

NÉHÁNY TANÁCS

A jelölők lehelyezésének sorrendje fontos lehet!



≠



Egy ház, amelyben tűzoltással foglalkozó emberek vannak:
tűzoltólaktanya!

Egy foglalkozás, amely során házakban oltják el a tüzet:
tűzoltó!

Egy képnek többféle jelentése is lehet!



≠



Egy orvosi eszköz, amellyel a szívet hallgatják:
sztetoszkóp!

Egy kitalált karakter, amely egyszerre halott és élő:
zombi!

A képen lévő kockák száma is fontos lehet!



≠



Egy szemhez kapcsolódó tárgy egy karikával:
monokli!

Egy szemhez kapcsolódó tárgy két karikával:
szemüveg!



KÉSZÍTŐK

Alainnek

Tervezők: **Alain Rivollet és Gaëtan Beaujannot**

Illusztráció: **Éric Azagury**

Fejlesztés: **Cédric Caumont és Thomas Provoost**

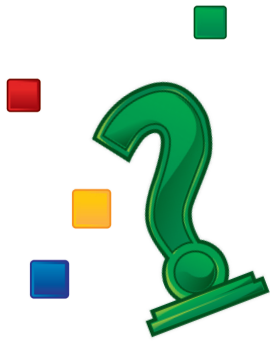
aka « Les Belges à Sombreros » és a **Repos Production** csapata

Teljes impresszum: www.rprod.com/en/concept/credits

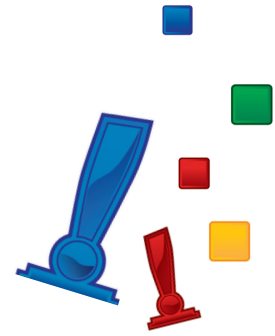
© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.
Gyártó: Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22
1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Csak magánjellegű szórakozás
céljából használható.





CONCEPT™



Kommunikáljatok anélkül, hogy megszólalnátok!
Adjatok utalásokat a titkos feladványokról a képek segítségével.

Kétfős csapatokat alkotva válasszatok egy szót, címet vagy kifejezést, amelyet ki szeretnétek találatni a többi játékosal, majd ügyesen helyezétek fel a jelölőket a táblára. Találjatok ki, illetve találtassatok ki minél több feladványt, hogy a lehető legtöbb pontot szerezzétek. 12 kártya után a legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

ELŐKÉSZÜLETEK

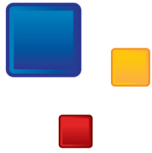
- 1 Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.
- 2 Keverjétek meg a kártyákat, és tegyétek a képpel lefelé fordított paklit a táblán megjelölt helyre.
- 3 Tegyétek a pontjelzőket a tábla mellé.
- 4 Tegyétek az összes műanyag jelölőt a tálkába.
- 5 Válasszatok két, egymás mellett ülő játékost, ők lesznek az első csapat.



Tanuljátok meg
a szabályokat
ebből a videóból!



Tartalom: 1 játéktábla • 110 kártya • 47 műanyag jelölő (1?, 4!, 42 kocka) • 60 pontjelző • 1 tálka a tároláshoz • 3 játékossegédlet • 1 szabálykönyv • 1 példagyűjtemény



ÁTTEKINTÉS

A játék egymás utáni körök sorozatából áll.

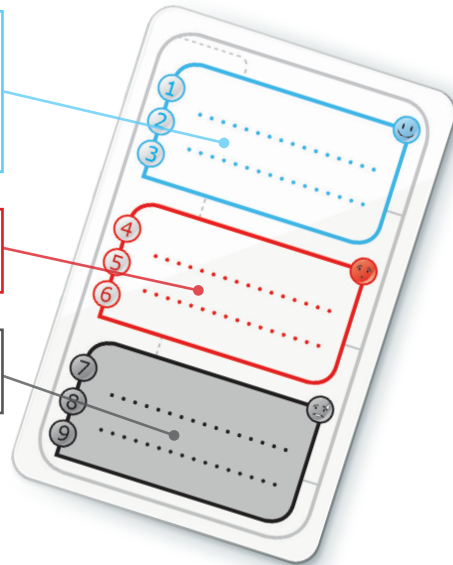
EGY KÖR ÁTTEKINTÉSE

Az első csapat húz egy kártyát, és választ egy szót, címet vagy kifejezést a listáról, amelyet megpróbál kitalálni a többiekkel. Minden kártyán **3 nehézségi szint** található. A csapat szabadon dönthet, melyiket választja:

Kék: könnyű
Tökéletes az első játékhoz

Piros: nehéz

Fekete: nagyon nehéz



Tegyetek jelölőket a játéktábla képeire, hogy segítsenek a többieknek kitalálni a szavakat. A csapattársatokkal titokban megbeszélhetitek, hová tegyétek a jelölőket.

Bármennyi jelölőt használhattok, és a lehelyezés sorrendje is fontos lehet!

Megjegyzés: A játékossegédleten a tábla képeinek néhány értelmezését találjátok. Az első játékok során nyugodtan olvassátok el őket, hogy kicsit megismerkedjete velük.



Fő feladvány

Először a **?** jelölőt tegyétek le, hogy meghatározzátok a feladványotok **természetét**.

Példa: A „Méh” szót szeretnétek kitaláltatni, ami egy állat.



Ezután további **■** kockákat (utalásokat) is letehetnek, hogy **több információt osszatok meg a fő feladványról**.

Példa: Az állatok repül, valamint sárga és fekete.

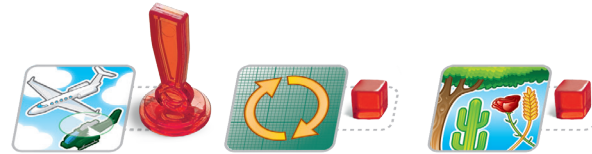


Vonatkozások



Különböző vonatkozásokat is kifejthettek a **!** jelölők és a nekik megfelelő színű kockák segítségével, így **még több részletre** fény derül.

Példa: Az állatok virágok körül röpköd.



Az állatoknak köze van egy ehető, sárga folyadékhoz (méz).



Miközben jelölőket helyeztek a táblára, a többi játékos **bármennyit tippelhet**.

Ha helyes válasz érkezik vagy a játékosok jó úton járnak, válaszolhattok „Igen”-nel, azonban **egyéb módokon nem kommunikálhattok**.

A KÖR VÉGE

Az első játékos, aki eltalálja a megoldást, **2 pontot** szerez, a csapat mindkét tagja pedig **1-1 ponttal** lesz gazdagabb.

Ezután a következő két játékos alkotja az új csapatot, húznak egy új kártyát, és választanak róla egy feladványt.

Megjegyzések:

- Ha a játékosoknak nehezen megy a feladvány kitalálása, nyugodtan vegyétek vissza a jelölőket, és tegyétek őket más képekre.
- Egy bizonyos idő után, ha még senkinek nem sikerült kitalálni a feladványt, válasszatok egy harmadik személyt a csapatba, aki segít nektek vagy válasszatok egy új feladványt. Ha még így sem érkezik helyes megfejtés, a kör véget ér, és senki nem kap pontot.
- A csapattagokat szabadon cserélgethetitek a játék során.

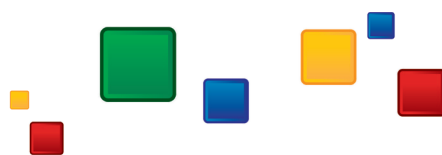


A JÁTÉK VÉGE

A játék a 12. kártya kijátszása után ér véget.

Minden játékos összeadja a saját pontjait.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.



A tesztelés során észrevettük, hogy gyakran elhagyjuk a pontozást. Nyugodtan tegyetek ti is így, egyszerűen csak élvezzétek a feladványok kitalálását!



Legyetek kreatívak az utalásokkal! Minden ötlet működhet, bármennyire is butaságnak tűnik. A legfontosabb, hogy valaki megértse a többiek közül.