

12+ 3-16 60'

Tartós, vízálló kártyákkal.
Ideális bármilyen
partira vagy nyaralásra!

ACTIVITY[®]

Splash!

vízálló

A klasszikus útravaló

Szerzők:

Paul Catty & Ernst Führer

A játék tartalma:

55 kártya (minden kártyán 6 feladvánnyal), 1 játékszabály
A játékhoz szükség lesz egy időmérésre alkalmas eszközre (egy órára vagy egy okostelefonra).

A játék célja:

A cél a legtöbb pont összegyűjtése a fogalmak sikeres előadásával és kitalálásával.

Az alábbiakban a 4 játékostól vonatkozó szabályokat olvashatjátok.
A három játékosra vonatkozó szabályokat a játékszabály végén találjátok.

A játék előkészítése:

- Alkossatok kettő-négy csapatot, ha lehetséges, ugyanannyi fővel.
- Helyezzétek a kártyákat középre egy lefelé fordított pakliba rendezve. Válasszátok ki, hogy melyik csapat kezdi a játékot.
- Készítsétek elő az órát.
- A játékot megnyitó csapat kiválasztja az első



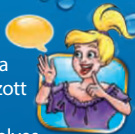
előadó játékos. A következő fordulóokban az előadó szerepét mindig egy másik játékos veszi át a csapaton belül.

A játék menete:

- Az előadó megnevez egy számot 1 és 6 között, majd felhúzza a felső kártyát a pakliról. Az előadó által bementett szám határozza meg, hogy melyik fogalmat kell előadnia a kártyáról. A fogalom mellett álló ikon adja meg az előadás módját. Az előadó néhány másodpercig memorizálja a fogalmat, majd elindítja az órát, aminek 1 perces időt kell mérnie, és megpróbálja a fogalmat a csapattársainak úgy előadni, hogy a csapattagok kitalálják azt.

Az előadásra a következők érvényesek:

Magyarázás: Az előadó a fogalmat szavakkal körülírja úgy, hogy közben a szót, annak egy részét vagy ragozott alakját nem mondja ki. Amikor a csapata kitalálja a fogalom egy részét, az előadó fejbőlintással jelezi a helyes megfejtést és onnantól kezdve használhatja a helyesen megfejtett részt a további előadásában.



Mutogatás: Az előadó a fogalmat elmutogatja úgy, hogy közben nem szólal meg, és semmilyen hangot nem hallat. Az előadáshoz nem használhat semmilyen tárgyat a környezetéből, sőt még rájuk sem mutathat.

Ellenben az megengedett, hogy az előadó a saját testrészeire vagy ruháira rámutasson.

Hangadás: Az előadó a fogalmat kizárólag hangokon keresztül adja elő a csapatának. A hangot csak a szájával, a kezével vagy a lábával adhatja ki. A kezét azonban csak zajkeltésre használhatja, gesztikulálásra nem. Annyi hangot adhat ki, amennyit csak akar, mindaddig, amíg nem használ szavakat.





Rajzolás hátra: Az előadó kiválasztja az egyik csapattársát, akinek a hátára rajzolja a fogalmat. Ebben az esetben csak a kiválasztott csapattag találhatja ki a fogalmat. Az előadó nem beszélhet. Használhat azonban egy jelzést, amivel jelzi a csapattagnak, hogy a kifejezés egy részét helyesen találta ki. A rajz nem tartalmazhat betűket vagy számokat.

Figyelem: Ha az előadó vét a fenti szabályok ellen, akkor azonnal a következő csapaton a sor!

- Minden feladvány előadására 1 perce van az előadónak, amit például egy 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 az előadó csapatának sikerül kitalálnia az előadott fogalmat a megadott időn belül, akkor a csapat megtartja a kártyát. Amennyiben nem sikerül megfejtetni a feladványt, a kártyát a dobópaklira dobják. A következő csapat folytatja a játékot úgy, hogy a csapat előadója mond egy számot 1 és 6 között, felhúzza a húzópakli legfelső lapját stb.

Nyílt kör:

A pirossal nyomtatott fogalmat nyílt körben lehet megfejtetni. Az előadó a kihúzott kártyát senkinek sem mutatja meg. Mindegyik csapat tagjai találgathatnak. Az a csapat kapja meg a kártyát, amelyik megfejtje az előadott fogalmat.

A játék vége:

A játék a 8. forduló után véget ér. Az a csapat lett a győztes, amelyik a legtöbb kártyát gyűjtötte össze.

Egyezőség esetén az egyezőségben érintett csapatok választanak egy előadót, aki felhúz egy kártyát és előadja róla a pirossal írt feladványt. Amelyik csapat ezt elsőként megfejti, az lesz a győztes.

Szabályok három játékos esetén:

Keverjétek meg a kártyákat és tegyétek középre egy lefordított pakliba rendezve. Három játékos esetén minden kört "nyílt körként" játszottok, függetlenül attól, hogy a fogalom pirossal vagy feketével van-e nyomtatva. A "**Rajzolás hátra**" előadásmódot nem alkalmazzátok ebben a játékváltozatban. Ilyenkor válasszatok egy másik fogalmat a kártyáról.

Amikor előadóként rád kerül a sor, megnevezel egy számot 1-től 6-ig, húzol egy kártyát a pakliból, majd megpróbálsz előadni a fogalmat a többieknek a megadott előadási módon úgy, hogy ők kitalálják az előadott fogalmat. Ha kitalálják a fogalmat, akkor megtarthatod a kártyát, és magad elé teheted. A fogalmat kitaláló játékos húz egy kártyát a pakliból, és maga elé helyezi. Ezután a következő játékos kerül sora az óramutató járásával megegyező irányban.

A játék a 8. forduló után véget ér. Az a győztes, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte.

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

Megtalál minket a:



facebook.com/PiatnikBudapest



instagram.com/piatnikhungary/



piatnikmagyarorszag



Webshop: piatnik.hu