

TOPP



MI AZ

ÁBRA?

JÁTÉKSZABÁLY

A vonalak kuszák és rejtélyesek,
de egy kis képzelőerővel azért megfejthető, hogy mi
az ábra – vagy mégsem?

Ez a kooperatív játék már eleve minden rajzot tartalmaz – csak annyi
a dolgotok, hogy előcsalogassátok őket a káoszból. Ábrázolnotok kell
a kapott szavakat, de csak a pontozott vonalakat követhetitek.

Amint a rajzok elkészülnek, és az idő lejár, már csak
egy kérdés marad: mi az ábra?



2-8



10+

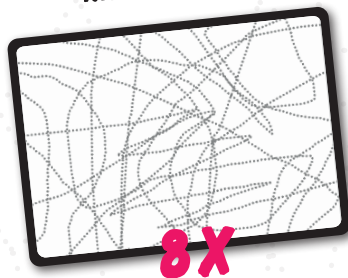


30 PERC



TARTÓZÉKOK

RAJZTÁBLA



FILCTÖLL

8X

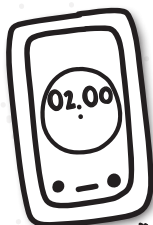


SZÓKÁRTYÁK

(a fehér rész könnyebb – a fekete nehezebb szavakat tartalmaz)



240X



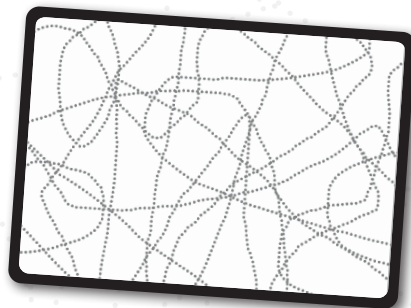
Szükségeitek lesz még egy **IDŐZÍTŐRE** is (pl. egy telefonon), amivel a 2 percet méritek.

ELŐKÉSZÜLETEK

Döntsétek el, hogy a könnyebb vagy a nehezebb szavakkal szeretnétek játszani. Keverjétek meg a szókétyákat, és helyezzétek őket képpel lefelé, ez lesz a húzópakli.

Az első játékokhoz javasoljuk, hogy a könnyebb szavakat válasszátok (fekete betűk fehér háttéren).

Minden játékos kap egy rajztáblát és egy filctollat. Válaszd ki, hogy a tábla melyik oldalára szeretnél rajzolni.



A JÁTÉK MENETE

Minden forduló két szakaszból áll: az első a rajzolás (mindenki egyszerre), majd a megfejtés (egyenként, körsorrendben).

RAJZOLÁS:

1. Minden játékos húz egy szókérttyát a pakliból, elolvassa, és képpel lefelé maga elé teszi.
2. Amint mindenki végzett, indítsatok el egy 2 perces időzítőt.
3. Ezután 2 perced van arra, hogy az adott szót megrajzolj a rajztáblán.

A következőkre figyelj:

- Csak a pontozott vonalakat rajzolhatod át.
- Bárhol megállhatsz egy vonal átrajzolása során.
- Bármikor felemelheted a filctollad, és több különálló dolgot is rajzolhatsz. Törölni és újrarajzolni is szabad.
- Nem rajzolhatsz betűket vagy számokat.
- Választhatsz, hogy a tábla melyik oldalát használod, és eldöntheted, hogy a rajzodnak melyik az alja és a teteje.

4. Ha kész vagy, fordítsd a táblád a többiek felé, hogy mindenki lássa a remekművedet. Helyezd a filctollad a tábla aljára – ezzel jelezve, melyik irányból kell nézni a művedet. Amikor lejár az idő, mindkinek abba kell hagynia a rajzolást.

Ezután a megfejtés szakasz következik.

MEGFEJTÉS:

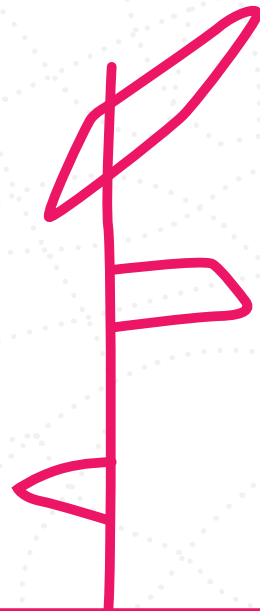
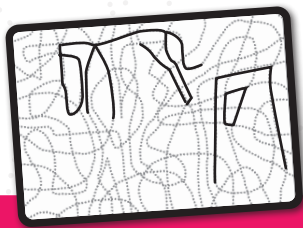
Az a kezdőjátékos, aki utoljára látott valamilyen műalkotást. A következő fordulóban a tőle balra ülő játékos kezd.

1. Gyűjtsétek össze a képpel lefelé fordított szókérttyákat, és adjatok hozzá még ugyanennyi kártyát a húzópakliból. Keverjétek meg őket, és tegyétek mindet képpel felfelé az asztal közepére.
 2. Egyesével minden játékos kizár egy szót, amelyik szerinte egyik táblán sem szerepel.
- A szó kizárásához fordítsd képpel lefelé az adott kártyát.
 - Minden játékosnak egyedül kell döntenie. A többiek nem adhatnak tanácsot vagy információt.
 - Ha a te szavadat zárták ki, azt egyelőre tartsd titokban.

Miután mindenki sorra került, a játékosok számával egyező számú szó marad az asztalon. Ideje, hogy mindenki elárulja, melyik szót rajzolta.

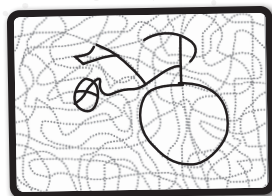
3. Azokat a képpel felfelé maradt kártyákat, amiken olyan szó van, amit senki sem rajzolt, gyűjtsétek egy külön pakliba, hogy a játék végén megszámolhassátok a hibapontjaitokat.

A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba, töröljétek le a táblákat, és adjátok tovább balra. Ezután kezdődhet a következő forduló.



PÉLDA

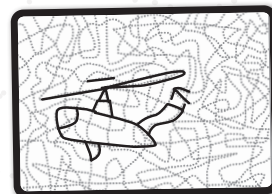
ANETT



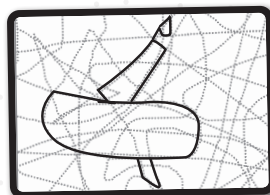
FLÓRI



VIKI



KRISZTIÁN



HIBAPAKLI



Anett, Krisztián, Flóri és Viki a könnyebb szavakkal játszanak. A rajzolást követően Anett kezdi a megfejtést. Lefelé fordítja a „motorkerékpár” kártyát, kizárva azt a szót, amit könnyen össze lehetne téveszteni az általa rajzolt „kerékpárral”. Viki lefordítja az „óriáskereket”, Krisztián a „darazsat”, Flóri pedig a „tavirózsát”. A megmaradt 4 szóból 3-at helyesen tippeltek meg: a „kerékpár”, a „helikopter” és a „vitorlás” is helyes, viszont Flóri valójában „óriáskereket” rajzolt, nem pedig „pizzát”, ami miatt 1 hibapontot kapnak. Ennek jelölésére a „pizza” kártyát egy külön pakliba teszik.

A

JÁTÉK

VÉGE

A játék 4 fordulón át tart. Akkor győztök, ha legfeljebb a játékosok számával egyező mennyiségű hibapontot gyűjtötök össze (pl.: 5 játékos esetén legfeljebb 5 hibapontot).

Ennél több hibapont esetén veszítettetek.

SZABÁLYOK

2–3 JÁTÉKOS

RÉSZÉRE

A játékosok fejenként 2 szókártyát húznak, és 2 rajzot készítenek a táblájukon. Semmilyen módon nem utalhatnak rá, hogy a rajz melyik része melyik szóhoz tartozik. 2 játékos esetén húzzatok további 4 szókártyát, 3 játékos esetén 6-ot. A megfejtés szakaszban egymás után felváltva zárjátok ki a szavakat, összesen mindenki 2-t. A játék ugyanúgy 4 forduló után ér véget, és a többi szabály is változatlan marad.



KÉSZÍTŐK

Tervező: 7 Bazis

Képvisező: White Castle Games

Doboztervező: Eva Hook

Termékmenedzser: Bella-Marie Tüshaus, Hilko Drude

Tördelés és illusztrációk: Ramona Gaar, Werbeagentur Rypka GmbH, www.rypka.at

Minden jog fenntartva!

A frechverlag köszönetét fejezi ki a játék tesztelőinek!

© 2024 frechverlag GmbH, Dieselstraße 5, 70839 Gerlingen,

Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, München,

produktsicherheit@frechverlag.de

GTIN 40-07742-18543-5 • Best.-Nr. 18543

Importálja:

GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu, info@gemker.hu

