

12+

3-16

60'

ACTIVITY[®]

Pocket

A játékklasszikus pocket kiadása

Szerzők: Paul Catty & Ernst Führer

Tartalom

55 kártya /minden kártyán 6 feladvány

1 különleges dobókocka

1 játékszabály

A játékhoz szükségetek lesz még papírra, ceruzára és egy időmérésre alkalmas eszközre, például egy mobiltelefonra.

Cél

Az a célotok, hogy a ti csapatotok szerezz a legtöbb pontot.

Az itt leírt szabályok 4 vagy több játékosra vonatkoznak a 3 játékosra vonatkozó szabályokat ennek a játékszabálynak a végén olvashatjátok.

Élőkészítés

- Alkossatok legalább 2 fős csapatokat.
- A kártyákat a hátlapjukon lévő számok alapján szétválogatva külön-külön keverjétek meg, és a paklikat lefordítva tegyétek középre. Egyeztetek meg a játék elején abban, hogy melyik feladványokból kell az előadónak előadnia: a felső háromból, az alsó háromból vagy az ugyanahhoz az előadásmóddhoz tartozó feladványokból kell előadnia egyet.

Piatnik termékkód: 728297

© 2023 Piatnik, Wien - Printed in Austria



piatnik.com

- Készítsétek elő a kockát, papírt és ceruzát a rajzolás feladatokhoz, valamint az időmérőt.
- Válasszatok kezdőcsapatot. A kezdőcsapat kiválasztja az első előadót, akinek a szerepét körönként más veszi át a csapatból.

A játék menete

- Az óramutató járásával megegyező irányban következnek a csapatok. Az első csapat első előadója felhív egy lapot az általa választott pakliról (3, 4, vagy 5 számú) úgy, hogy csapattársai ne láthassák a lapon lévő feladványokat. Dob a kockával, és a kocka megadja, hogy milyen feladványt kell előadnia.

Az előadásmódok szabályai:

rajZolás (Z): A játékosnak a feladványt le kell rajzolnia a csapattársainak úgy, hogy közben nem beszélhet, és nem gesztikulálhat, csak fejbólintással jelezheti egy-egy rész megfejtését. Számokat, betűket nem írhat.



Elmagyarázás (E): A játékosnak a feladványt szavakkal kell körülírnia úgy, hogy közben magát a szót, ragozott formáit és részeit nem ejtheti ki.



előaDás (D): A játékosnak a feladványt el kell mutogatnia úgy, hogy közben nem szólalhat meg, és semmilyen hangot nem hallathat. Továbbá, a játékos 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 a csapat lépése véget ér, nem kapnak pontot, és a játékot a soron következő csapat folytatja.

- Miután az előadó pár másodpercig memorizálta a feladványt, elindítja az időmérőt.
- A feladvány előadására 1 perce van, amit a mobilon elindított stopperrel mértek. Ezt a többi csapat tagjai figyelik, valamint figyelik a szabályok betartását is. A játék megkezdése előtt a csapatoknak meg kell állapodniuk abban, hogy mennyire pontos megfejtést fogadnak el. Például elfogadható-e a „Teknősbéka” feladvány helyett a „Teknős” is?
- Ha a csapattársak helyesen fejtik meg a feladványt, akkor a csapat megtarthatja a kártyát. Amennyiben nem sikerül a csapatnak megfejtteni a feladványt, a kártyát a pakli aljára csúsztatják.
- A következő csapat folytatja a játékot úgy, hogy a csapat első előadója választ egy paklit és felhúzza a legfelső lapját.

Nyílt kör:

- Ha a feladvány piros betűvel van írva, akkor nyílt körben fejthető meg. Az előadó a kihúzott kártyát senkinek sem mutatja meg. Mindegyik csapat tagjai találgathatnak, nem csak az előadó csapattársai. .

A játék vége:

A játék a nyolcadik kör után véget ér. A csapatok adják össze az összegyűjtött kártyáik hátlapjain álló értékeket. Az a csapat lett a győztes, amelyiknek a legnagyobb összértékben sikerült kártyákat gyűjtenie. Egyezőség esetén az egyezőségben érintett csapatok választanak egy előadót, aki felhúz egy általa választott kártyát és előadja róla a pirossal írt feladványt. Amelyik csapat ezt elsőként megfejt, az lesz a győztes.

Játékszabály 3 játékos részére:

Keverjétek össze alaposan az összes kártyát. Három játékos esetén nincsen jelentősége a kártyák hátlapján lévő értékeknek. Ez azt jelenti, hogy az aktuális előadó egyszerűen húz egy lapot a pakliról, majd dob a kockával. Ezután megpróbálja 1 perc alatt úgy előadni a dobott előadásmódhoz tartozó egyik feladványt, hogy a többiek kitalálják azt. Ha egy játékos bemondja a helyes megfejtést, akkor húzhat egy lapot a pakliról, amit maga mellé tehet, az előadó pedig megtartja azt a lapot, amiről előadta az éppen megfejtett fogalmat. Az előadó szerepét az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos veszi át. A játék a nyolcadik kör után véget ér. A játékosok számolják össze az összegyűjtött kártyáik darabszámát. Az a játékos lett a győztes, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
piatnik.hu



Figyelem!

Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára.
Fulladásveszély a lenyelhető kis részek miatt. Kérjük, tartsa meg a csomagolást és az útmutatót.

Megtalál minket a:



[Facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



[instagram.com/piatnikhungary/](https://www.instagram.com/piatnikhungary/)