

A játék menete a kihíváskártyákkal

KIHÍVÁSKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Válasszatok hat kihíváskártyát, minden fordulóhoz egyet: két 1-est, három 2-est és egy 3-ast. Tegyétek ezt a hat kihíváskártyát egy sorba a mintakártyapaklik fölé, érmés oldallal felfelé. Még ne nézzétek meg a kihíváskártyák előlapját.

1. forduló 2. forduló 3. forduló 4. forduló 5. forduló 6. forduló



EGY FORDULÓ MENETE A KIHÍVÁSKÁRTYÁKKAL

Kövessétek a játékszabály elején olvasható szabályokat, az alábbi változtatásokkal:

Minden forduló 4 fázisra oszlik:

- A Kihíváskártya felfedése**
- B Mintakártyák választása**
- C Modell építése**
- D Kihívás és minták pontozása**

A Kihíváskártya felfedése
Az első fordulóban fedjétek fel az első kihíváskártyát, a második fordulóban a másodikat és így tovább. A kihíváskártyák minden csapatra érvényesek ebben a fordulóban.

B Mintakártyák választása
Ugyanúgy, mint korábban, minden csapat húz egy mintakártyát.

C Modell építése
Minden játékosnak gondoskodnia kell arról, hogy a csapata kövesse a kihíváskártya szabályait. A játékosok szólhatnak, ha látják, hogy egy másik csapat megszegi a szabályt.

Ha egy csapat **megszegi a kihívás szabályait**, az **ÉPÍTŐ** szedje szét a modellt, tegye maga elé az építőkockákat, és kezdje újra az építést.

D Kihívás és minták pontozása
Csak a fordulót „KÉSZI!” felkiáltással befejező csapat kaphat kihíváspontokat.

- Ha a felkiáltó csapat **helyesen építette meg a modelljét**, megkapja a forduló kihíváspontjait és **megtartja a kihíváskártyát**.

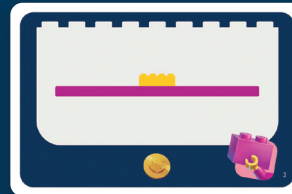
Mint korábban, **MINDEN** csapat, amelyik helyesen építette meg a modelljét, megkapja a mintapontokat, és megtartja a mintakártyáját.

- Ha a felkiáltó csapat **helytelenül építette meg a modelljét**, senki sem kap kihíváspontokat. **Dobjátok el a kihíváskártyát**.

MINDEN csapat, amelyik helyesen építette meg a modelljét, továbbra is megkapja a mintapontokat.

6

KÖNNYŰ



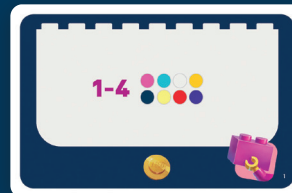
A **modell** egy részének mindig hozzá kell érnie az asztalhoz.



Az **IRÁNYÍTÓ** nem mondhatja, hogy „RÁ”.



Az **ÉPÍTŐNEK** végig a kézfejen kell tartania egy 1x2-es építőkockát.



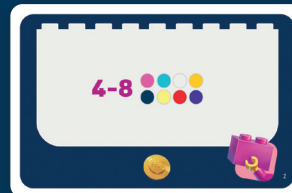
A **modell** legfeljebb négy színt tartalmazhat.



Az **IRÁNYÍTÓ** nem mondhat semmilyen számot. Más módon azonban jelezheti a számokat.



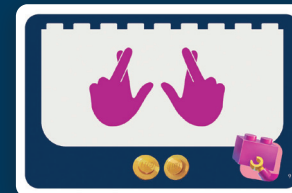
Az **ÉPÍTŐ** csak az egyik kezét használhatja.



A **modellnek** legalább négy színt kell tartalmaznia.



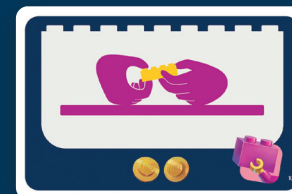
Az **IRÁNYÍTÓ** egyik szín nevét sem mondhatja ki.



Az **ÉPÍTŐNEK** két ujját keresztbe kell tennie mindkét kezén.

Ha nem lehetséges teljesíteni a kihíváskártyán lévő feladatot, nyugodtan húzzatok másikat.

Javasoljuk, hogy ezt az áttekintőt tegyétek a kihíváskártyák mellé.



Az **ÉPÍTŐ** mindkét kezének folyamatosan érintenie kell az asztalt. Ez a kéz bármelyik része lehet, kivéve a csuklót és a kart.

KÖZEPES



Az **ÉPÍTŐNEK** az építőkockákat fejjel lefelé kell építenie. A gomboknak lefelé kell nézniük.



Az **IRÁNYÍTÓNAK** kell a kezében tartania a modellt, amíg az **ÉPÍTŐ** épít.



Az **IRÁNYÍTÓ** csak akkor beszélhet, amikor az **ÉPÍTŐ** mindkét kezét a levegőbe emeli.



Az **IRÁNYÍTÓ** csak „IGEN”-t vagy „NEM”-et mondhat. Az **ÉPÍTŐ** annyi kérdést tehet fel, amennyit csak szeretne.



NEHÉZ



Az **ÉPÍTŐ** nem használhatja a hüvelykujjait.



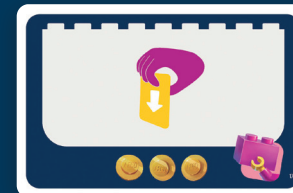
Az **ÉPÍTŐNEK** végig csukva kell tartania a szemét.



Az **ÉPÍTŐNEK** az asztal alatt rejtve kell építenie, hogy senki se láthassa a modellt.



Az **IRÁNYÍTÓ** nem nézheti, hogy mit épít az **ÉPÍTŐ**.



Az **ÉPÍTŐ** az egyik kezével fejjel lefelé tartja a mintakártyát, és így mutatja az **IRÁNYÍTÓNAK**. Az **ÉPÍTŐ** természetesen nem nézheti meg a mintakártyát.



Az **IRÁNYÍTÓ** egyáltalán nem beszélhet. Ne feledd: Az **IRÁNYÍTÓ** nem érhet hozzá az építőkockákhoz és nem mutathat rájuk.

Játékkötlet: Luca Bellini.
Illusztrációk: AMEET.

LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the Brick and Knob configurations are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. ©2025 The LEGO Group.

8



JÁTÉKSZABÁLY

A játék során csapatok versenyeznek egymással, hogy melyikük tudja gyorsabban és pontosabban megépíteni a modelljét az építőkockákból. Az a csapat győz, amelyik a hat fordulóban a legtöbb pontot gyűjti.

Minden csapatban két játékos játszik:

Az **IRÁNYÍTÓ** elmagyarázza, hogyan kell megépíteni a modellt a mintakártyának megfelelően.

Az **ÉPÍTŐ** pedig megépíti a modellt az utasítások alapján.

További információk:



A **kihíváskártyákkal** változatosabbá tehetitek a játékot.



1 Előkészületek

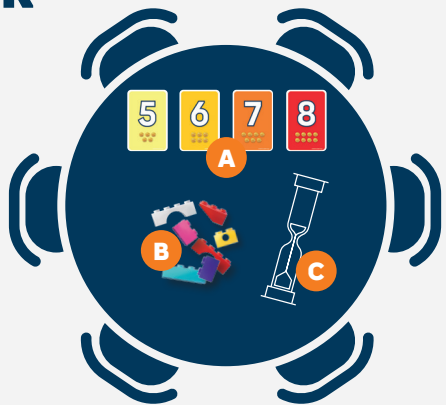
A Válogassátok szét a **minta-kártyákat** a számuk alapján: 5, 6, 7 és 8. Keverjétek meg a paklikat, majd tegyétek mindegyiket az asztalra, számozott oldallal felfelé.

B Az **építőkockákat** tegyétek minden játékos által könnyen elérhető helyre.

C A **30 másodperces** homokórát helyezétek a játéktér mellé.

Javasoljuk, hogy a csapattársak ne egymással szembe, hanem inkább egymás mellé üljenek.

Tartozékok: 48 építőkocka, 92 mintakártya, 20 kihíváskártya, 1 homokóra (30 másodperces) és ez a játékszabály.



Először játszotok?

Játsszatok le egy próbakört: Minden játékos vegyen el egy mintakártyát, és építse meg a rajta látható modellt. Kész van? Tegyétek vissza a kártyákat a megfelelő paklik aljára.

2 Csapatok összeállítása

Alkossatok **2 fős csapatokat**. Egyszerre legfeljebb 4 csapat játszhat. Ha **gyerekek és felnőttek is játszanak**, azt javasoljuk, hogy egy csapat egy gyerekből és egy felnőttből álljon.



Minden csapat válasszon egy **IRÁNYÍTÓT**...



...és egy **ÉPÍTŐT** az első fordulóra.

Javasoljuk, hogy a csapattagok minden forduló után **cseréljenek szerepet**.

2 vagy 3 játékos

2 vagy 3 játékos esetén a gyerekbarát játékváltozattal játsszatok (lásd 5. oldal).

5 vagy 7 játékos

Az egyik csapatban 3 játékos játszik, akik felváltva lesznek irányítók, építők és megfigyelők.

2

3 Egy forduló menete

A játék **6 fordulóból** áll, ahol minden csapat egyszerre játszik.

Minden forduló **3 fázisra** oszlik:

A MINTAKÁRTYÁK VÁLASZTÁSA

B MODELL ÉPÍTÉSE

C MINTÁK PONTOZÁSA

A MINTAKÁRTYÁK VÁLASZTÁSA

A **mintakártyákon** annak a modellnek a mintája látható, amelyet a csapatnak meg kell építenie az építőkockákból:



Minden csapat választ, hogy egy **5-ös, 6-os, 7-es vagy 8-as értékű** mintakártyát szeretne megépíteni. Ez a szám azt mutatja meg, hogy legkevesebb hány **építőkocka** szükséges a modell megépítéséhez, illetve **hány pont jár** a helyesen megépített modellért. Az 5-ös értékű mintakártyákon az építőkockák körvonalai is láthatók.

Minden csapat **IRÁNYÍTÓJA** húz egy kártyát a választott mintakártyapakliból, de még nem nézi meg a kártyát.

Az első fordulóban az a csapat húz először mintakártyát, amelyikben a legidősebb játékos játszik. A többi csapat az óramutató járása szerinti sorrendben húznak mintakártyákat. **A következő fordulóban** az a csapat húz először, amelyik „KÉSZ!” felkiáltással fejezte be az előző fordulót. A többiek ezután az óramutató járása szerint húznak mintakártyákat.

B MODELL ÉPÍTÉSE

Amint az utolsó irányító is felhúzta a választott mintakártyát, jelzi, hogy „MEHET!”. Az **IRÁNYÍTÓK** ekkor egyszerre megnézik a húzott mintakártyájukat, és azonnal utasításokat adnak az **ÉPÍTŐKNEK**, hogyan kell megépíteni a modellt. Az építők pedig elkezdik az építést.

Az első csapat, amelyik úgy gondolja, hogy elkészült a modelljével, **„KÉSZ!”** felkiáltással megfordítja a homokórát, ezzel nyomást gyakorolva a többi csapatra. A felkiáltó csapatnak azonnal abba kell hagynia az építést. A modelljüket tegyék az asztalra, és egyelőre nem ellenőrizhetik le, hogy helyes-e. A többi csapatnak még **30 másodperce** van arra, hogy befejezzék a modelljük építését. Amint a homokóra leperreg, minden csapatnak abba kell hagynia az építést.

3

Minden csapatnak be kell tartania az **alábbi szabályokat**:

- Csak az **IRÁNYÍTÓ** nézheti meg a mintakártyát. A mintakártyát nem szabad felfedni, amíg az összes csapat be nem fejezte az építést.
- Az **IRÁNYÍTÓ** és az **ÉPÍTŐ** beszélhetnek egymással, de nem mutogathatnak.
- Csak az **ÉPÍTŐ** érhet hozzá az építőkockákhoz.
- Az **IRÁNYÍTÓ** csak azoknak az építőkockáknak az elvételére utasíthatja az **ÉPÍTŐT**, amelyekre véleménye szerint szükség van a modell megépítéséhez. Az **ÉPÍTŐ** pedig csak olyan építőkockákat vehet el, amelyekre utasítást kapott. A fel nem használt építőkockákat vissza kell tenni a kupacba.

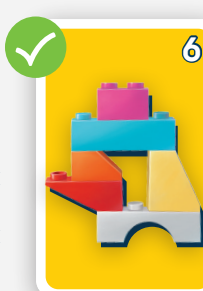
Ha egy csapat **bármelyik szabályt megszegi**, az **ÉPÍTŐ** szedje szét a modellt, az építőkockákat tegye maga elé, és kezdje újra az építést.



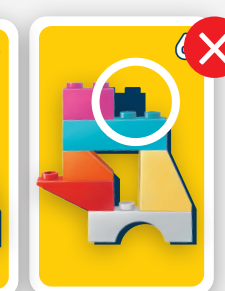
C MINTÁK PONTOZÁSA

Miután a homokóra lepergett, és mindenki abbahagyta az építést, a csapatok a mintakártyáikra helyezik a modelljeiket, és megvizsgálják, hogy egyeznek-e a mintával, majd a többi csapatnak is megmutatják azt.

Helyes modell: Azok a csapatok, akiknek a modellje egyezik a mintakártyával, **mintapontokat** kapnak.



Ezek a csapatok megtartják a mintakártyát a pontjaik nyomon követéséhez. Javasoljuk, hogy a csapatok a többiek előtt **rejtve tartsák** a pontjaikat.



Helytelen modell:

Azok a csapatok, akiknek a modellje nem egyezik a mintával, nem kapnak **mintapontot**.

Ezek a csapatok **dobják el** a mintakártyájukat.

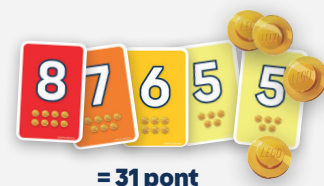
Ezután minden csapat szétszedi a modelljét, és az építőkockákat visszarakja a kupacba.

Kezdődhet a következő forduló. Javasoljuk, hogy a csapattagok minden forduló után cseréljenek szerepet.

4 A játék győztese...

A játék a hatodik fordulót követően véget ér. Minden csapat összeszámolja a pontjait, és a legtöbb ponttal rendelkező csapat győz!

Döntetlen esetén az érintett csapatok osztoznak a győzelmen.



= 31 pont

2–3 játékos Próbáljátok ki a gyerekbarát játékváltozatot!

Ebben a játékváltozatban ugyanazokkal a szabályokkal játszotok, de más csapatok helyett az óra ellen versenyeztok. A mintakártyákat és az építőkockákat továbbra is használjátok, a homokóra viszont nincs szükség. A kihíváskártyákat is hozzáadhatjátok a játékhoz.

Állítsatok be egy **10 perces** időzítőt, és próbáljátok minél több pontot gyűjteni. 3 játékos esetén a játékosok felváltva lesznek irányítók, építők és megfigyelők.

Tippek gyerekeknek

Kezdő vagy fiatalabb játékosok esetén dönthettek úgy, hogy csak az **5-ös és 6-os** értékű mintakártyákat használjátok.

Amikor egy kezdő vagy fiatalabb játékos **IRÁNYÍTÓKÉNT** játszik, használhat egy építőkockát az alakzatok lemérésére.



Játék a kihíváskártyákkal

A kihíváskártyák még több kihívást és mókát visznek a játékba. Játsszatok le néhány partit, mielőtt a kihíváskártyákat is hozzáadnátok a játékhoz.

A **20 kihíváskártya** különböző próbatételek elé állítja a csapatokat (lásd a játékszabály hátoldalán). Így előfordulhat, hogy csukott szemmel kell építeni vagy az irányító csak szavak nélkül adhat utasítást. Minden fordulóban fedjete fel egy új kihíváskártyát. A kihíváskártyák **minden csapatra érvényesek**.

A kártyán látható érmék száma jelzi a kihívás **nehézségét**, egyben azt is megmutatja, hogy a kártya hány **kihíváspontot** ér.



5



4