyel már korábban játszottatok** (és győztest is hirdettetek), ezzel **visszavágót kérve** a másik játékostól. Az így kiválasztott játék **nem lehet az, amivel legutoljára játszottatok**.

Amennyiben a kihívó játékosnak sikerült győzedelmeskednie, akkor a serleg jelölőt átállíthatja a saját oldalára. Ezzel jelezve győzelmét.

Ebben a változatban nincs döntetlen, mert mindig lesz kihívásra lehetőség, így **ezt a játékmódot addig játsszátok, amíg valaki el nem éri az 5 vízszintes, függőleges vagy átlós győzelmet**. (Vagy ha szeretnétek, akkor házi szabállyal meghatározhattok egy maximális játék alkalom számot.)

Természetesen ezt a módot is játszhatjátok a szűkített 3x3-as pályán. (lásd: TIC-TAC-TOE BINGO!)



TIC-TAC-TOE BINGO!

A Klasszikus Bingo! szabályait használjátok, az alábbi **különbségekkel**:

Az 5x5-ös rács helyett, **csak a középső 3x3-as rácsot használjátok**. Ennek megfelelően a játék végi „BINGÓ!” felkiáltást helyettesítsétek „BIN” vagy „ING”, esetleg „NGO” szavakkal.

Ez a játékmód alkalmas arra, hogy akár egy társasjátékest keretein belül végig játsszátok a teljes kihívást.

5 JÁTÉKON KERESZTÜLI KIHÍVÁS

A Bingo! szabályaitól egy kicsit elkanyarodva, soronként értékelitek ki az eredményt.

Írjatok fel **5 játékot az első sorba**. Játsszátok le mind az ötöt és **hirdessétek ki** a serleg jelölő segítségével **az egyes játékok győzteseit**. Aki ilyen módon **több játékban nyert, az lesz a sor győztese**. Ez után ismételjétek meg a játékok felírását és lejátszását **a további 4 sorban**. Egy új sor játékokkal való feltöltésekor nem kizárandó(ak) azon játék(ok), melyek korábbi sor(ok)ban szerepelt(ek).

A kihívás **győztese az a játékos**, aki először lesz **három sor győztese**.

„ACHIEVEMENT” VADÁSZAT

A Klasszikus Bingo! győzelmi szabályait használjátok (sor, oszlop vagy átló győzelem), azonban **játékok helyett „Achievement”, azaz játék közben elérhető célokat írjatok a lapokra/plexire**.

Ebben a játékmódban lehetőségek van **akár egy, vagy akár több társasjátékkal** úgy játszani, hogy közben a **célokért versenyeztek**.

Egy társasjáték kiválasztása esetén (ami legyen pl. a Mars terraformálása), a teljesítendő célok lehetnek például:

- Legyen 20 palántád.
- Játssz ki 10 eseménykártyát.
- Teljesíts két mérföldkövet egy generáció alatt.

Több társasjáték kiválasztása esetén a teljesítendő célok lehetnek például:

- Építs két manufaktúrát Birminghamban. (Brass: Birmingham)
- Legyen öt erdőben élő madarad. (Fesztáv)
- Győzz le öt őrzőt Arnak szigetén. (Arnak elveszett romjai)

Ez a játékmód lehetőséget ad arra, hogy a **kooperatív játékok** is felkerüljenek a kihívás táblára. Fogalmazzatok meg olyan célokat, ami az együttműködésen túl adnak némi teret a versengésnek is. Fontos, hogy ennél érdemes azt a szabályt meghozni, **hogy a cél csak akkor számít teljesítettnek, ha meg is nyeritek a küldetést/játékot**. Például:

- Csak pihenő alatt tegyétek kártyát az elveszett lapok közé. (Homályrévben)
- Egy karakternek legyen 5 tárgya. (Holtak telében)
- Győzz le egy betolakodót, és a tetemét cipeld magaddal a játék végéig. (Nemesisben)

És egy kis extra! Ha van kedvetek **készítsetek képet a győzelmeitekről** és **osszátok meg velünk**, akár e-mailben, akár a közösségi oldalakon a **#thegiftforge** és **#bingochallengeboard** hashtageket használva.