

Ki tud **kreatívabban** sört bontani vagy **hangzatosabb** podcastcímet kitalálni?

A játék lényege

Az aktív játékos húz egy **mutass!** vagy **mondj!** feladatot, aminek bemutatja vagy elmondja a saját verzióját – ez lesz a **mihez képest**. Ezt fogja a többi játékos fokozni vagy mérsékelni, attól függően, hogy milyen erősség-kártyát kapott. Az előadásukból vagy válaszukból kell kitalálnia az aktív játékosnak, hogy ki milyen erősség-kártyát kapott.

Tartozékok



8 db tippkártya



8 db erősségkártya



94 db feladatkártya
(mindkét oldalán I–I feladattal)

Előkészületek

1. Keverjétek össze a feladatkártyákat, alkossatok egy paklit, és tegyétek mindenki által elérhető helyre.



2. Válasszatok aktív játékost *(pl. aki legutóbb győzött az Igen?–ben)*. Adjátok neki a tippkártyákat.



A játék menete

1. Feladat húzása és a „mihez képest" meghatározása.
2. Erősségkártyák végrehajtása.
3. Tippelés és pontozás.
4. Új forduló indítása.

1. Feladat húzása és a „mihez képest" meghatározása



Az aktív játékos húzzon egy feladatkártyát, és válassza ki az egyik feladatot. Ha egyik sem tetszik neki, nyugodtan húzzon új kártyát.



A többi játékosnak osszatok I–I erősségkártyát titkosan, véletlenszerűen. Ezeken különböző mennyiségű ✚ vagy ▬ jelek lesznek.
A megmaradt erősségkártyákat tegyétek félre, anélkül, hogy megnéznétek azokat.

Az aktív játékos – a feladat típusától függően – mondjon vagy mutasson egy megoldást: ez lesz a „mihez képest", tehát ezt fogják a többiek fokozni vagy mérsékelni az erősségkártyáik alapján.
Tipp: Érdemes úgy végrehajtani a feladatot, hogy lehetséges legyen azt fokozni vagy mérsékelni, tehát nem szélsőséges megoldást választani. Persze jó móka lehet ettől eltérni!

2. Erősségkártyák végrehajtása

Az aktív játékostól balra ülő játékossal kezdve mindenki hajtsa végre ugyanezt a feladatot attól függően, hogy milyen erősségkártyát kapott. A ▬ azt jelenti, hogy egy kicsit gyengíteni kell az aktív játékos által bemutatott vagy mondott dolgon. ▬ ▬ esetén jobban, és így tovább a ▬ ▬ ▬ ▬-ig. A ✚ azt jelenti, hogy fokozni kell egy kicsit és így tovább – anélkül, hogy tudnánk, a többi játékos milyen erősségkártyát hajt végre.

FONTOS: a játékosok célja, hogy az aktív játékos kitalálja az erősségkártyájukat!

Megbeszélhetitek, hogy nem tartjátok be a játékossorrendet: az a játékos kezd, akinek előbb jut eszébe, mit szeretne mutatni vagy mondani, és tetszőleges sorrendben jöhetnek a többiek – csak kerüljön mindenki sorra!

***Példa:** Az aktív játékos a „Mondj népszerű játékot" feladatot választja. Neki erről a sport jut eszébe, és azt mondja: tenisz. Mondhatott volna társasjátékcímet vagy akár azt, hogy dömper. A többi játékos az ő értelmezése szerint fog válaszolni.*



Aktív játékos:

Tenisz

A következő játékos:

Foci

erősségkártyát kapott, és úgy gondolja, a foci a legnépszerűbb sport.

A következő játékos:

erősségkártyát kapott, és úgy gondolja, a kézilabda egy kicsit kevésbé népszerű, mint a tenisz.

Kézilabda

A következő játékos:

Páros művészi görkorcsolya!

erősségkártya.

A feladat végrehajtásakor igyekezzetek önálló megoldásokkal előállni, ne másokét módosítsátok, hogy könnyen szintezhető legyen. Például: ha az egyik játékos azt válaszolta a feladatra, hogy „meleg víz", akkor a „langyos víz" típusú megoldások túl könnyűvé teszik a kitalálást. De előfordulhat olyan eset, amikor kénytelen vagy mást fokozni: a fenti példában valaki bemondja, hogy „foci", pedig nálad van a erősségkártya, akkor a „foci világsztárokkal" lehet jó megoldás.

Egyes feladatoknál egyértelműen lehet „nem létező" dolgokat mondani: például, ha fantáziadús süteménynevet kell kitalálni. De ez kevésbé működik, ha a közismert társasjátékok a téma. Ha bizonytalanok vagytok egy-egy kérdésnél, beszéljétek meg, és a végső döntést az aktív játékos hozza meg.

3. Tippelés és pontozás

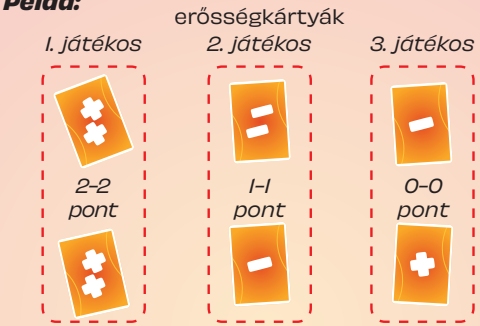
Miután minden játékos végrehajtotta a feladatot, az aktív játékos átgondolja a megoldásokat, majd minden játékos elé letesz **képpel lefelé** egy tippkártyát. Eközben kérheti, hogy a játékosok ismételjék meg a megoldásukat.

A pontok vezetéséhez használhatjátok az alkalmazást, amit a QR-kód segítségével értek el, vagy írjátok fel egy papírra.

Ha az aktív játékos **pontosan** eltalálja a másik játékos erősségkártyáját, mindketten 2 pontot kapnak.

Ha nincs telitalálat, de helyes az irány, tehát azonos típusú (vagy) a tippkártya, mint az erősségkártya, mindketten 1 pontot kapnak.

Példa:



aktív játékos tippkártyái

4. Új forduló indítása

Az aktív játékostól balra ülő játékos lesz az új aktív játékos. Vegye magához az összes tippkártyát. Keverjétek össze az összes erősségkártyát.

A játék vége

3–5 játékos: mindenki legyen kétszer aktív játékos.

6+ játékos: mindenki legyen egyszer aktív játékos.

A megfelelő számú forduló lejátszása után az a játékos a győztes, akinek a legtöbb pontja van. Pontegyenlőség esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

Köszönetnyilvánítás

Szeretnék köszönetet mondani elsősorban apukámnak, aki felhívta a figyelmem a „Mihez képest?" kérdés jelentőségére. Hála illeti Bali Grétát, Pintér Renátát, Fancsali Kristófot, Koltai Ádámot, Szoboszlai Lászlót, Józsa Zsanit és Ősze Andrást a sok-sok közös játékért és biztatásért. Külön köszönöm a közös munkát Aczél Zoltánnak, Bokor Péternek, Medgyesi Petinek és Vágó I. Dánielnek és oly sokaknak, akik a teszteken segítették a játék útját.

Készítők

Szerző: Győri Zoltán
Címlogó: Gracza Balázs
Fejlesztő: Gémklub Stúdió
Szerkesztés és megvalósítás:
Aczél Zoltán, Bence Domonkos, Bokor Péter,
Horváth Lajos, Medgyesi Péter,
Nagy Levente, Vágó I. Dániel



Gyártó: Gém Klub Kft.
1064 Budapest
Izabella u. 66., III./26.
www.gemklub.hu
info@gemklub.hu