

KÉPÉRZÉK

A játék alkatrészei

4 ovális számszeton
4 ovális betűszeton
4 Képérzék-jelölő
1 vászonzsák
1 pontozótömb



91 fotókártya
(kétoldalas)



48 koordináta-
jelző (3/1 típus)



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



2. készlet:
6 különböző
formájú fa
építőkocka



3. készlet:
1 rövid és 1
hosszú cipőfűző



4. készlet:
19 szimbólum-
kártya



5. készlet:
4 botocska és
4 kavics

Daniela és Christian Stöhr játéka 3–5 játékos részére

Játékszabály

Előkészületek

Keverjétek meg a 91 fotókártyát, húzzatok 16-ot, és helyezétek őket az asztal közepére képpel felfelé egy 4x4-es rácsba (lásd jobbra). Jelöljétek a sorokat betűszetonokkal, az oszlopokat pedig számszetonokkal. Ez a 16 fotókártya a játék végéig a helyén marad.

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

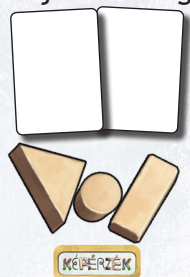
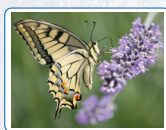
Minden játékos vegye magához az öt készlet valamelyikét. A nem választott készleteket (3-4 játékos esetén) tegyétek a legidősebb játékos jobb oldalára. Mindenki vegyen magához egy pontozólapot a tömbből és egy tollat vagy ceruzát (nem tartozék). Mindenki írja fel az összes többi játékos nevét a saját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

A játék menete

Egy forduló menete

- Minden játékos húz egy koordinátajelzőt a zsákból, rejtetten megnézi, majd képpel lefelé fordítva maga elé helyezi az asztalra.
- 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 egymás mellé tenni, és mindig pontosan 9 színes fakockát kell 3x3-as elrendezésben a képkeretbe tenni. A Képérzék-jelölőket arra használhatjátok, hogy az alkotásotok alá téve meghatározzátok vele annak irányát (a szimbólumkártyákhoz nincs rájuk szükség, a képkereten pedig már rajta van).

Példák:

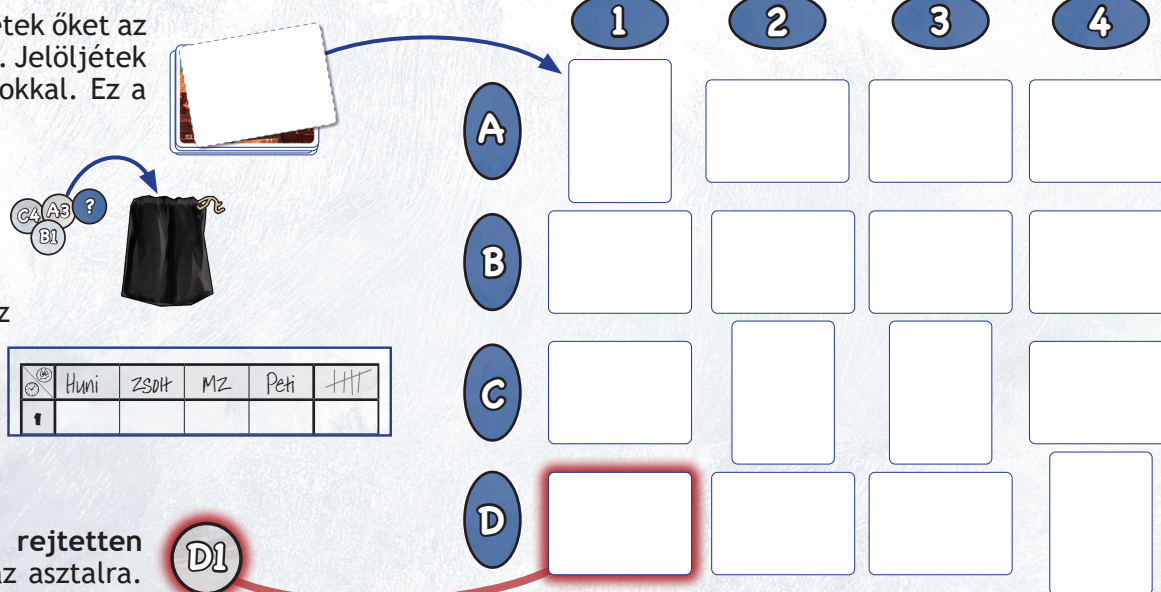


- Mely fényképet ábrázolják a többiek alkotásai? Nézzétek meg a többiek alkotásait, és írtok be a tippjeitek koordinátáit a megfelelő játékos neve alá a pontozólapotokra.

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

	Huni	Zsolt	MZ	Peti
1	B2	A3	B2	C4
2				

Köszönet a játékesztelőknek és Rolf Hessnek, amiért engedélyezte, hogy egy gözmozdonyról készült fotóját használhassuk a játékhoz. Külön köszönet az Erlebnispark Tripsdrillnek, amiért hozzájárultak a náluk készült fotók használatához (medve, szarvas, éger, hangyaház). A Čumil (Munkások) Viktor Hulik szobra Bratislavában (Szlovákia).



- Végül ellenőrizni kell a tippek helyességét. Mielőtt egy játékos megmutatja a koordinátajelzőjét, a többiek bejelentik az alkotására adott tippjüket. Mindenki, aki eltalálta a képet, 1 pontot kap. Ezen felül a játékos 1 pontot kap minden helyes találatért, amit az alkotására tippeltek. A pontokat jegyezzétek fel az aktuális forduló sorának utolsó oszlopába. Az óramutató járása szerint minden játékos minden alkotását hasonlóan kell pontozni. 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 koordinátajelzőket a játék dobozába.

A következő forduló előkészületei

Mindenki adja át a készletét a tőle balra ülő játékosnak. Ha 3-an vagy 4-en játszatok, 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 játékos tehát most egy olyan készletet kap, amelyet az előző fordulóban nem használt senki, és a legidősebb játékos jobbján lévő készletet nem fogja használni senki a következő fordulóban.

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.

Minden koordinátajelzőből 3 db van a játékban, így előfordulhat, hogy ugyanazt a képet ugyanazzal a készlettel kell ábrázolnia egy másik játékosnak. Megegyezhetnek, hogy ha erre kerülne sor, tilos pontosan ugyanolyan módon ábrázolni ugyanazt a képet.

KÉPÉRZEK