

8+

3
6

20



Áttekintés és a játék célja

A Nyilván... egy képasszociációs kooperatív játék. A játék során mindenkinek egyszerre, titkosan kell kiválasztania egy képet az asztal közepéről. Ez egyszerűnek hangozhat, azonban a kommunikációtok korlátozott. Figyelnetek kell a csapattársaitokra, és ki kell találnotok, mely kártyákat fogják ők elvinni, hogy ne ugyanazt válasszátok!

Ami valakinek nyilvánvaló, az másnak elrugaszkodott lehet. . .

Készen álltok az összehangolódásra?

A doboz tartalma



előlap

hátlap

300 képkártya



8 számjelző



6 szavazótárca



előlap



hátlap

10 fordulójelző

- 1 Készítetek egy kupacot a játékoszámnak megfelelő mennyiségű fordulójelzóból (az alábbi táblázat alapján).

Játékosok száma	3	4	5	6
Fordulók száma	10	9	8	7

- 2 Vegyetek el a játékoszámánál eggyel több számjelzőt, és alkossatok belőlük egy kört az asztal közepén úgy, hogy azok növekvő sorrendben kövessék egymást (1, 2, 3 stb.).
- 3 Keverjétek meg a képkártyákat. Minden játékos vegyen el egy szavazótárcsát, és tegyen maga elé két képkártyát képpel felfelé. A maradék kártyákat képpel lefelé helyezzék a játéktér közelébe.
- 4 Miután minden játékos megnézte a képeit, tegyetek egy-egy képkártyát minden számjelző mellé képpel felfelé. Most már készen álltok a játékra.



Példa: Egy 4 **fős játékban** 9 fordulójelzóből áll a kupac **1**, és 5 számjelzőt kell az asztal közepére tenni **2**.

Megjegyzés: A különböző játékváltozatok növelhetik, illetve csökkenthetik a játék nehézségét (lásd a „Játékváltozatok és nehézség” részt a 6. oldalon).

A játék menete

A játék fordulók egymásutánjából áll, melyek mindegyike két fázisra osztható:

1. Szavazás fázis
2. Felfedés fázis

Szavazás fázis

A játékosok megnézik az asztal közepén lévő kártyákat. Minden játékos kiválasztja azt a kártyát, amelyik szerinte a legjobban kapcsolódik az egyik (vagy mindkettő) maga előtt lévő kártyához.

Azonban ebben a fázisban a játékosoknak tilos közvetlenül beszélniük az általuk választani kívánt kártyáról, a saját kártyáikról, illetve a döntésükhöz vezető gondolatmenetről. Végig homályos információt kell adniuk, és csak a döntésük biztosságáról beszélhetnek: „Az én választásom nyilvánvaló!” „Az én választásom egy kicsit erőltetett!” „Semmi sem passzol, megpróbálom azt a kártyát választani, amelyiket más nem fogja.” „Szerintem ugyanazt a kártyát fogjuk választani, meghagyom neked.” stb.

Tilos az összes alábbi kommunikáció:

– megemlíteni vagy kifejezetten rámutatni az egyik saját kártyára;

Ez nyilván a jobb kártyámhoz illik.

Van nálam egy plüssmackó, szóval nyilvánvaló!

– megemlíteni vagy rámutatni a választott kártyára;

– elmagyarázni a saját gondolatmenetet vagy utalni egy korábbi asszociációra;

A korábbi logikám alapján választok!

A sötétebbet fogom választani.

– külső tényezőkre utalni (tévéműsorok, zeneszámok stb.).

A legutóbbi epizód alapján nyilván... .

Amint mindenki döntött, a játékosok beállítják a szavazótárcsán annak a képnek a számát, amelyet el szeretnének vinni.



Példa: Dávidnál a sült krumpli és só/bors kártyák vannak. Ránéz a kártyákra, és azt mondja: „Ez nyilvánvaló!”. Ezután beállítja a választott számot a tárcsáján. Sanyi úgy gondolja, hogy Dávid a hamburgert fogja választani, így úgy dönt, hogy ő nem azt a kártyát választja, hanem a vizet. Beállítja a tárcsáját, és azt mondja: „Ebben az esetben az én választásom is nyilvánvaló!”. Rita hezitál a tengeralattjárójához illő víz és a kartondobozáéhoz illő teherautó között. Miután megnézi a többi játékos kártyáit, úgy dönt, hogy a teherautót választja, mivel az kevésbé nyilvánvaló választásnak tűnik a többi játékos számára.

Ha minden játékos beállította a szavazótárcsáját, lépjetek át a Felfedés fázisra.

Felfedés fázis

A játékosok egyesével, tetszésük szerinti sorrendben felfedik a választásukat.

Ha egy játékos egyedül választott egy képet, elveszi a képkártyát, és ráteszi az előtte lévő két korábbi kép egyikére.

Ha más is választotta ugyanazt a képkártyát, azonnal felfedik azt. A kártya az asztal közepén marad, és a forduló vereséggel ér véget.



Példa: Dávid felfordítja a tárcsáját. Az 1-es számú kártyát választotta, a majmot. Mivel egyedül ő választotta ezt a kártyát, elveszi, és ráteszi a kígyó kártyájára. Rita a 3-as kártyát választotta. Elveszi a rádiót, és ráteszi a gitár tetejére. Sanyi bejelenti, hogy ő a 4-est választotta, a sportmezt. Sajnos Aliz is ezt a képet választotta. Egyikük sem kapja meg a kártyát, így az a helyén marad.

A forduló vége

Ha a Felfedés fázis véget ér, és minden játékos különböző képet választott, az asztalon lévő első fordulójelzőt fordítsátok a győzelem oldalára . Ellenkező esetben a jelzőt a vereség oldalára kell fordítani . Ha ez a harmadik vereségjelzőtök, azonnal elvesztettétek a játékot (lásd „A játék vége” a 6. oldalon).

Minden játékosnak, aki elbukott, húznia kell egy új képkártyát a pakliból, és ki kell cserélnie az egyik maga előtt lévő kártyáját erre a lapra.

Ezután dobjátok el az összes megmaradt kártyát az asztal közepéről. Húzzatok új képkártyákat, és helyezétek őket a számjelzők mellé.

Új forduló kezdődik.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor:

1. Minden fordulójelző az asztalra került, és kevesebb, mint 3 vereségjelző látható. Ebben az esetben győztetek!
- vagy
2. Megszerzitek a harmadik vereségjelzőtöket. Ez azt jelenti, hogy elvesztettétek a játékot!

Játékváltozatok és nehézség

Változtathattok a játék nehézségén azzal, hogy hozzáadtok vagy elvesztek kártyákat az asztal közepéről.

1. A könnyebb játékhoz tegyetek plusz egy számjelzőt az asztal közepére.
2. Egy kicsit nehezítenétek a játékon? Használjatok annyi számjelzőt, ahányan játszatok.

Megjegyzés: Az alapjáték nehezebb 5 és 6 játékosal.

Kezdőknek

Az első játékokot során azt ajánljuk, hogy ezzel a változattal játsszatok.

Az előkészületek változatlanok. Helyezzétek le a számjelzőket a normál játék (alapszabályok) vagy a könnyű játék (lásd feljebb) szabályainak megfelelően.

A győzelemhez 3 fordulójelzőt kell a győzelem oldalára fordítanotok (nem számít, hány vereség szerepel mellette), mielőtt a játék véget ér.

Amint teljesítettétek ezt a kihívást, készen álltok a normál játéokra!

Kihívások

Tovább merészkednétek? Itt egy sor kihívást találhattok, amelyekkel egy kicsit megbonyolít-hatjátok a játékot. Az előkészületek nem változnak, hacsak nincs külön megadva. Vigyázatok! Némely kihívás az örületbe kergethet benneteket!

Ne felejtsetek el feljegyezni a dátumot és a csapattagok neveit minden sikeres kihívás után!

1. **A végtelenbe és tovább:** Játsszatok le minél több fordulót egymás után anélkül, hogy vereségjelzőt szereznétek.

Győztetek 5 fordulóban / 10 fordulóban / 15 fordulóban / 20 fordulóban.

2. **Tökéletes!** Győztetek egy 3 fős játékban vereségjelző nélkül.

3. **A vereség kapujában:** Győztetek egy 5 fős játékban 2 vereségjelzővel.

4. **Kőkemény csapat:** Győztetek egy 6 fős játékban 6 számjelzővel.

5. **Az Egy Gyűrű:** Győztetek egy 5 fős játékban úgy, hogy minden játékos előtt csak 1 kártya van. *Az előkészületek során csak egy kártyát osszatok mindenkinek.*

6. **Még több:** Győztetek egy 4 fős játékban úgy, hogy minden játékos előtt 3 kártya van. *Az előkészületek során 3 kártyát osszatok mindenkinek.*

7. **Egyre több!** Győztek egy játékban úgy, hogy nem cseréltek le a játékosok előtti képeket. *A játékosok által megszerzett képkártyákat tegyék a korábbiak mellé, hogy előbb 3, majd 4 kártya, végül pedig 6 kártya legyen mindenkinél.*



8. **Makacs „Ez az én kártyám, és meg is tartom”:** Győztek egy játékban úgy, hogy az egyik kezdőkártyátok végig látható marad.



9. **Nagyon makacs:** Győztek egy játékban úgy, hogy mindkét kezdőkártyátok végig látható marad.



10. **Hallgatni arany:** Győztek egy játékban mindenféle kommunikáció nélkül.



11. **Őrült:** Győztek egy játékban úgy, hogy minden fordulóban új kártyákat osztotok minden játékosnak. *Minden forduló végén dobjátok el az összes képkártyát, a játékosok előtti kártyákat is beleértve, és osszatok újakat.*



12. **Lemaradok, lemaradok!** Győztek egy játékban úgy, hogy minden fordulóban csak 30 másodperctek van gondolkodni.



Tervező: Maxime Rambourg
Illusztráció: Stéphane Escapa



FIGYELEM! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek számára. Fulladásveszély! Kérjük, őrizze meg ezt az információt és címet későbbi felhasználás céljából. 07-2021



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

© & © 2020 Gigamic



Gyártó: GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 – Wimereux – FRANCE
www.gigamic.com