

### **Figyelem:**

Minden feladvány előadására meghatározott idő áll rendelkezésre, amit a homokóra mér. A homokórát és a szabályok betartását a feladvány előadása alatt a játékosok figyelik. A játékosoknak még a játék kezdete előtt meg kell állapodniuk abban, hogy mennyire pontos – szó szerinti megfejtést fogadnak el a játékban.

Ha a csapatnak sikerül megfejtenie a feladványt, akkor a feladvány melletti szám mértékében előreléphetnek a játéktáblán. Ha nem sikerül megfejtenie a feladványt, akkor a csapat figurája a helyén marad.

### **A játék vége:**

Az a csapat győz, aki elsőként lép át az „F” szektorból a kockás célmezőre.

### **Játékszabály 3 játékos részére:**

Minden játékos választ magának bábut, és a Startmezőre állítja. Az előadó játékos megpróbálja megértetni a másik két játékosal a feladványt.

Ha a játékosok közül valaki kitalálja a feladványt, akkor a kitaláló és az előadó is annyit léphet előre a játéktáblán, amennyit a kártya a feladvány mellett megad.

Ha a játékosok közül senkinek nem sikerül a feladványt kitalálni, akkor minden bábu a helyén marad. A következő játékos folytathatja a játékot.

Az előadás módjára, és a játéktáblán történő előrelépésre, a csapatjátékokra leírt szabályok érvényesek.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)

[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)

<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

**Figyelem!** 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Fulladásveszély!

Apró alkatrészeket tartalmaz! A gyermek a kis alkatrészeket beszippanthatja, lenyelheti, így azok fulladást okozhatnak.

Őrizze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk. Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.



3-16 játékos részére, 8 éves kortól

Tervezték: Catty / Führer

Piatnik játék száma: 710773

© 2014 Piatnik, Wien

Származási hely: Ausztria

**Játék tartalma:** 330 kártya (összesen 1980 feladvánnyal)

ebből 110 Family és 220 Junior

4 játékbábu

1 homokóra

1 játéktábla

1 játékszabály

### **A játékosok célja:**

A feladványokat úgy előadni, hogy csapattársaink meg tudják fejteni, s így első csapatként jussunk célba.

### **Előkészületek:**

A játékosoknak csapatokat kell alkotniuk 2, 3 vagy 4 csapat vehet részt a játékban, de egy csapat minimum 2 főből kell, hogy álljon. Minden csapat választ 1 játéktáblát, amit a színének megfelelő startmezőre helyez. A feladatkártyákat megkeverik, majd a játéktábla közepére helyezik, lefelé fordítva. (Ha fiatalabb gyermek is részt vesz a játékban, akkor a Junior kártyákat választják.) A játékhoz minden csapatnak szükség van még papírra és ceruzára.



### **A játék menete:**

A játéktábla egy négyszínű startmezőből, egy kockás célmezőből és egy olyan pályából áll, amelyik 6 egységre van felosztva, minden egység 8 mezőből áll.

A figurák a startmezőn állnak. Itt rajzolni kell. A játékot indító csapat kiválasztja az első előadót. Az előadó szerepét a csapatokon belül körönként mindig másik játékos veszi át.

Az előadó elveszi az egyik pakli legfelső lapját úgy, hogy csapattársai ne láthassák a kártyán álló feladványokat. A kártyákon a feladványok után egy szám áll zárójelbe téve. Ez a szám mutatja meg, hogy a csapat hány mezőt léphet előre, amennyiben sikerül megoldania a feladványt. Minden kártyán 6, betűvel jelzett feladvány található, a betűk határozzák meg az előadás módját:

**Z** = Rajzolás

**E** = Magyarázás

**V** = Mutogatás

A játék kezdetekor rajzolni kell, tehát a „Z” jelzésű feladványok érvényesek.

Az előadó játékos megnézi az előadásmódnak megfelelő két feladványt, kiválaszt egyet a kettő közül, amit 10 másodperc alatt memorizál. Ha akarja, a többi csapatnak megmutatja a kártyát, majd lefordítva leteszi.

Most már csak elő kell adnia a feladványt úgy, hogy csapattársai adott időn belül megfejtsek azt. A különböző területeken különböző előadásmód van érvényben – az előadás módját a játéktáblán a pálya szélén látható ikonok adják meg:

### **A és D területeken Rajzolás:**

Itt a játékosnak a feladványt le kell rajzolnia a csapattársaknak, úgy hogy közben nem beszélhet, és nem gesztikulálhat, csak fejbólintással jelezheti egy-egy rész megfejtését. Számokat, betűket nem írhat.

### **B és E területeken Magyarázás:**

Itt a feladványt a játékosnak szavakkal kell körülírnia úgy, hogy közben magát a szót, vagy ragozott formáit és részeit nem ejtheti ki.

### **C és F területeken Mutogatás:**

Itt a játékosnak a feladványt el kell mutogatnia úgy, hogy közben nem szabad megszólalnia és semmilyen hangot nem adhat ki. Továbbá nem használhatja a szobában lévő tárgyakat, sőt még rájuk sem mutathat. Ellenben az megengedett, hogy a játékos saját testrészeire vagy ruháira rámutasson, illetve felhasználja a mutogatás során.

### **Figyelmeztetés:**

Ha a csapat a játékszabályokat megszegi, akkor 3 mezőt vissza kell lépnie a játéktáblán és a soron következő csapat jön.

### **Kiütés:**

A játéktábla B, D és F mezőin lehetőség van a kiütésre. Kiütés akkor történik, amikor egy csapat helyesen fejt meg egy feladványt, amiért előrelép a játéktáblán és lépését kilépve olyan mezőre érkezik, amelyiken egy másik csapat figurája áll. Ilyen esetben a másik csapat ott álló figuráját egy mezővel vissza kell léptetni. Csak a B, D és F mezőkön lehet kiütni egy másik csapat figuráját és csak a helyes megfejtésért előrelépő csapat üthet ki figurát. Kiütött, visszalépő csapat nem ütheti ki másik csapat figuráját. (Ilyen esetben két figura is állhat egy mezőn.)

### **Játéktipp:**

Mivel a feladványok főként összetett szavak, az előadó a feladványt részekre bontva könnyebben előadhatja. Például a „Mézeskalácsház” könnyebben elmutogatható részekre bontva úgy, mint mézes, kalács, ház.

Minden előadó mindig két feladvány közül választhat. A legtöbb esetben a két feladványnak eltérő pontértéke van. A játékosok irányíthatják azt, hogy melyik mezőre lépnek a játéktáblán, ha figyelnek arra, hogy a másik csapat bábuja melyik mezőn áll akkor kiüthetik azt.

Az előadó csapattársai különböző bekiabálásokkal próbálják megfejtetni a feladványt. Az előadó csak akkor reagálhat ezekre a bekiabálásokra, ha a helyes válasz hangzik el.